

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SD

Feriza Nur Cahya

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, ferizanurcahya01@gmail.com.

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya wahyujk@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran flash terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada nilai *post-test* pada uji coba yang diberi. Nilai *post-test* menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flash pada materi menulis puisi mempunyai dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran flash juga telah melalui proses validasi juga mendapat predikat sangat baik dalam uji ahli media serta predikat baik/layak dalam uji validasi ahli materi.

Kata Kunci: Flash.Menulis.Puisi

ABSTRACT

This research aim to determine how much use effect of learning media fash learning to the skills of writing poetry students of class IV. The results show a significant influence on the post-test value in the given test. The post-test score indicates an increase in the student's average score. This show that flash media on poetry writing materials has a positive impact on student learning outcomes. Flash learning has also been through the validation process also received a very good predicate in test of media experts as well as good predicate in the validation test of material experts.

Keywords: Flash, Writing, Poetry

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembelajaran. Tujuan yang ada dalam pendidikan dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran dalam hal ini adalah pembelajaran yang ada dikelas-kelas. Proses pembelajaran akan melibatkan setidaknya dua pihak. Yaitu guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran yang terjadi inilah kemudian terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran. Dalam proses interaksi antara guru dan siswa inilah yang merupakan kunci utama tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Tercapai atau tidaknya tujuan dalam pembelajaran tergantung pada penyampaian materi oleh guru kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kelas. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang dapat diartikan secara harfiah yang berarti "tengah" atau juga bisa berarti "perantara atau "pengantar". Media juga dapat diartikan sebagai pengantar atau penerima pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media telah berkembang dan banyak digunakan dalam berbagai kegiatan manusia dalam kesehariannya. Dalam dunia pendidikan, ekonomi maupun jurnalistik kata media acapkali digunakan. Dalam dunia jurnalistik misal media digambarkan sebagai perantara antara pengirim berita dengan para

penerima berita. Dalam dunia pendidikan pun kata media juga digunakan untuk menunjukkan alat yang digunakan guru dalam pembelajaran yang ada dikelas.

Perkembangan media pembelajaran telah terjadi seiring dengan berkembangnya zaman. Penemuan berbagai teknologi baru serta berkembangnya ilmu pengetahuan juga membuat perubahan dalam penggunaan media pembelajaran menjadi lebih dibutuhkan guru dikelas. Selain itu sistem dari kurikulum juga mendorong agar guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar daripada hanya sekedar berceramah mengenai materi yang sedang diajarkan pada siswa.

Media adalah perantara yang mengantar informasi antara sumber informasi dan penerima informasi. (Heinich dkk dalam Arsyad, 2013:3). Media merupakan salah satu sarana penyampaian informasi yang berasal dari sumber informasi kepada penerima informasi. Dalam konteks kegiatan pembelajaran dikelas sumber informasi dalam pembelajaran adalah guru dan penerima informasi adalah siswa. Dalam penyampaian sebuah informasi dari guru kepada siswa dibutuhkan sebuah perantara agar penyampaian informasi dapat berjalan dengan maksimal serta informasi yang diterima siswa dapat diterima secara utuh dan jelas. Artinya media berperan sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran penyampaian informasi yang dilakukan guru dapat berjalan dengan

lebih baik serta penerima informasi yaitu siswa juga dapat menerima informasi dengan lebih jelas dan utuh. Gerlach & Ely dalam Arsyad(2013:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang membuat siswa mampu mengetahui pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini bisa cenderung diartikan bahwa media dapat dikatakan sebagai alat-alat yang digunakan guru dalam pembelajaran yang membuat siswa mampu mengetahui muatan pengetahuan, keterampilan atau sikap yang disampaikan dalam pembelajaran oleh guru.

Selain itu media juga mempunyai berbagai manfaat yang dapat dirasakan guru maupun siswa dalam pembelajaran. Sadiman (2007;17) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajarmengajar adalah sebagai berikut : (1) Memperjelas penyajian pesan agar guru tidak terlalu verbalistik (pesan hanya disampaikan dalam bentuk kata tertulis atau lisan) ;(2)Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan panca indera manusia. Misalkan :Objek yang terlalu besar atau objek yang terlalu kecil. Misalnya sel,molekul. Atau Objek yang bergerak terlalu cepat atau terlalu lambat misal proses metamorfosis pada hewan.:(3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar serta mengatasi sikap pasif anak selama pembelajaran berlangsung.:(4) Menyamakan pengalaman siswa dalam belajar.

Namun, banyak kasus dilapangan ditemukan bahwa kesadaran dalam penggunaan media pembelajaran masih rendah. Guru lebih senang menggunakan buku siswa sebagai media utama serta sumber dalam belajardaripada menggunakan media yang lebih efektif serta dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Hal ini yang kemudian mengakibatkan penyerapan informasi yang diterima oleh siswa menjadi kurang maksimal karena sumber utama dalam pembelajaran serta media utama dalam pembelajaran hanya berasal dari satu sumber yaitu buku. Siswa lebih gampang merasa jenuh dan minat siswa dalam belajar kurang karena sumber dan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi sukses atau tidaknya guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Faktor tersebut antara lain kemampuan guru, kondisi siswa, media pembelajaran, model pembelajaran. Guru merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya guru siswa tidak akan bisa melaksanakan proses pembelajaran. Guru mempunyai banyak tanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung misalnya, tanggung jawab dalam proses pembelajaran, berhasil tidaknya pembelajaran yang dilaksanakan sangat bergantung pada guru. Tidak berhenti sampai disitu guru juga bertanggung jawab dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran, memberikan berbagai motivasi agar siswa semangat dalam belajar. Banyaknya tanggung jawab yang diemban oleh guru ini menjadika guru harus memiliki kreativitas dalam mengajar sehingga tujuan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Penggunaan buku sebagai satu-satunya sumber utama dalam pembelajaran memang tidak bisa dikatakan salah. Karena buku memang dirancang sebagai sumber utama dalam pembejaran yang memuat materi siswa secara lengkap dan terstruktur. Namun bukan berarti penggunaan buku sisea sebagai sumber utama dalam pembelajaran dapat dikatakan efektif karena buku siswa juga memiliki kelemahan yang hanya dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Misalnya buku siswa tidak dapat menghadirkan objek langsung kepada siswa padahal dalam beberapa materi pembelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam. Menghadirkan objek langsung sangat dibutuhkan agar pemahaman siswa lebih mendalam. Artinya penggunaan media pembelajaran diluar buku siswa dangat dibutuhkan dalam kegiata belajar mengajar agar penyampaian informasi dapat berjalan lebih optimal serta guru juga dimudahkan dalam tugasnya sebagai pengajar.

Banyak jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setiap jenis media pembelajaran mempunyai fungsi yang berbeda yang harus disesuaikan dengan tujuan serta materi pembelajaran. menurut Yudhi Munadi (2013;55) terdapat empat jenis media pembelajaran (1) Media Pembelajaran Audio, media pebelajaran audio dapat digunakan guru dalam materi pembelajaran yang banyak menggunakan indera pendengaran. Misalnya ; materi lagu daerah, materi lagu nasional, dalam materi yang banyak melibatkan indera pendengaran dalam kegiatannya maka media audio adlah jenis media yang tepat. (2) Media Pembelajaran Visual,mdia pembelajaran visual dapat digunakan guru dalam materi pembelajaran yang banyak melibatkan indera penglihatan dalam kegiatan pembelajaran. menurut Yudhi Munadi (2013;81) menyatakan bahwa media pembelajaran visual terdapat dua pesan utama yang dapat dimuat, satu pesan non-verbal dan yang kedua adalah verbal. Pesan non-verbal misalnya adalah gambar makhluk hidup dan pesan verbal misalnya data atau grafik yang memuat sebuah data. Dalam pelaksanaan pembelajaran media visual cocok untuk materi yang banya melibatkan indera penglihatan siswa. Misal ; materi siklus makhluk hidup. (3) Media Pembelajaran Audio Visual, media pembelajaran auido visual merupakan gabungan dari media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio. Karena merupakan gabungan dari dua jenis media pembelajara maka salah satu kelebihan dari media pembelajaran audio visual adalah dapat menggambarkan sebuah peristiwa secara realistis, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat peristiwa atau materi yang ada dalam media audio visual. (4) Multimedia, multimedia adalah jenis media pembelajaran dimana dalam penggunaannya melibatkan banyak indera manusia tidak hanya terbata pada indera pendengaran atau penglihatan. Salah satu contoh multimedia yang telah banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah komputer. Dalam penggunaan komputer indera yang aktif tidak hanya pendengaran atau penglihatan namun juga melibatkan banyak indera lain. Salah satu kelebihan dari media komputer adalah sifatnya yang interaktif pada saat pembelajaran. artinya siswa juga dapat menggunakan media selama pembelajaran.

Penggunaan media komputer dalam dunia pendidikan di Indonesia telah semakin sering digunakan dari waktu ke waktu. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya sekolah yang menyediakan laboratorium komputer sebagai penunjang pembelajaran. artinya komputer dipandang sebagai sebuah media yang penting digunakan. Hal ini juga berlaku pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Banyak sekolah dasar yang menjadikan pelajaran komputer sebagai pelajaran tambahan. Artinya penggunaan komputer dalam dunia pendidikan semakin sering digunakan karena sifat dari media pembelajaran komputer yang interaktif serta tampilan yang menarik.

Salah satu media pembelajaran berbasis program komputer yang banyak dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis flash. Flash atau juga dikenal dengan Adobe Flash Media pembelajaran Adobe flash adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dibuat dengan software Adobe flash. Salah satu kelebihan media pembelajaran berbasis Adobe flash adalah tampilan media yang menarik serta memuat konten yang interaktif. Dalam media Adobe flash kita dapat membuat game, animasi gambar maupun video dalam satu aplikasi. Penggunaan *flash* dahulu terbatas hanya pada pembuatan game atau video animasi. Namun, seiring dengan perkembangan, penggunaan media *flash* juga diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Kelebihan dari penggunaan media *flash* adalah guru dapat membuat video animasi pembelajaran yang menarik. Tidak hanya terbatas dalam membuat video animasi, media pembelajaran *flash* juga dapat membuat game/aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran. penggunaan media pembelajaran *flash* dalam pembelajaran membuat jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru semakin banyak. Dulu guru mungkin hanya terbatas menggunakan gambar atau media audio. Namun, dengan adanya media pembelajaran *flash* menjadikan guru dapat membuat media pembelajaran yang selain inovatif juga disukai oleh siswa. Kelebihan yang lain yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran *flash* adalah banyaknya kostumisasi yang digunakan oleh guru. *Software Adobe Flash* memungkinkan penggunaannya untuk memasukkan berbagai gambar atau suara sesuai dengan keinginan. Ini artinya guru dapat memasukkan berbagai materi pembelajaran untuk kemudian dikemas dalam format aplikasi komputer berbentuk *flash*.

Salah satu aspek bahasa yang diajarkan ditingkat sekolah dasar adalah aspek menulis. Menurut Sadhono dan Slamet (2014:151) menulis merupakan proses untuk pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu dan pengalaman hidup seseorang dalam bentuk tulisan. Dalam menulis seseorang akan mengungkapkan gagasan yang dimilikinya baik berupa ilmu pengetahuan atau pengalaman hidup. Selain itu menulis juga dapat dikatakan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain sehingga orang lain dapat memahaminya. Dalam membuat sebuah tulisan atau melakukan proses menulis. Dalam membuat sebuah tulisan penulis memerlukan pengetahuan yang luas mengenai topik yang harus ditulis sehingga penulis dapat menuangkan ide yang ada kedalam tulisan dengan mudah

dan lancar. Pengetahuan yang dimiliki oleh seorang penulis dapat diperoleh melalui proses belajar dan pengalaman yang dialami oleh seseorang. Sehingga semakin banyak seseorang belajar dan mengalami berbagai pengalaman dalam hidupnya maka semakin banyak pula topik yang dapat ditulis. Namun bukan seseorang yang mempunyai pengetahuan yang mumpuni dapat menghasilkan tulisan yang baik. Karena dalam ilmu bahasa terdapat kaidah-kaidah dalam menulis sehingga tulisan yang dihasilkan sesuai dengan kaidah-kaidah dalam berbahasa serta dapat mudah dipahami oleh pembaca.

Dalam dunia pendidikan menulis telah diajarkan kepada siswa bahkan sejak jenjang sekolah dasar. Artinya menulis merupakan aspek bahasa yang sangat penting karena dengan menulis siswa akan belajar untuk mengungkapkan gagasan yang dimilikinya. selain itu dengan menulis siswa dapat menyampaikan sebuah informasi atau mengekspresikan emosinya dalam bentuk tulisan. Dalam menulis siswa juga akan dilatih untuk menggunakan imajinasi serta kemampuan berpikirnya yang baik agar menghasilkan tulisan yang baik.

Menulis sangat erat kaitannya dengan karya sastra dalam bahasa Indonesia. Banyak jenis karya sastra dalam bentuk tulisan. Salah satu karya sastra tulis yang diajarkan sejak disekolah dasar adalah puisi. Puisi merupakan salah jenis dalam karya sastra Bahasa Indonesia. Kosasih (2012:97) menyatakan bahwa puisi adalah karya sastra yang menggunakan kata-kata indah dan kaya makna. Puisi merupakan salah satu karya sastra yang diajarkan bahkan pada setiap jenjang pendidikan. Mulai dari jenjang sekolah dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan bahwa menulis puisi merupakan materi yang penting dalam Bahasa Indonesia.

Namun ada berbagai permasalahan yang kemudian membuat siswa belum bisa menulis puisi secara benar. Rata-rata siswa hanya menulis puisi tanpa mengetahui unsur-unsur yang harus ada dalam sebuah puisi, hal ini yang kemudian menyebabkan kemampuan menulis puisi terutama pada siswa sekolah dasar masih rendah. Padahal jenjang sekolah dasar merupakan jenjang yang sangat tepat untuk mengenalkan dan menguatkan konsep materi menulis puisi. Artinya perlu adanya solusi yang ditawarkan agar kemampuan menulis puisi pada siswa sekolah dasar dapat meningkat serta mengerti konsep materi puisi secara benar.

Solusi yang kemudian dapat dikembangkan dalam mengatasi masalah rendahnya kemampuan menulis puisi siswa sekolah dasar adalah dengan adanya media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana penyampaian informasi agar informasi yang disampaikan dapat ditangkap oleh penerima informasi secara utuh dan jelas. Hal ini juga berlaku pada materi menulis puisi. Materi menulis puisi yang diajarkan kepada siswa sudah tepat dan benar sesuai dengan ketentuan kurikulum. Namun yang kemudian menjadi permasalahan adalah apakah penyampaian materi tersebut dapat berjalan efektif atau malah penyampaian informasi tidak berjalan dengan baik

sehingga informasi yang diterima siswa kurang maksimal dan kurang utuh. Dalam permasalahan seperti ini media pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat penting, dengan adanya media pembelajaran dalam materi menulis puisi maka hambatan dalam penyampaian informasi dapat teratasi sehingga pemahaman siswa dalam materi menulis puisi serta kemampuan menulis puisi siswa dapat meningkat.

Media yang dapat dijadikan solusi dalam rendahnya keterampilan menulis puisi adalah media pembelajaran berbasis *flash*. Salah satu kelebihan yang dapat dijadikan alasan media pembelajaran berbasis *flash* cocok untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi adalah karena banyaknya kustomisasi yang ditawarkan. Guru dapat memasukkan video, musik atau teks sesuai dengan materi menulis puisi. Keunggulan lain aplikasi Adobe flash adalah dari sisi coding. Sebelum aplikasi atau program dibuat. Pembuat aplikasi akan melakukan coding agar aplikasi tersebut dapat berjalan dengan normal. Dalam Adobe Adobe flash coding atau kode pemrograman lebih sedikit sehingga memudahkan pembuat aplikasi dalam membuat aplikasi yang akan dibuat. Selain itu baik aplikasi atau movie yang dibuat menggunakan Adobe Adobe flash juga berukuran kecil dan tidak membutuhkan banyak ruang penyimpanan dalam komputer. Selain itu pembuat program juga dapat menyesuaikan ukura layar sesuai dengan kebutuhan. Adobe Adobe flash juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. media pembelajaran yang dikembangkan dengan Adobe Adobe flash biasanya adalah animasi dan game edukasi. Media Adobe flash merupakan salah satu media yang saat ini banyak dikembangkan dalam membuat media pembelajaran. salah satu kelebihan dari media pembelajaran dengan menggunakan Adobe flash adalah banyaknya kustomisasi yang dapat dibuat sehingga pembuat media dapat membuat media pembelajaran sesuai yang diinginkan.

Selain itu, tampilan media juga bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. pada siswa kelas IV SD maka tampilan pada media pembelajaran harus sesuai dengan usia perkembangan siswa yaitu dengan gambar animasi baik kartun atau tokoh-tokoh yang disukai oleh anak-anak.

Media pembelajaran berbasis *flash* juga merupakan media yang menggunakan teknologi dalam pengoperasiannya. Sehingga ketertarikan siswa untuk belajar juga akan meningkat. Karena siswa biasanya lebih suka media yang menggunakan teknologi baik itu komputer atau sebagainya daripada media konvensional misalnya gambar atau kaset audio. Penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* ini juga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Karena tampilan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi serta usia siswa. Selain itu guru juga dapat menambahkan berbagai animasi yang menarik dalam tampilan media. Hal ini tentunya menjadi nilai tambah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* dalam materi menulis puisi siswa kelas IV SD.

Spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam menjalankan media pembelajaran berbasis *flash* juga tidak

membutuhkan spesifikasi komputer tinggi. Komputer dengan spesifikasi rendahpun dapat menjalankan program *flash* karena memang program ini dirancang agar dapat dijalankan baik dikomputer dengan spesifikasi tinggi maupun rendah.

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis flash dalam materi menulis puisi pada siswa kelas IV SD. Penyampaian informasi dari guru kepada siswa akan berjalan lebih baik karena guru terbantu dengan adanya media pembelajaran yang dapat menampung berbagai materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru. Selain itu minat siswa untuk belajar tinggi karena tampilan pada media pembelajaran *flash* dibuat secara menarik sesuai dengan usia siswa dan *output* yang dihasilkan kemudian adalah adanya peningkatan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD.

METODE

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis flash jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2010:408) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang menghasilkan produk tertentu dalam bidang pendidikan, sosial maupun administrasi yang masih rendah dengan tujuan memperbaiki kualitas. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian produk tersebut diuji agar produk tersebut dapat digunakan oleh banyak orang dan kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan tertentu. Termasuk produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan adalah produk berupa media pembelajaran. dalam mengembangkan produk media pembelajaran harus dilakukan analisis dan tahapan dalam mengembangkan media. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Karena ruang lingkup penelitian pengembangan yang luas dan dapat dirasakan manfaatnya secara langsung. Namun sebelum sebuah penelitian pengembangan dapat digunakan perlu dilakukan beberapa tahap revisi dan evaluasi untuk mendapatkan produk yang baik.

Artinya hasil artinya dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* adalah produk berupa media pembelajaran berbasis *flash* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD.

Model penelitian pengembangan yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD adalah model penelitian pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan penelitian yaitu ;(1) Potensi dan Masalah Penelitian; (2) Pengumpulan Data Awal; (3) Desain Produk Awal; (4) Validasi Desain

Produk, (5) Revisi Desain Produk; (6) Ujicoba Kelompok Kecil/ Ujicoba Lapangan Pertama; (7) Revisi Produk; (8) Ujicoba Kelompok Besar/Ujicoba Lapangan Final; (9) Revisi Produk; (10) Penyebaran Produk. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD dilakukan secara menyeluruh p sesuai dengan model penelitian Borg & Gall mulai dari tahap mencari potensi dan masalah penelitian sampai peneyebaran produk berupa media pembelajaran berbasis *flash*.

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis flash adalah menentukan potensi dan masalah penelitian. Masalah penelitian yang kemudian ditemukan adalah kemampuan menulis puisi siswa kelas IV SD yang masih rendah. Potensi penyelesaian masalah yang kemudian ditemukan adalah perlu adanya media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas IV SD. Media pembelajaran berbasis *flash* dinilai dapat meningkatkan keterampilan menuli puisi.

Tahapan kedua yaitu pengumpulan data awal. Pada tahap ini dilakukan observasi peleksanaan pembelajaran di SDN Lidah Wetan II Surabaya. Hasil observasi pembelajaran yang dilakukan guru terdapat beberapa kelemahan yang ada dalam pembelajaran yang dilakukan salah satunya yaitu tidak adanya penggunaan media yang relevan.

Tahapan ketiga adalah pembuatan desain produk awal media pembelajaran berbasis flash, pembuatan desain dalam media pembelajaran memerhatikan tiga unsur utama dalam media pembelajaran flash yaitu ; (1) Teks, teks yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran menulis baik jenis font yang dipilih serta ukuran font harus dapat dibaca dengan jelas.(2) Grafis/Gambar, grafis atau gambar yang digunakan harus menarik sehingga siswa tertarik ketika siswa melihat tampilan media pembelajaran.(3) Animasi, animasi yang digunakan agar perpindahan antar slide pada media pembelajaran juga lebih menarik serta tidak monoton. Jika ketiga unsur tersebut sudah telah terpenuhi maka dibuatlah *storyboard* awal media pembelajaran.

Tahap keempat yaitu validasi desain. Pada tahap ini validasi dilakukan pada dua tahap yaitu tahap validasi ahli materi, pada tahap validasi ahli materi . materi yang ada dalam media pembelajaran *flash* akan dinilai oleh seorang ahli Bahasa Indonesia. Tahap kedua adalah validasi desain, pada tahap ini tampilan serta program media pembelajaran *flash* akan dinilai oleh seorang ahli media pembelajaran. dalam dua tahap ini media pembelajaran akan mendapatkan sara dan masukan agar media pembelajaran dapat diterapkan dengan baik dilapangan.

Tahap kelima yaitu revisi desain produk. Pada tahap sebelumnya media pembelajaran berbasis *flash* telah divalidasi. Hasil validasi berupa masukan dan saran dari para ahli kemudian akan menjadi bahan revisi untuk memperbaiki kualitas materi serta program media pembelajaran *flash*.

Tahap keenam Ujicoba Kelompok Kecil atau Ujicoba Lapangan Pertama. Pada tahap ini media akan diujicobakan untuk pertama kalinya dilapangan. Subjek penelitian adalah siswa SDN Lidah Wetan II Kelas IV-C dan diambil sampel sebanyak 10 siswa. Dilakukan ujicoba dengan memberikan siswa perlakuan dengan media pembelajaran *flash* pada materi menulis puisi, siswa kemudian mengerjakan pre-test dan post-test dan mengisi angket pendapat siswa.

Tahap ketujuh adalah Revisi Produk. Pada ujicoba kelompok kecil akan diketahui kekurangan pada media pembelajara melalui respon siswa tanggapan siswa yang dapat diukur melalui angket. Dari hasil angket akan diketahui apakah kekurangan media pembelajaran yang kemudian dapat direvisi kembali.

Tahap Kedelapan Ujicoba Kelompok Besar atau Ujicoba Lapangan Utama. Merupakan tahapan utama dalam sepuluh tahapan pengembangan media pembelajaran *flash* materi menulis puisi. Subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas IV-B SDN Lidah Wetan II surabaya yang berjumlah 29 siswa. Siswa akan mengerjakan pre-test dan post test kemudian siswa akan mengisi angket tanggapan siswa setelah belajar materi menulis puisi menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*.

Tahap Kesembilan Revisi Produk. Hasil ujicoba lapangan utama akan menunjukkan apakah media pembelajara *flash* daapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa atau tidak. Jika ada beberapa kelemahan media yang perlu diperbaiki maka media akan direvisi kembali.

Tahap Kesepuluh. Setelah media telah diujicobakan dan direvisi maka media telah dinyatakan layak digunakan dilapangan sebagai media pembelajaran materi menulis puisi. Penyebaran dilakukan dengan memberikan hasil produk media *flash* kepada SD yang dijadikan subjek penelitian serta lewat media youtube.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah jenis data Kuantitatif dan kualitatif . Data kuantitatif digunakan dalam penelitian ini karena mulai dari pengumpulan data, analisis data dan presentasi data dan kesimpulan dari hasil data menggunakan angka sebagai acuan utama apakah data tersebut valid atau tidak valid. Sehingga data didapatkan dapat dipertanggungjawabkan kevalidannya karena proses pengolahan data menggunakan angka untuk menunjukkan hasil penelitian. Data kuantitatif dapat diperoleh dengan

melakukan ujicoba baik pada kelompok yang kecil atau kelompok yang besar serta menggunakan angket penelitian. Data kualitatif didapatkan dari hasil saran dan masukan yang diberikan oleh validator dalam tahap validasi ahli materi serta ahli media. Data ini adalah sebagai acuan untuk revisi produk berupa kalimat saran dan masukan yang dicantumkan dalam lembar penilaian validasi.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah (1) teknik validasi yang dilakukan melalui tahap validasi ahli media serta ahli materi. (2) Angket, angket yang digunakan adalah angket pendapat siswa untuk menilai kepraktisan media pembelajaran serta berbagai masukan yang diberikan siswa selama ujicoba lapangan dilakukan. (3) Evaluasi berupa pre-test dan post-test. Teknik evaluasi digunakan untuk menilai apakah media pembelajaran berbasis *flash* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi.

Untuk menganalisis data yang telah didapatkan dilakukan dalam beberapa cara sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan. Data yang dianalisis adalah data hasil validasi, data hasil tanggapan peserta didik, data lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran serta data hasil evaluasi merujuk pada hasil pre-test dan post-test.

Dalam menilai apakah produk media pembelajaran berbasis *flash* efektif atau tidak untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV SD. Efektivitas treatment diukur menggunakan *T-Test* sehingga diketahui apakah penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* dilakukan menggunakan model penelitian pengembangan Gorg & Ball untuk mengetahui setiap tahapan penelitian yang dilakukan. Selain itu penelitian media pembelajaran berbasis *flash* juga dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu : (1) Keefektifan Media; (2) Kevalidan Media; (3) Kepraktisan Media.

Tahapan yang pertama adalah menentukan potensi dan masalah. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* adalah melakukan observasi pembelajaran di SDN Lidah Wetan II Surabaya. Hasil penelitian yang didapatkan selama observasi pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia guru jarang menggunakan media pembelajaran yang relevan untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu guru juga hanya mengandalkan buku siswa sebagai alat pembelajaran utama selama pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar

dan pembelajaran hanya berlangsung satu arah yaitu guru kepada siswa. Ketika guru memberikan tugas kepada siswa, banyak siswa yang masih belum mengerti materi yang diajarkan. Hanya sekitar 30% siswa yang bisa mengerjakan tugas yang diberikan guru. Sementara siswa yang lain masih kebingungan dengan materi yang dipelajari. Hal ini mengakibatkan ketika guru melakukan koreksi terhadap hasil tugas siswa. Nilai yang didapatkan oleh siswa masih banyak yang mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menjadi jembatan informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Tahap kedua adalah Pengumpulan data dilakukan ketika melakukan observasi pembelajaran di SDN Lidah Wetan II. Data yang dikumpulkan pada saat observasi meliputi data kemampuan guru, serta data sekolah terhadap pemanfaatan fasilitas teknologi yang ada di sekolah. Selama observasi didapati data bahwa penggunaan teknologi di SDN Lidah Wetan II sudah baik dengan adanya laboratorium komputer dan mata pelajaran komputer bagi siswa. Selain itu terdapat LCD Proyektor yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran di kelas jika guru membutuhkan LCD Proyektor dalam pembelajarannya. Namun data yang didapatkan pada observasi kelas menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan fasilitas media yang tersedia untuk menunjang pembelajaran, selain itu guru hanya menjadikan buku siswa sebagai sumber belajar utama. Namun diakhir pembelajaran guru memberikan alat evaluasi berupa soal untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan.

Tahap ketiga adalah desain produk media pembelajaran. Pada tahap ini dibuat storyboard media pembelajaran yang terdiri dari tiga unsur utama yang harus ada dalam media pembelajaran berbasis *flash* yaitu ; (1) Teks berisi materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *flash* adalah materi ringan yang dikemas menarik agar memudahkan siswa dalam belajar. Jenis huruf yang dipilih adalah jenis huruf yang dapat dibaca jelas oleh guru maupun siswa. Serta pewarnaan huruf menggunakan warna yang menarik agar dapat dibaca dengan jelas oleh guru maupun siswa. Ukuran huruf yang digunakan juga tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga ketika media digunakan dalam pembelajaran di kelas dapat dibaca dengan jelas.; (2) Grafis yaitu gambar yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *flash* adalah berupa gambar animasi yang menarik sesuai dengan jenjang peserta didik. Dalam memilih gambar yang disajikan dalam media pembelajaran juga harus diperhatikan pemilihan gambar yang menarik serta sesuai dengan materi yang disampaikan.; (3) Animasi dalam pembuatan program

media pembelajaran penggunaan animasi dalam media pembelajaran dapat membuat tampilan media pembelajaran lebih menarik. Animasi yang digunakan dalam pengembangan media adalah animasi *effect motion* yang ada dalam software *Adobe Flash*.

Tahap Keempat Validasi Desain Media. Validasi dilakukan dalam dua tahapan yaitu validasi ahli materi bahasa Indonesia dan validasi ahli media pembelajaran. tahap pertama validasi adalah validasi ahli materi. Proses validasi ahli materi dilakukan dengan menunjukkan desain awal materi yang ada dalam media pembelajaran flash serta menunjukkan perangkat pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam penelitian lapangan. Dalam tahap validasi ahli materi penilaian yang diperoleh berdasarkan instrumen penilaian ahli materi maka materi dalam media pembelajaran berbasis flash mendapatkan skor 76.67% baik dalam aspek kebahasaan maupun aspek materi pembelajaran dan dikategorikan sangat baik.. tahap kedua adalah validasi ahli media pembelajaran. tahap ini bertujuan untuk apakah tampilan media pembelajaran sesuai isi materi dan untuk menguji apakah program yang ada dalam media pembelajaran berbasis flash dapat berjalan dengan baik atau masih ada ketidaksesuaian dalam program yang dijalankan. Dalam tahapan ini ahli media menilai bahwa media yang dikembangkan sudah cukup baik dan hanya perlu revisi pada satu tombol navigasi. penilaian hasil validasi skor yang didapat adalah 96.67 yang berarti media pembelajaran berbasis flash dapat digolongkan sangat baik / sangat layak digunakan.

Tahap kelima adalah revisi desain. Setelah melalui proses validasi didapatkan beberapa masukan baik dari ahli media maupun dari ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki materi dan program yang ada pada media pembelajaran. Masukan dan revisi yang diberikan ahli materi adalah adanya penambahan LKPD, adanya penyesuaian indikator pembelajaran agar lebih sesuai dengan KD serta penambahan materi menulis kerangka puisi pada media pembelajaran. masukan dan revisi yang diberikan oleh ahli media adalah penambahan tombol navigasi "Cara Penggunaan" pada slide judul media pembelajaran sebelum masuk ke slide utama media pembelajaran.

Tahap Keenam adalah uji coba lapangan pertama /uji coba kelompok kecil. Subjek penelitian yang dijadikan sebagai uji coba kelompok kecil adalah siswa kelas VI-C SDN Lidah Wetan II Surabaya. Siswa yang dijadikan subjek diambil secara acak sebanyak 10 siswa dalam satu kelas dari 30 siswa yang ada didalam kelas. Siswa kemudian diajarkan materi menulis puisi menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*. Pada tahap ini siswa juga diajak untuk mengisi angket pendapat siswa mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran flash. Hasil yang didapat melalui angket

yang diisi siswa mendapatkan skor 93.32% yang berarti siswa sangat antusias dan senang dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis flash pada materi menulis puisi. Selain itu siswa juga diajak untuk mengerjakan pre -test dan post-test untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. serta untuk menunjukkan apakah media pembelajaran flash berpengaruh bagi siswa. Hasil yang didapat dihitung menggunakan perhitungan t-test menunjukkan hasil hasil pretest dan posttest diperoleh t hitung sebesar 14,5 . pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel dengan derajat kebebasan (db) = N-1 = 10-1 = 9 yaitu 2,262. Hal ini menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 14,5>2,262. Dengan demikian hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang diperoleh serta treatment yang diberikan pada siswa efektif dan berpengaruh bagi siswa.

Tahap ketujuh adalah revisi. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis flash akan direvisi jika diketahui adanya kekurangan pada pelaksanaan uji coba tahap pertama. Hasil Hasil yang didapat pada penelitian kelompok kecil mendapatkan hasil bahwa mayoritas siswa sangat antusias ketika pembelajaran menulis puisi menggunakan media pembelajaran flash, tampilan yang menarik pada media pembelajaran serta materi yang disajikan singkat dan jelas membuat siswa antusias belajar menulis puisi menggunakan media pembelajaran flash. Hasil yang didapatkan pada angket mendapatkan skor 93.32% yang sesuai dengan kriteria penilaian dapat digolongkan sangat baik.

Tahap kedelapan kedelapan adalah uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan utama. Subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas IV-B SDN Lidah Wetan II Surabaya yang berjumlah 29 peserta didik. Tahap ini adalah tahapan utama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis flash untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD. Pada tahap ini siswa belajar materi menulis puisi menggunakan media pembelajaran flash. Siswa juga mengisi angket tanggapan siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran flash pada materi menulis puisi. Skor yang didapatkan berdasarkan angket pendapat siswa media pembelajaran berbasis flash mendapatkan skor 93.78% yang sesuai dengan kriterian penilaian tergolong sangat baik. Selain itu siswa juga diajak untuk mengerjakan lembar pre-test dan post-test untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. dari hasil yang didapat adalah rata-rata nilai siswa meningkat. Pada pre-test nilai rata-rata siswa hanya 38,10 sementara pada post-test nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78,10 yang artinya terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran flash. Selain itu perhitungan t-test menunjukkan perhitungan hasil pretest dan posttest diperoleh t hitung sebesar 22,5 . pada

taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel dengan derajat kebebasan (db) = $N-1 = 29-1 = 28$ yaitu . Hal ini menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $22,5 > 2,048$. Dengan demikian hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang diperoleh serta treatment yang diberikan pada siswa efektif dan berpengaruh bagi siswa.

Tahap Kesembilan revisi produk. Produk akhir pengembangan media pembelajaran berbasis flash adalah dalam bentuk aplikasi komputer yang bisa dijalankan dengan sistem operasi windows dengan ukuran 10MB. File media pembelajaran dapat disimpan di flash disk atau dalam bentuk CD yang dapat memudahkan guru dalam menyimpan media pembelajaran.

Tahap kesepuluh Dalam tahap ini pengembang melakukan pendistribusian media pembelajaran yang telah dikembangkan ke sekolah dasar yang dijadikan subjek penelitian. Selain itu pengembang juga membagi file media pembelajaran di youtube agar memudahkan semua orang memakai media.

Untuk menguji efektifitas produk media pembelajaran terbagi menjadi 3 poin utama yaitu : (1) Kevalidan Produk;(2) Keparkrtisan Produk;(3) Keefektifan Produk. Pertama yaitu kevalidan produk media pembelajaran berbasis flash. Untuk menguji apakah produk media pembelajaran valid , maka harus melui tahap uji validitas .Dalam menguji apakah produk media pembelajaran sudah valid digunakan dilapangan maka dilakukan dua tahapan uji validitas produk media pembelajaran. uji validitas yang pertama adalah uji validitas materi pada produk media pembelajaran. dalam uji validitas materi pembelajaran pihak yang berhak menguji validitas materi adalah dosen /seorang ahli bahasa Indonesia. Dalam uji validitas materi skor yang didapatkan dalam pengembangan media pembelajaran flash materi menulis puisi adalah 76,67 % yang meliputi dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek kebahasaan . Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran flash baik secara kebahasaan maupun aspek pembelajaran siap digunakan dala penelitian lapangan. Dalam tahapan ini validator memberikan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan materi pembelajaran antara lain ; (1) LKPD ,Adanya lembar LKPD sebagai tambahan dari lembar pre-test dan post test.:(2) Indikator Pembelajaran Penyesuaian Indikator pembelajaran yang disesuaikan dengan KD bahasa Indonesia.:(3) Materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran. Melengkapi isi materi yang ada dalam media pembelajaran seperti materi menulis kerangka puisi dan cara menulis puisi berdasarkan kerangka yang telah dibuat.:(4) Rubrik Penilaian. Adanya penyesuaian rubrik penilaian disesuaikan dengan indikator. Tahapan selanjutnya adalah tahap validasi ahli media. Dalam tahap validasi ahli media skor yang didapatkan adalah 96,67% dan

digolongkan sangat baik. Uji validasi ahli media meliputi dua aspek penilaian. yaitu aspek tampilan media pembelajaran serta aspek pemrograman. Selain itu ada beberapa masukan yang diberika oleh ahli media untuk revisi dan perbaikan media pembelajaran berbasis flash. Yaitu penambahan tombol navigasi “cara penggunaan” yang ditambahkan di slide pembukaan media pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Uji Validasi

Uji Validasi	Skor	Keterangan
Ahli Materi	76,67%	Sangat Baik
Ahli Media	96,67%	Sangat Baik
Rata-Rata Skor		86,67%

Sesuai dengan keterangan pada tabel hasil uji validasi. Skor rata-rata yang didapatkan media pembelajaran flash adalah 86,67% yang artinya media pembelajaran berbasis flash yang dikembangkan valid baik dalam uji materi maupun uji media dan layak digunakan dalam penelitian lapangan.

Tahap selanjutnya adalah menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis flash. Untuk menguji kepraktisan media ada dua indikator utama penilaian yaitu ketercapaian dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan skor yang didapat pada angket tanggapan siswa. Untuk mengukur ketercapaian dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran digunakan instrumen penilaian observasi kegiatan pembelajaran , hasil yang didapat dalam instrumen lembar observasi kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Skor Ketercapaian dan Keterlaksanaan Pembelajaran

Tahapan Ujicoba	Skor	Keterangan
Ujicoba Kelompok Kecil	92,18%	Sangat Baik
Ujicoba Kelompok Besar	87,50%	Sangat Baik
Rata-rata Skor		89,34%

Dari hasil penilaian terlihat pada ketercapaian pembelajaran pada ujicoba kelompok kecil mencapai 94,18% yang digolongkan sangat baik. Serta pada ujicoba kelompok besar skor yang diperoleh adalah 87,50% yang digolongkan sangat baik. Serta rata-rata ketercapaian pembelajaran pada dua tahap yaitu 89,34%.

Tahapan selanjutnya untuk menilai kepraktisan media adalah hasil nilai angket tanggapan siswa yang diisi langsung oleh siswa pada saat ujicoba media dilaksanakan. Skor yang didapatkan pada angket tanggapa siswa adalah :

Tabel 3 Skor Angket Pendapat Siswa

Tahapan Ujicoba	Skor	Keterangan
Ujicoba Kelompok Kecil	93,32%	Sangat Baik
Ujicoba Kelompok Besar	93,78%	Sangat Baik
Rata-rata Skor		93,55%

Dari hasil skor angket pendapat siswa. Pada tahap ujicoba kelompok kecil skor yang didapat adalah 93,32% yang digolongkan sangat baik. Sementara skor yang didapatkan pada ujicoba kelompok besar 93,78% yang juga digolongkan sangat baik. Serta rata-rata dari hasil skor angket pendapat siswa adalah 93,55.

Dari hasil ketercapaian pembelajaran yang diukur melalui lembar observasi pembelajaran dan hasil skor angket siswa maka hasil dari kepraktisan media pembelajaran dinilai sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Skor Kepraktisan Media

Instrumen Kepraktisan	Rata-Rata Skor	Keterangan
Ketercapaian dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran	86,67%	Sangat Baik
Angket pendapat siswa	93,55%	Sangat Baik

Dari hasil penskoran yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis flash telah memenuhi aspek kepraktisan dan dinyatakan praktis.

Tahap terakhir untuk menguji efektifitas media pembelajaran adalah keefektifan media pembelajaran. pada tahap ini instrumen yang dinilai adalah pre-test dan post-test siswa. Hasil yang didapat siswa pada dua tahapan yaitu tahap ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar adalah :

Tabel 5 Hasil Nilai Siswa

Tahapan Ujicoba	Rata-Rata Pre-test	Rata-rata post-test
Ujicoba Kelompok Kecil	53,00	80,00
Ujicoba kelompok besar	38,27	78,10

Pada ujicoba kelompok kecil . hasil Rata-Rata Pre-test adalah 53.00 namun setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis flash materi menulis puisi. Hasil rata-rata post tes meningkat menjadi 80,00. Ini artinya ada peningkatan nilai yang didapat siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis flash.

Pada ujicoba kelompok besar Pada ujicoba kelompok besar . hasil Rata-Rata yang didapatkan siswa pada saat Pre-test adalah .38,27. setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis flash materi menulis puisi. Hasil rata-rata post tes yang didapatkan siswa meningkat menjadi 78,10. Ini artinya ada peningkatan nilai yang didapat siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis flash.

Selain itu untuk menguji efektifitas treatment yang dilakukan digunakan perhitungan menggunakan t-test. Hal ini untuk mengetahui apakah ada peningkatan efektifitas pada saat siswa belajar materi menulis puisi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis flash.

Hasil perhitungan t-test pada ujicoba kelompok kecil didapatkan bahwa Berdasarkan perhitungan hasil pretest dan posttest diperoleh t hitung sebesar 14,5 . pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel dengan derajat kebebasan (db) = N-1 = 10-1 = 9 yaitu 2,262. Hal ini menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 14,5>2,262. Dengan demikian hasil pretest dan posttest pada uji coba skala kecil meningkat.

Hasil perhitungan t-test pada ujicoba kelompok besar diperoleh data bahwa perhitungan hasil pretest dan posttest tersebut diperoleh t hitung sebesar 22,5 . pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel dengan derajat kebebasan (db) = N-1 = 29-1 = 28 yaitu . Hal ini menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 22,5>2,048. Dengan demikian hasil pretest dan posttest pada uji coba skala kecil meningkat.

Dari hasil perhitungan t-test pada dua tahap penelitian yaitu tahap ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar didapatkan kesimpulan bahwa t hitung pada kedua tahap tersebut lebih besar daripada t tabel. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis flash materi menulis puisi. Dan media pembelajaran flash dikatakan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang didapat berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis flash adalah pengembangan media pembelajaran berbasis flash dalam materi menulis puisi untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV

mempunyai pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pre-test dan post-test. Terjadi peningkatan setelah siswa belajar menulis puisi menggunakan media pembelajaran berbasis flash. Selain itu media pembelajaran berbasis flash materi menulis puisi juga dinyatakan valid, praktis dan efektif sesuai dengan data yang didapatkan di lapangan. Sehingga produk media pembelajaran berbasis flash dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam materi menulis puisi siswa kelas IV SD.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Maka diharapkan guru untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran yang relevan dan efektif dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Karena sedikit sekali kesadaran guru untuk menghadirkan media yang relevan serta efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta, GP Press Group.

Komaidi, Didik. 2007. *Menulis Kreatif*. Kulon Progo. Sabda

Kosasih. 2014. *Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung ; Yrama Widya.

Sadhono dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta; Graha Ilmu .

Samosir, Tiorida. 2013. *Apresiasi Puisi*. Bandung: Yrama Widya.

Sudjana dan Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung; Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta.

Sumiati dan Asra. 2011. *Metode Pengajaran*. Bandung ; Bumi Rancaekek Kencana.

Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya, SIC.

Tarigan, Henry Guntur. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung; Angkasa.

Winataputra, Udin S. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta; Terbuka.

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta ; Ar-Ruzz Media

Zulaela. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi di Sekolah Dasar*. Jakarta, Rosda

