

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS III SD

Hidayatul Maulidta

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

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi karena dapat menstimulus siswa untuk menulis dengan adanya sajian animasi perkembangbiakan hewan, materi dan contoh soal. Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D dengan mengacu pada penelitian pengembangan oleh Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 87,69% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba produk awal mendapatkan kenaikan nilai rata-rata sebesar 25% dan memperoleh rata-rata nilai pre-test 61,5 naik saat post-test menjadi 87,5. Hasil uji kepraktisan berdasarkan hasil angket guru memperoleh persentase 89,39% dengan kategori sangat baik dan dari hasil angket siswa mendapat skor 97%. Hasil uji keefektifan menghasilkan  $t\text{-hitung} > t\text{-teori}$  sehingga  $-17,921 > 2,086$ . Dari hasil analisis data tersebut, dapat diasumsikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media, *adobe flash*, menulis eksposisi

### Abstract

*A learning media based on "Adobe Flash" can be used in learning write expository text activity because it can stimulate the students to write with the presence of an animation of animal breeding, theory and the example of an assignment. The research is using R&D progress with the basic of advancing research by Borg and Gall which there are 10 stages. The result of the research shows that the validation from theory expert got the percentage 87,69% in category very good. The validation result from media expert got the percentage 84% in category very good. The result of the initial product got the sum rising around 25% and got the sum of the pre-test 61.5 and rise when post-test 87,5. The result of practically based on teachers questionnaire is about 89,39% with the very good category and from the students questionnaire is about 97%. The result of the effectivity produce  $t\text{-count} > t\text{-theory}$  so  $-17,921 > 2,086$ . From the result of the data analysis can be an assumption there are the distinction significantly between the result of "Adobe Flash" learning. So tha can be conclude that the usage of the learning mediawith interactive learners based on "Adobe Flash" valid, practical, and effective for appliable in writing expository text learning media for 3<sup>rd</sup> grade elementary school*

**Keyword:** media, *Adobe Flash*, expository writing

Universitas Negeri Surabaya

### PENDAHULUAN

Dalam kurikulum 2013 disebutkan bahwa salah satu tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah siswa dapat berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis sesuai etika yang berlaku. Dari pernyataan tersebut terungkap bahwa keterampilan menulis bagian penting dalam pendidikan dan pembelajaran terutama di sekolah dasar. Salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas III sekolah dasar kurikulum 2013 edisi revisi 2017 tema 1 pembelajaran 1 adalah siswa mampu menguraikan teks petunjuk perawatan hewan dan perkembangbiakan secara

tertulis. Maknanya, siswa kelas III sekolah dasar dituntut mampu menginformasikan pengetahuan tentang perkembangbiakan dan perawatan hewan melalui tulisan.

Saat proses pembelajaran menulis teks eksposisi berlangsung, siswa mengalami kesulitan ketika menuangkan objek tulisan dalam pikiran. Selain itu masih banyak siswa yang mengalami kesalahan dalam menulis teks eksposisi yaitu, pada aspek struktur teks eksposisi. Dalam penelitian Tarigan (2015: 23) menyatakan kegiatan menulis eksposisi menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang sulit karena proses pendekatan yang dilakukan guru monoton sehingga siswa mengalami kebosanan. Siswa

menjadi malas mengikuti pelajaran menulis teks eksposisi sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan.

Permasalahan utama bagi siswa dalam kegiatan menulis teks eksposisi yaitu, tidak ada objek pengamatan secara langsung. Hal tersebut membuat siswa kebingungan dalam memaparkan teks eksposisi terhadap suatu objek sehingga hasil dari menulis siswa juga rendah (Aji, 2016:35).

Untuk membantu siswa dalam memudahkan kegiatan menulis, penggunaan media interaktif berbasis *adobe flash* dirasa sangat tepat. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat memberikan stimulus bagi siswa dalam proses pra-menulis. Karena, media berbasis *adobe flash* mampu menghadirkan animasi proses perkembangbiakan hewan sebagai informasi awal untuk bahan menulis siswa.

Sesuai dengan teori piaget, perkembangan siswa kelas III sekolah dasar ada pada tahap operasional konkret. Anak dalam penyusunan konsep berpikir didasarkan pada hal-hal konkret atau nyata. Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa. Pengetahuan yang didapatkan siswa dapat bertahan lebih lama.

Adapun rumusan masalah penelitian ini meliputi: 1) bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar? 2) bagaimanakah kualitas media pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran menulis siswa kelas III sekolah dasar?

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal *Research and Development* (R&D) yang mengacu oleh Borg and Gall (2003: 775). Langkah-Langkah R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall memiliki sepuluh tahap, yaitu 1) *Research and Information Collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary Form of Product*, 4) *Preliminary Field Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Operational Product Revision*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final product revision*, 10) *Desimination and Implementation*.

Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan produk dan mengukur kualitas produknya. Produk dikatakan berkualitas apabila produk tersebut telah valid, praktis, dan efektif, oleh karena itu perlu untuk dilakukan ujicoba kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Untuk mengukur kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan media. Uji coba kevalidan merupakan uji coba yang dilakukan paling awal untuk mendapatkan revisi sebelum produk dikembangkan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan

kepada guru dan siswa saat proses pembelajaran. Terakhir, uji keefektifan merupakan uji tes formal untuk siswa. Media pembelajaran *adobe flash* dikatakan efektif apabila hasil belajar *post-test* lebih tinggi dari pada *pre-test*.

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah empat siswa kelas III yang dipilih secara random di SD gugus II Glagah Lamongan dan siswa kelas III SDN Medang, Glagah, Lamongan. Jenis data yang diolah adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data pokok yang berasal dari uji validasi, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Selanjutnya data kualitatif merupakan data yang bersumber dari angket yang berisi masukan, kritik, saran yang disampaikan oleh ahli, siswa maupun guru.

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

Pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang biasa disebut metode penelitian R & D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dan mengukur kualitas produk. Dalam pembelajaran ini produk yang dikembangkan merupakan produk pembelajaran, yaitu media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Alat tersebut dikatakan interaktif karena dapat dioperasikan sesuai dengan kehendak pengguna dan timbul *feedback* antara pengguna dan media.

*Adobe flash* merupakan aplikasi handal untuk membuat animasi yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Adobe flash* digunakan sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan stimulasi untuk menulis teks eksposisi dan memotivasi siswa dalam belajar.

Menulis teks eksposisi merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berbentuk tulis untuk menginformasikan ilmu pengetahuan kepada pembaca. Dalam penelitian ini teks eksposisi yang dimaksud adalah teks informasi mengenai perkembangbiakan hewan dan tumbuhan.

Pembelajaran menulis teks eksposisi adalah proses belajar mengajar di dalam ruangan kelas yang dilakukan guru kepada siswa dengan mempelajari materi menulis teks eksposisi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, validasi, angket, dan tes. Pertama, lembar observasi digunakan untuk menuliskan segala macam aktivitas dalam pembelajaran maupun administrasi dan menggambarkan segala macam kondisi dan situasi sekolah. Hal yang perlu diobservasi antara lain perilaku siswa, proses belajar mengajar dalam

pembelajaran menulis teks eksposisi menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* kelas III.

Kedua, lembar validasi digunakan untuk menguji kualitas produk. Untuk itu, validasi disusun menjadi dua jenis yang telah disesuaikan dengan responden yang dibutuhkan, yaitu validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengukur produk dari aspek media. Sedangkan validasi untuk ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengukur media dari aspek pembelajaran dan isi.

Lembar validasi berbentuk kuisioner tertutup dalam bentuk checklist dengan skala Likert, yaitu dengan menyiapkan beberapa pertanyaan mengenai media yang dikembangkan dan responden (ahli materi dan ahli media).

Ketiga, lembar angket. Lembar angket ada dua jenis yang digunakan yaitu, lembar angket guru dan siswa. Lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang akan dikembangkan. Respon siswa dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam keterampilan menulis teks eksposisi. Lembar tanggapan berupa kuisioner tertutup dalam bentuk checklist dengan skala guttman.

Sedangkan, lembar angket guru diisi oleh guru saat dilakukan uji coba. Guru memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash* melalui angket dan media yang disebar. Lembar angket berupa kuisioner tertutup dengan menggunakan skala likert.

Kelima, Lembar tes. Tes yang dimaksud adalah evaluasi pembelajaran siswa. Siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil belajarnya. Lembar tes berupa dua bentuk yaitu *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa pada uji coba ke-2. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash*.

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti biasanya menggunakan metode sebagai cara untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya (Arikunto, 2013: 203). Metode yang digunakan haruslah tepat dan sesuai dengan jenis data yang ingin dikumpulkan. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah validasi, angket, observasi, dan tes.

Pertama, validasi. Metode pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui hasil validitas media pembelajaran interaktif berbasis flash yang dikembangkan oleh peneliti. Media yang dikembangkan di validasi oleh 2 ahli materi yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan.

Kedua, 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 kuisioner dengan tipe pertanyaan tertutup. Pertanyaan tertutup akan mempercepat responden dalam menjawab dan juga memudahkan dalam menganalisis data yang terkumpul.

Ketiga, observasi. Dalam observasi terdapat dua hal yang akan diamati, yang pertama mengenai fasilitas yang ada disekolah. Untuk mendapatkan data tersebut, maka peneliti melakukan tanya jawab secara langsung kepada wali kelas dan mengisi lembar yang telah disediakan. Selanjutnya mengenai proses pembelajaran, wali kelas dan teman sejawat (mahasiswa) yang akan memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang pada lembar observasi yang telah disediakan ketika peneliti memberikan materi menulis teks eksposisi.

Keempat, tes. Tes yang diberikan kepada siswa kelas III SD 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.

Untuk mendapatkan data yang valid, maka diperlukan analisis data yang tepat. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan antara lain data hasil observasi, validasi, dan angket dengan menggunakan deskriptif kuantitatif skala likert untuk data hasil validasi, dan angket guru dan skala guttman untuk data hasil observasi dan angket siswa,.

Tabel 1. Skala likert

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2012: 135)

Tabel 2. Skala Guttman

Jawaban	Nilai/skor
Ya	1
Tidak	0

(Riduwan, 2015: 43)

Kemudian dari hasil yang diperoleh dibandingkan dengan jumlah skor hasil pengumpulan data keseluruhan. Rumus yang digunakan untuk menentukan persentase yaitu:

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

Keterangan:

P = Persentase validasi

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

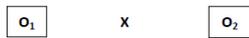
(Sudjono, 2007:43)

Hasil persentase yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Kriteria Persentase

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Sedangkan untuk analisis data hasil tes dengan mengolah nilai hasil pre-test dan post-test. Data yang dihasilkan merupakan data kuantitatif. Desain penelitian menggunakan *one group pre-test and post-test* yaitu:



Gambar 1. Metode *One Group Pretest-Posttest design* Menurut Sugiyono (2012: 111)

Untuk menghitung rata-rata hasil tes siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-Rata Hasil

$\Sigma X$  = Jumlah Hasil

N = Jumlah Siswa

(Arikunto, 2012: 299)

Selanjutnya untuk menghitung efektivitas treatment adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}D - \mu_0}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

Sd : Standar Deviasi dari d

D : Selisih X1 dan X2

n : jumlah sampel

X bar : Rata-Rata

Berikut cara menghitung Sd:

$$sd = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \left( \frac{\Sigma D}{n} \right)^2 \right\}}$$

(Arikunto, 2013: 125)

untuk menentukan taraf signifikansi perbedaan harus digunakan nilai t teoritik ( $t_i$ ) yang terdapat di dalam tabel nilai-nilai t. Apabila nilai t empirik lebih besar dibanding t teoritik maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sebaliknya apabila nilai t empirik lebih kecil dibanding t teoritik maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Indikator keberhasilan untuk menentukan media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif adalah pertama, media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dikatakan valid apabila persentase kriteria validitas media

pembelajaran mencapai rata-rata pengukuran validitas yang berlaku yaitu,  $\geq 61$  (Riduwan, 2015: 41).

Kedua, jika  $\geq 61\%$  dari seluruh pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat dan kuat, maka media dikatakan praktis. Jika  $< 61\%$  dari seluruh pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat dan kuat, maka media dikatakan tidak praktis (Riduwan, 2015: 41).

Ketiga, media pembelajaran berbasis *flash* dikatakan efektif dalam meningkatkan pembelajaran menulis teks eksposisi apabila hasil belajar siswa setelah menggunakan media berbasis *flash* lebih tinggi dari pada pembelajaran sebelumnya, yaitu hasil belajar  $O_2$  lebih tinggi dari  $O_1$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dari bulan Januari hingga April menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran menulis teks eksposisi. Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan:

### Proses Pengembangan Media

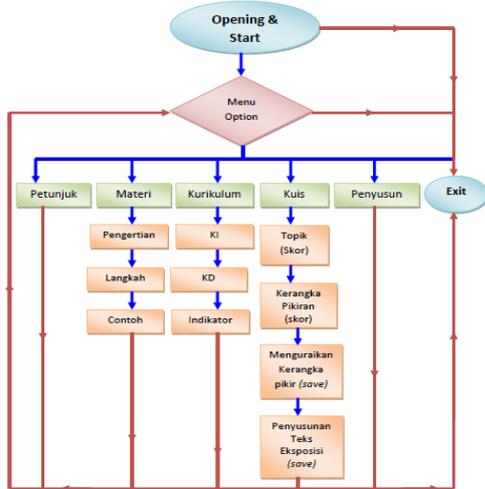
Hasil proses pengembangan media pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran mengikuti teori daro Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan: pertama, *research and information*. Berdasarkan hasil observasi, 1) keadaan ruang kelas dan fasilitas SDN Medang cukup mumpuni untuk diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*, 2) pembelajaran menulis teks eksposisi di SDN Medang menggunakan metode ceramah dengan media gambar tidak cocok dengan karakteristik siswa yang aktif, dengan begitu pembelajaran sebelumnya membuat siswa ramai sendiri atau malah melamun. 3) guru wali kelas III SDN Medang dapat mengoperasikan komputer dengan baik. Selanjutnya menurut penelitian yang pernah dilakukan oleh Pratiwi (2016) media berbasis *adobe flash* mampu meningkatkan hasil belajar menulis siswa mencapai 20% dari hasil awal tanpa memakai media.

Kedua, *planning*. Setelah mengumpulkan informasi dengan cara melakukan observasi dan pengumpulan teori terkait maka disusunlah perencanaan pembuatan produk. Produk merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III. Untuk itu, produk dibuat dengan disesuaikan karakteristik anak sekolah dasar kelas III.

Ketiga, *develop preliminary form of product*. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membuat rancangan produk yaitu menyusun produk awal media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*. Media disusun berdasarkan tujuan dan sasaran yang telah di rencanakan sebelumnya.

Media yang dihasilkan tersusun atas halaman awal, info penggunaan media, halaman kurikulum, materi teks

eksposisi lengkap beserta contoh pembuatan teks eksposisi dan latihan pembuatan teks eksposisi sesuai langkah yang dipaparkan dalam materi. Untuk memudahkan proses pembuatan, perlu dibuat *flow chart* dan *story board* sebagai gambaran awal produk yang akan dikembangkan.



Bagan 1. Flow Chart Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash*

Keempat, *praliminary field testing*. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 29 Maret 2018 yang dilakukan dosen ahli Masengut Sukidi memperoleh masukan untuk membuat kerangka pikir dalam tiap paragraf yang bisa disebut kerangka paragraf. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan siswa dalam menulis teks eksposisi secara sistematis. Sedangkan validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 02 April 2018 yang dilakukan dosen ahli Khusnul Khotimah memperoleh masukan meliputi memberikan keterangan sasaran, mata pelajaran, dan tujuan yang mengacu pada RPP, mengemas media dengan memberikan buku panduan penggunaan, melengkapi media dengan bahan penyerta. Masukan tersebut dimaksudkan untuk memenuhi kaidah media, sehingga media dapat dimanfaatkan secara efektif dalam penerapannya dilapangan.

Kelima, *main product revision*. Hasil validasi materi yang dilakukan oleh dosen ahli Masengut Sukidi memperoleh komentar dan saran antara lain, menghapus satu point dalam lembar validasi karena tidak sesuai dan penyusunan kerangka karangan dimulai dengan menyusun kerangka pikir dalam paragraf agar memudahkan siswa dalam menulis teks eksposisi secara sistematis. Hasil revisi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Revisi Hasil Validasi Materi

Review	Revisi
<p>Pada contoh soal</p>	<p>Dalam contoh soal</p>

membuat kerangka pikiran. Kerangka pikiran dibuat melalui menemukan gagasan utama tiap paragraf.	membuat kerangka karangan berikut digunakan teknik puzzle agar siswa dapat menemukan gagasan utama secara otomatis tiap paragraf kemudian tiap kalimat secara sistematis.
--	---

Kedua, hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh dosen ahli Khusnul Khotimah memperoleh komentar dan saran meliputi memberikan keterangan sasaran, mata pelajaran, dan tujuan yang mengacu pada RPP, mengemas media dengan memberikan buku panduan penggunaan, melengkapi media dengan bahan penyerta. Hasil Revisi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Revisi Hasil Validasi Media

No	Review	Revisi
1.	<p>Pada halaman awal hanya terdapat judul.</p>	<p>Pada halaman awal ditambahkan sasaran media dipojok kanan atas bertuliskan "Untuk Siswa kelas III SD"</p>
2.	<p>Halaman menu tidak memiliki keterangan yang jelas tentang pemakaian dan tata letaknya.</p>	<p>Halaman menu dikemas lebih menarik dan sesuai tata letaknya agar mudah dan jelas dalam penggunaannya.</p>

Keenam, *main field testing*. Uji lapangan pertama dilakukan dengan menggunakan empat anak yang dipilih secara random di gugus II sekolah dasar Glagah, Lamongan. Uji coba pertama dilakukan dengan memberikan anak lembar pre-test, memberikan perlakuan dengan produk yang dikembangkan dan memberikan soal post-test. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan angket untuk menilai kepraktisan media tahap awal.

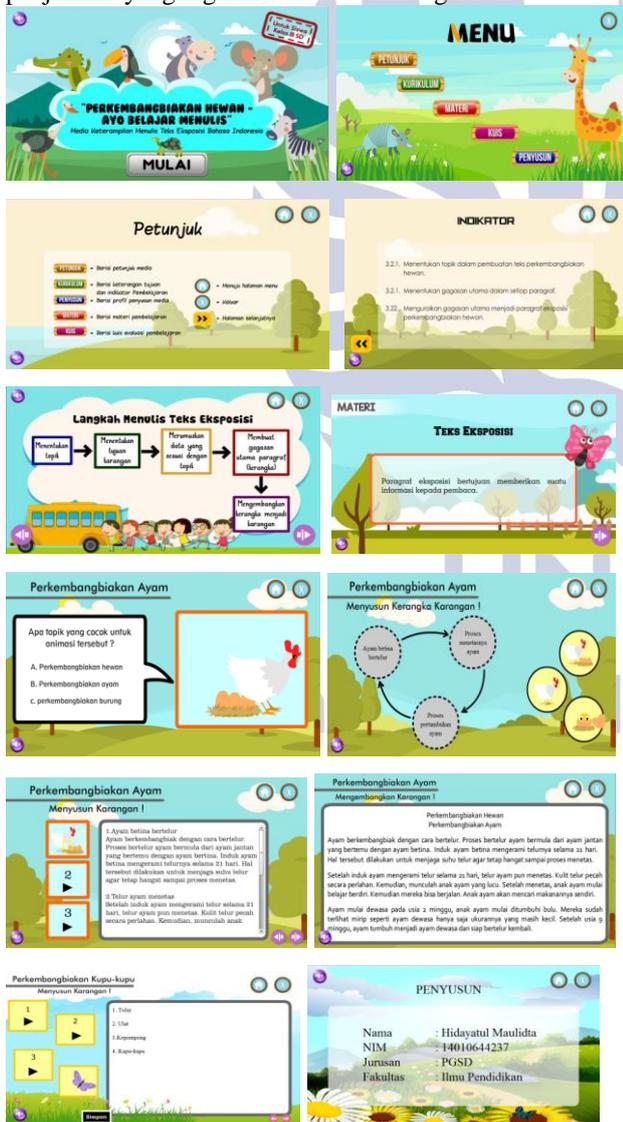
Ketujuh, *operasional product revision*. Revisi produk operasional dilakukan dengan mengganti *background* agar lebih sesuai dengan animasi yang ditampilkan dan dapat membantu proses pemahaman. Media sebelumnya dengan menggunakan satu instrumen musik saja dan *dubbing* media yang tidak sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Dalam revisi produk operasional ini, media pembelajaran interaktif menggunakan instrumen musik sebanyak tiga musik dengan disesuaikan isi slide.

Instrumen dapat di *on* dan *off* . Selanjutnya, proses *dubbing* disesuaikan dengan geraknya animasi agar mudah dipahami.

Kedelapan, *operasional field testing*. Uji lapangan produk final dilakukan di SDN Medang Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan. Jumlah siswa kelas III sebanyak 22 siswa. Uji lapangan produk final dilakukan berdasarkan tahapan yang telah ditentukan yaitu, dengan memberikan lembar pre-test, treatment dan post test. Kemudian, siswa diberikan angket untuk mengukur kepraktisan media yang digunakan.

Kesembilan, *final product revision*. Dalam uji lapangan produk final tidak perlu ada revisi dari media. Kendala hanya didapatkan pada tata letak kelas yang kurang proposional sehingga masih terdapat siswa yang tidak dapat melihat media dengan jelas. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut dengan mengatur kembali tata letak kursi siswa agar saat penayangan media tidak terjadi suatu hambatan. Kemudian, hendaknya guru mengiringi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan penjelasan yang lugas dan mudah dimengerti siswa.



Gambar 2. Hasil Revisi Produk Final Tiap Slide

Kesepuluh, *dessemination and implementation*. Media pembelajaran interaktif disebarakan ke gugus II Sekolah Dasar Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan. Namun, tidak semua sekolah dasar di Gugus II Kecamatan Glagah memiliki fasilitas proyektor dan *soundsystem* yang layak. Oleh karena itu, media ini hanya dapat di implementasikan di sekolah dasar gugus II Kecamatan glagah yang memiliki fasilitas proyektor dan *soundsystem* yang layak.

Melalui penyebaran, dapat diambil data dengan menggunakan angket yang akan diisi oleh guru wali kelas III se gugus II sekolah dasar Kecamatan Glagah untuk dijadikan landasan mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang telah dikembangkan. Dalam penyebarannya, pihak sekolah khususnya guru wali kelas III memberikan sambutan positif atas dibuatnya produk berbasis multimedia yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis.

**Kualitas Media Pembelajaran**

**Uji Kevalidan Media**

Dalam pelaksanaannya dosen ahli diberikan media beserta bahan penyerta lainnya untuk dipelajari. Kemudian, dosen ahli melakukan penilaian terhadap produk dengan mengisi angket dan memberikan masukan, saran, dan komentar. Berikut adalah hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan media dalam bentuk tabel.

Tabel 6. Analisis Hasil Validasi

Validasi	Aspek	Rata - Rata	Persentase	Kategori
Kelayakan		4,6	92 %	Sangat Baik
	Isi	4,25	85 %	Sangat Baik
Materi		4,38	87,69 %	Sangat Baik
	Jumlah rata-rata	4,25	85%	Sangat Baik
Media	Komunikasi	4,29	85,71%	Sangat Baik
	Desain Teknis	4	80%	Baik
	Format Kemasan	4,2	84%	Sangat Baik
	Jumlah rata-rata	4,2	84%	Sangat Baik

Aspek kelayakan digunakan untuk mengukur keterhubungan materi dengan kurikulum yaitu KD, indikator, tujuan, materi, hingga evaluasi. Aspek kelayakan terdiri atas lima indikator. Skor terkecil adalah 4 dan skor terbesar adalah 5. Dengan demikian, aspek kelayakan memperoleh skor rata-rata 4,6 dan menghasilkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Aspek Isi terdiri atas delapan indikator. Skor terkecil 4 dan skor terbesar adalah 5. Sedangkan, aspek isi memperoleh skor rata-rata 4,25 dan menghasilkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, rata-rata hasil validasi materi memperoleh skor 4,38 dan

menghasilkan persentase sebesar 87,69% dengan kategori sangat baik.

Aspek komunikasi terdiri atas empat indikator. Skor terkecil adalah 4 dan skor terbesar adalah 5. Dengan demikian, aspek komunikasi memperoleh skor rata-rata 4,25 dan menghasilkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Aspek desain teknis terdiri atas tujuh indikator. Skor terkecil 3 dan skor terbesar adalah 5. Dengan demikian, aspek isi memperoleh skor rata-rata 4,29 dan menghasilkan persentase sebesar 85,71% dengan kategori sangat baik. Aspek format kemasan terdiri atas empat indikator. Semua indikator memperoleh skor 4. Sedangkan, aspek isi memperoleh skor rata-rata 4 dan menghasilkan persentase sebesar 80% dengan kategori baik. Dengan demikian, rata-rata hasil validasi media memperoleh skor 4,2 dan menghasilkan persentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis validasi, maka dapat disimpulkan bahwa validasi materi memperoleh hasil persentase sebesar 87,69% dengan kategori sangat baik dan hasil persentase validasi media adalah 84% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, materi dan media yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan.

#### Uji Kepraktisan Media

Guru yang menjadi subjek uji adalah wali kelas III sekolah dasar gugus II Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan. Guru sebagai subjek uji sebanyak delapan guru wali kelas III sekolah dasar di gugus II Kecamatan Glagah. Pertimbangan dipilihnya guru-guru tersebut adalah pertama, karena media ini ditujukan untuk siswa kelas III sekolah dasar sehingga guru wali kelas III sekolah dasar tersebut lebih memahami proses pembelajaran dalam kelas. Kedua, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini disebarakan di sekolah dasar gugus II Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan. Berikut adalah hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru wali kelas III sekolah dasar dalam bentuk tabel.

Tabel 7. Uji Kepraktisan Produk Pengguna Produk

Nama Sekolah	Aspek	Persentase (%)	Rata-Rata Persentase (%)
SDN Duduk Lor	Tampilan	91,43	90,86
	Penilaian	85	
	Pembelajaran	92	
	Kualitas Pembelajaran	95	
SDN Mendugo	Tampilan	91,43	93,11
	Penilaian	85	
	Pembelajaran	96	
	Kualitas Pembelajaran	100	
SDN	Tampilan	94,29	92,82

Sudangan	Penilaian	90	88,71
	Pembelajaran	92	
	Kualitas Pembelajaran	95	
SDN Medang	Tampilan	82,86	88,71
	Penilaian	85	
	Pembelajaran	92	
	Kualitas Pembelajaran	95	
SDN Karangagung	Tampilan	85,71	84,68
	Penilaian	80	
	Pembelajaran	88	
	Kualitas Pembelajaran	85	
SDN Bapuh Bandung	Tampilan	80	88,50
	Penilaian	95	
	Pembelajaran	84	
	Kualitas Pembelajaran	95	
SDN Dukuh Tunggal	Tampilan	82,86	88,71
	Penilaian	90	
	Pembelajaran	92	
	Kualitas Pembelajaran	90	
SDN Panggang	Tampilan	80	87,75
	Penilaian	85	
	Pembelajaran	96	
	Kualitas Pembelajaran	90	
<b>Rata-Rata</b>			<b>89,39</b>

Berdasarkan tabel 4.12 rata-rata persentase wali kelas III SDN Duduk Lor 90,86% dengan kategori sangat baik, SDN Mendugo 93,11% dengan kategori sangat baik, SDN Sudangan 92,82% dengan kategori sangat baik, SDN Medang 88,71% dengan kategori sangat baik, SDN Karangagung 84,68% dengan kategori sangat baik, SDN Bapuh Bandung 88,60% dengan kategori sangat baik, SDN Dukuh Tunggal 88,71% dengan kategori sangat baik, dan SDN Panggang 87,75% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata persentase uji kepraktisan di sekolah dasar gugus II Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan mencapai skor 89,39% dengan kategori sangat baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media dikatakan praktis untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis siswa kelas III sekolah dasar.

Untuk mengetahui kepraktisan produk tidak hanya berdasarkan angket guru. Perlu dilakukan pula penilaian pembelajaran dengan menggunakan produk untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran di lapangan.

Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dinilai oleh dua observer yaitu, guru wali dan teman sejawat. Guru wali yang menilai bernama Qurrotul Ayun, S.Pd. dan teman sejawat bernama Qurry Qurrota A'yun. Hasil dari penilaian

pembelajaran tersebut memperoleh hasil 91,72 % menurut penilaian guru dan hasil penilaian teman sejawat 91,03%. Apabila diinterpretasikan pembelajaran menulis menggunakan media pembelajaran *adobe flash* sangat baik/ sangat praktis.

### Uji Keefektifan

Nieveen mengukur tingkat keefektifan dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam dalam mempelajari progam dan keinginan siswa untuk terus menggunakan progam tersebut. Dalam penelitian pengembangan di bidang pembelajaran, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan model dikatakan efektif misalnya dapat dilihat dari komponen-komponen: 1) hasil belajar siswa, 2) aktifitas siswa, 3) kemampuan siswa dalam menulis.

Untuk mengukur tingkat penghargaan siswa dan keinginan siswa memakai media tersebut diperlukan angket siswa. Uji coba produk final pada siswa kelas III SDN Medang Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan yang berjumlah 22 siswa. Berikut telah dipaparkan hasil analisis uji coba produk pada siswa di tabel 4.10. Tabel 4.10 menyatakan bahwa dalam penyebaran angket kepada sasaran produk yaitu siswa, media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran menulis siswa kelas III sekolah dasar mencapai skor persentase 97%. Apabila diinterpretasikan 97% menyatakan media pembelajaran sangat baik bagi siswa. Berdasarkan interpretasi tersebut produk dapat dinyatakan efektif bagi siswa sebagai penerima produk.

Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil rata-rata belajar siswa kelas III sekolah dasar dalam uji coba dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikategorikan efektif apabila hasil post-test lebih tinggi dari pada pre-test, aktifitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berjalan dengan baik sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, dan ditentukan dengan dilakukan uji signifikansi untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa pada saat ujicoba produk final.

Tabel 8. Nilai Pre-Test dan Post Test Uji Lapangan Produk Final Siswa Kelas III Sekolah Dasar Medang

No	Nama	Nilai Statistik	
		Pre Test (X1)	Post Test (X2)
1	AGCG	56	80
2	FF	68	88
3	AEA	62	91
4	FZ	73	88
5	AUA	71	94
6	EWS	73	97
7	HAR	76	94
8	CF	70	88
9	ADF	47	85
10	IZ	53	83

11	FAR	45	83
12	MA	66	91
13	MRAF	65	97
14	SDS	70	91
15	LMN	55	82
16	MAF	68	86
17	MAR	68	85
18	NM	61	91
19	DAR	68	88
20	ARFS	53	80
21	PSA	61	91
22	AFWF	51	83
<b>Total</b>		<b>1380</b>	<b>1936</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>62,72</b>	<b>88</b>

$$t = \frac{\bar{X}_D - \mu_0}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}} \quad s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \left( \frac{\sum D}{n} \right)^2 \right\}} \quad \bar{X}_d = \frac{\sum D}{n}$$

Pengujian efektifitas media dilakukan menggunakan uji-t dengan hipotesis:

$$H_0 = \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 < \mu_2$$

Menurut distribusi sampling maka kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika t-hitung > t-tabel dengan db = n-2, db=22-2=20 dan taraf signifikansi 5%. Berikut adalah hasil hitung uji-t.

Menghitung Standar Deviasi

$$\begin{aligned} s_d &= \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \left( \frac{\sum D}{n} \right)^2 \right\}} \\ &= \sqrt{\frac{1}{22-1} \left\{ 14.968 - \left( \frac{-556}{22} \right)^2 \right\}} \\ &= \sqrt{\frac{1}{21} (916,36)} \\ &= 6,61 \end{aligned}$$

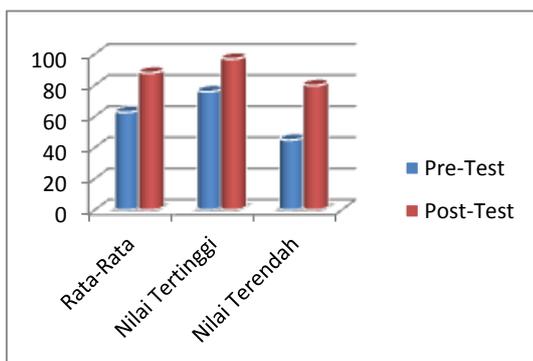
Menghitung t-Hitung

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{X}_D - \mu_0}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{-556}{\frac{6,61}{\sqrt{22}}} \\ &= \frac{-556}{1,41} \\ &= -394,32 \end{aligned}$$

Uji Signifikansi

t-hitung > t-tabel sehingga -17,921 > 2,086.

Selain itu, media pembelajaran dapat dikategorikan efektif dilihat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan, hasil belajar siswa mencapai kenaikan sebesar 25%. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 63 menjadi 88. Berikut adalah bagan hasil pre-tes dan post-tes siswa.



**Diagram 1. Hasil Pre-Test dan Post Test**

Dari hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.

## Pembahasan

### 1. Pengembangan Media

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* mengacu pada tahapan penelitian *Borg and Gall* (2003:775). Langkah-langkah tersebut terdiri atas: 1) *Research and Information Collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary Form of Product*, 4) *Praliminary Field Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Operational Product Revision*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final product revision*, 10) *Desimination and Implementation*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sekolah memiliki fasilitas proyektor, *soundsystem* lengkap. Namun proyektor tersebut hanya dimanfaatkan ketika rapat atau pertemuan besar lainnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran menulis diharapkan dapat juga memanfaatkan fasilitas dan teknologi yang berkembang saat ini.

Susilo (2010:105) menyatakan *software* yang banyak dipakai oleh disigner web karena memiliki banyak keunggulan yaitu, dapat menampilkan multimedia, gabungan antara grafis animasi, suara serta interaksi user adalah aplikasi *adobe flash*. Untuk itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Santosa (2010: 2.3) strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis adalah dengan menggunakan permainan bahasa dan tulisan, kuis, membuat atau mengganti akhir cerita, dan menulis meniru model. Semua strategi pembelajaran menulis tersebut dapat diwujudkan dalam aplikasi *adobe flash*.

Adapun produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif. Menurut Ariyus (2009: 4) media interaktif merupakan media di mana user bisa melakukan interaksi dengan media. Dalam merancang pembelajaran interaktif yang harus diperhatikan adalah

konsep *mastery learning*. Yaitu, siswa dapat melanjutkan dengan program yang lebih rumit apabila siswa mampu menyelesaikan program yang tingkat kesulitannya lebih rendah.

Zamroni (2015:11) menyatakan penggunaan media dalam pembelajaran mampu menghadirkan suatu benda atau peristiwa yang tidak bisa disajikan dalam kelas dengan mevisualisasikannya. Selain itu, media juga dapat merangsang motivasi belajar siswa dan meningkatkan rasa keingintahuan siswa dalam mendapatkan informasi yang disampaikan oleh guru. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan visualisasi perkembangbiakan hewan dalam bentuk animasi yang sejatinya tidak dapat diamati langsung oleh siswa karena keterbatasan waktu dan lingkungan yang ada.

Media pembelajaran mengacu pada pendapat Asyhar (2012:173) mengenai kriteria penilaian media yang meliputi media wajib memiliki tampilan yang menarik, bahasa dan narasi yang ada di media harus mudah dipahami, materi disajikan secara interaktif agar menimbulkan *feedback*, menyediakan sesuatu yang dibutuhkan dalam berbagai model yang berbeda, sesuai dengan karakteristik siswa, materi dan tujuan yang ingin dicapai, media pembelajaran disesuaikan dengan sarana pendukung yang tersedia, menciptakan proses pembelajaran yang sistematis.

Dalam media terdapat contoh langkah-langkah menulis teks eksposisi yang sesuai dengan pendapat Suparno dan Yunus (2008: 5.7) meliputi menentukan topik karangan, menentukan tujuan penulisan, dan membuat perencanaan tulisan dengan membuat kerangka yang lengkap dan tersusun baik. Langkah menurut Suparno dan Yunus dianggap paling mudah untuk diterapkan anak sekolah dasar kelas III karena langkah tersebut adalah langkah yang paling sederhana untuk diikuti.

Setelah dikembangkannya media pembelajaran, perlu dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran, validasi dilakukan oleh dosen ahli dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Hasil analisis validasi oleh ahli kemudian diolah menggunakan skala likert (1-5) menurut Sugiyono (2012:135). Selanjutnya, dari hasil tersebut dihitung persentasenya. Dari hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% apabila diinterpretasikan menurut Riduwan (2015:41) materi yang ada dalam media dikatakan sangat valid. Dari hasil analisis ahli media memperoleh persentase sebesar 84% apabila diinterpretasikan menurut Riduwan (2015:41) media dikatakan sangat valid.

Dari hasil validasi diketahui beberapa kelemahan. Sesuai dengan Munadi (2012: 152) media seharusnya mampu melayani kebutuhan siswa artinya ketersediaan media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber belajar. Sehingga bahasa dalam media seharusnya mudah dimengerti. Berdasarkan teori Munadi, ditemukan kekurangan media dalam segi bahasa yang kurang dimengerti oleh penggunanya termasuk belum ada keterangan sasaran dan tujuan. Oleh karena itu,

perlu dilakukan revisi untuk perbaikan media agar saat diterapkan di kelas dapat maksimal.

Kemudian setelah dilakukan validasi dan dinyatakan media tersebut telah valid maka media siap untuk diproduksi. Bagian yang di produksi meliputi *background*, konten/isi, *layout*, desain *opening*, serta *sound effect*. Pengembangan media menggunakan *software* berbasis *Adobe Flash*. Program berfungsi untuk membuat tampilan yang berisikan animasi, materi, contoh, dan latihan. Hasilnya akan berisikan materi menulis teks eksposisi. Tahap awal produksi media interaktif berbasis *adobe flash* dimulai dengan membuat halaman awal, menu utama, materi, latihan, *background*, dan *sound effect*.

Langkah selanjutnya yaitu ujicoba produk, pada penelitian ini dilakukan pada subjek diluar subjek penelitian yaitu empat siswa kelas III dari sekolah dasar gugus II Glagah, Lamongan. Langkah pertama yaitu memberikan pre-test dan melakukan treatment dan melakukan post-test. Setelah dilakukan post-test siswa diberikan angket penggunaan media pembelajaran interaktif.

Hasil uji coba produk awal diperoleh data yang menggambarkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan. Terbukti empat siswa sangat antusias dan termotivasi untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan teori Bloom dalam Sunarto (2013:12) anak apabila diberikan variasi dalam pengalaman belajar maka anak akan termotivasi untuk belajar dan memiliki intelegensi yang baik.

Pelaksanaan ujicoba produk awal telah dilakukan. Selanjutnya dilakukan ujicoba produk final. Pada tahap ini penelitian dilakukan di SDN Medang Glagah, Lamongan berjumlah 22 siswa.

Produk akhir dilakukan dengan mengemas media pembelajaran interaktif dalam bentuk CD atau dengan *broadcase* dan dibagikan kepada guru wali kelas III sekolah dasar se gugus II Glagah, Lamongan.

## 2. Kualitas media pembelajaran.

Media dikatakan berkualitas apabila media tersebut valid, praktis, dan efektif. Untuk ini dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan analisis untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*.

Untuk uji coba validitas dilakukan validasi materi diperoleh persentase nilai sebanyak 87,69%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2015:41). Sehingga materi yang ada pada media diproduksi dan hasil materi diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi di kelas III SDN Medang Glagah Lamongan.

Hasil validasi media diperoleh persentase nilai sebanyak 84%. Persentase termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2015:41). Dengan persentase tersebut media yang diproduksi terbilang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III SDN Medang Glagah Lamongan.

Setelah melakukan validasi, dilakukan uji coba produk. Uji coba produk ini digunakan untuk mengukur kepraktisan media yang telah divalidasi apabila digunakan dalam pembelajaran. Uji produk ini dilakukan oleh pengguna yaitu guru dan penerima yaitu siswa. Dari hasil tanggapan guru wali kelas III gugus II Glagah, Lamongan terhadap media pembelajaran interaktif secara keseluruhan diperoleh skor 89,39%. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa media praktis untuk digunakan oleh guru sebagai media aja pembelajaran menulis. Sedangkan dari hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif secara keseluruhan diperoleh skor 97%. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa media praktis membantu siswa dalam menarik minat belajar siswa untuk belajar menulis teks eksposisi. Persentase tersebut menunjukkan hampir seluruhnya responden setuju bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* praktis digunakan untuk pembelajaran menulis siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, diperkuat dengan hasil pre-test dan post test siswa dalam uji coba produk awal yang rata-rata siswa mengalami kenaikan hasil belajar 25% dan memperoleh rata-rata nilai pre-test 61,5 naik ketika post-test menjadi 87,5. Dari hasil uji coba produk awal dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif telah praktis digunakan dalam pembelajaran menulis siswa kelas III sekolah dasar.

Setelah ujicoba produk awal dan memperoleh hasil media sangat valid dan praktis, maka selanjutnya dilakukan uji coba produk final pada 22 siswa kelas III SDN Medang, Glagah, Lamongan. Ujicoba tersebut, bertujuan untuk menilai keefektifan media pembelajaran dalam pembelajaran di lingkungan sesungguhnya yaitu siswa kelas III sekolah dasar. Untuk mengukur itu, dilakukan uji-t sesuai dengan teori Arikunto (2013: 125) dan memperoleh hasil bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis siswa kelas III sekolah dasar.

Tahap akhir, ketika media sudah diujicobakan dalam lapangan. Media pembelajaran interaktif siap untuk diproduksi. Media pembelajaran akan disebarkan melalui *broadcase* dan *compact disk*. Apabila media diproduksi dalam bentuk CD maka perlu dilakukan pengemasan, mulai dari cover CD yang menarik, dan buku panduannya. Media pembelajaran interaktif akan disebarkan di sekolah dasar gugus II Glagah, Lamongan.

Banyak kelebihan dalam media pembelajaran interaktif yang diproduksi, yakni: 1) media dirancang sedemikian rupa sehingga penyampaian materi menjadi menarik, 2) media dapat memberikan stimulus kepada siswa sebelum memulai untuk menulis, 3) media menarik perhatian sehingga dapat menarik perhatian, minat, dan meningkatkan daya ingat.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dapat dilihat melalui kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran (Nieveen: 2007).

Hasil uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Validasi dilakukan oleh dua validator yaitu validator materi dan validator media. Hasil dari validasi baik oleh ahli materi ataupun oleh ahli media sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar tema perkembangbiakan tumbuhan.

Adapun kepraktisan media diukur melalui angket guru dan penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*. Melalui teknik analisis tersebut, dapat dibuktikan bahwa media mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Indikator-indikator yang telah disediakan dalam instrumen uji kepraktisan memperoleh hasil sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut menyatakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menulis.

Selanjutnya hasil tes menunjukkan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar. Dibuktikan dengan hasil tes pada uji coba produk final, hasil belajar siswa mengalami kenaikan yang signifikan. Terlihat siswa sudah mampu menulis teks eksposisi secara sistematis. Meskipun beberapa siswa masih terdapat beberapa kesalahan kecil. Separuh dari jumlah siswa sudah menggunakan bahasa yang efektif. Hal tersebut menunjukkan adanya respon positif terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, angket siswa juga menunjukkan bahwa media memiliki tingkat penghargaan yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran media pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.

### Saran

Berdasarkan hasil simpulan, maka disarankan:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* merupakan media berbasis komputer. Oleh karena itu, pengguna perlu memiliki keahlian khusus dalam mengoperasikan komputer.
2. Media interaktif berbasis *adobe flash* membuat siswa menjadi termotivasi untuk memulai menulis teks eksposisi. Sehingga, media interaktif dapat dijadikan langkah awal untuk memberikan inovasi terhadap pembelajaran menulis teks eksposisi agar lebih menyenangkan dan efektif.
3. Media ini hanya dapat digunakan untuk pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar tema perkembangbiakan hewan. Sehingga, tidak menutup kemungkinan bahwa untuk materi lain yang sejenis dapat dikembangkan media pembelajaran berbasis

*adobe flash*. Setelah media berulang kali digunakan, media dapat diujicobakan ke tempat atau sekolah lain dengan karakteristik yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugra. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi dengan Metode Inquiri Syscovery Learning dan Penggunaan Media Video pada Siswa Kelas VII G SMP*. Megistra. No. 99 Th. XXVIII Maret 2016 ISSN 0215-9511. (Online). <http://journal.unwidha.id/index.php/magistra/article/download/681/540> [diakses tanggal 25 Desember 2017]
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyus, Dony. 2009. *Keamanan Multimedia Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Borg, W.R and Gall, M.D. 2003. *Educational Research: An Introduction 4th Edition*. London: LongmanDe
- Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta
- Pratiwi, dkk. 2016. *Pengembangan Media Flash Card Berbasis Makromedia Flash Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. Vol 2, No.1 Januari 2016 (Online) <https://journal.unesa.ac.id> [diakses tanggal 7 Januari 2018]
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Santoso, Puji, dkk. 2010. *MATERI Pokok dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjono, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Indeks.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto dan Hartono, Agung. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Susilo, Budi, dkk. 2010. *Mahir Pemrograman Web dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: Andi
- Tarigan, Monika Rehmalemna. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Eksposisi Melalui Metode Diskusi dengan Media Koran Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Binjai Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Edukasi Kultural Vol.2 No.2 2015 hal. 20-41. (Online). <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kultura/article/> [diakses tanggal 30 Desember 2018]
- Zamroni, Muhammad. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastisitas Kelas XI SMAN Sukorejo*. (Online). <http://lib.unnes.ac.id/20652/1/1102411035-s.pdf> [diakses tanggal 30 Desember 2017]

