

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLASH UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULISKAN KEMBALI CERITA SISWA KELAS IV SD

Nur Lailiyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Unesa nurlailiyah636@gmail.com

Wahyu Sukartiningsih

Dosen Pembimbing wahyujk.unesa@yahoo.co.id

Abstrak

Saat ini media pembelajaran yang interaktif sangat dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran agar mempermudah dalam menyampaikan materi pada siswa dan memudahkan siswa memahami materi dengan cepat. Masalah yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui proses dari pengembangan media pembelajaran interaktif serta bagaimana kualitas dari produk yang akan digunakan untuk mengembangkan keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dari produk yang akan dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan menggunakan model pengembangan dari *Four-D* dengan menggunakan empat tahap dalam kegiatannya. Hasil yang diperoleh dari adanya penelitian ini adalah media pembelajaran yang berkualitas yakni media yang valid dengan presentase 89,5 % dari ahli materi dan ahli media, kepraktisan media dengan skor 75% dengan kategori praktis. Dan keefektivan dari produk untuk digunakan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran interaktif, keterampilan menuliskan cerita

Abstract

Currently interactive learning media is needed for learning activities to facilitate in delivering lesson to students and facilitate students to understand the lesson quickly. The problem that exists in this research is how the process of developing learning media with the aim to know the process of the development of interactive learning media and how the quality of the product will be used for learning activities skills to rewrite the fiction story with the aim to know the quality of products that will be used as learning media. This study was conducted using the Four-D development model using four stages in its activities. The results obtained from this research is a quality media learning that is a valid media with 89.5% percentage of material experts and media experts, practicality of the media with a score of 75% with the practical category. And the keefektivan of the product to be used in fourth graders in elementary school.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Skill of writing stories.

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia sedang dalam tahap perkembangan, tidak hanya dalam hal industry namun pendidikan juga turut berkembang untuk mendapatkan kualitas yang lebih baik. Untuk itu yang melatar belakangi adanya penelitian ini ada dua hal, yang pertama yakni pendidikan. Dimana pendidikan merupakan asset yang paling berharga untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh sebab itu pemerintah sangat mengutamakan strategi yang tepat untuk digunakan dalam memajukan pendidikan Indonesia.

Ada banyak cara untuk menjadikan pendidikan Indonesia agar menjadi pendidikan yang berkualitas yakni dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Strategi yang dimaksudkan adalah pemilihan model, metode dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar siswa yang sesuai dengan karakteristik siswanya.

Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah media pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran guru membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pada siswanya.

Kemudian alasan kedua dalam penelitian ini adalah perkembangan teknologi. Seiring berkembangnya zaman teknologi juga ikut berkembang. Dalam hal ini pemerintah harus bijaksana dalam menyikapi perkembangan ketnologi agar tidak sampai disalahgunakan oleh siswa untuk hal yang negative. Teknologi bisa dimanfaatkan untuk memajukan kualitas pendidikan Indonesia dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu penelitian ini akan membahas tentang media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi yakni media pembelajaran yang interaktif berbasis flash untuk pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Dengan masalah yang pertama yakni bagaimana proses perkembangan media pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran dikelas IV sekolah dasar dengan tujuan untuk mengetahui proses perkembangan media pembelajaran. Masalah yang kedua yakni bagaimana kualitas produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang ditinjau dari segi kepraktisan media, kevalidan dari media serta keefektivitasan dari media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dari produk yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan agar dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Media juga memiliki banyak manfaat antara lain untuk mempermudah guru memberi contoh dalam menjelaskan materi jika materinya tidak memungkinkan untuk menyajikan benda langsung maka media ini hadir sebagai perantaranya. Media banyak macam seperti media audio visual yang merupakan media yang memanfaatkan mata dan telinga untuk memahami materi yang disampaikan, contoh media audio visual adalah komputer.

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi pada siswa sehingga dapat dipahami oleh siswa dengan lebih mudah. Fungsi dari media pembelajaran ini adalah sebagai pemusat perhatian siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga memiliki banyak jenis antara lain media pembelajaran yang berbasis computer dalam kategori multimedia interaktif dengan menggunakan *software adobe flash*.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan penyampai informasi dan materi yang dapat dikontrol dan dioperasikan sang pengguna, agar pengguna bisa memilih apa yang akan dijalankan terlebih dahulu sesuai pemilihan dan petunjuk yang ada. Dengan tujuan membentk siswa yang aktif, kreatif serta mandiri dalam memecahkan masalah yang diberikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Keunggulan Media Flash Interaktif

Proses pengembangan media interaktif perlu dilakukan karena berbagai keunggulan dari media *flash* sendiri. Menurut Susilana, 2012 terdapat beberapa keunggulan dari media *flash* interaktif yaitu :

Daya Coba Tinggi dan Latihan

Melalui penggunaan media *flash* interaktif yang akan menjadikan siswa menumbuhkan sifat rasa ingin tahu mengenai informasi baru yang didapat melalui pengamatan dalam sebuah *software* yang berisi tentang materi cerita fiksi dan latihan soal untuk pemahaman siswa dalam materi menentukan watak dan tokoh dalam sebuah cerita serta menuliskan kembali cerita tersebut menggunakan bahasa sendiri.

Menumbuhkan kreativitas siswa. Rancangan isi dan konsep media *flash* ini memberikan peluang pada siswa untuk menumbuhkan kreativitasnya melalui pengamatan teks cerita fiksi dengan disediakannya kotak misteri yang harus ditebak oleh siswa yang kemudian dijadikan bahan untuk menuliskan kembali cerita tersebut menggunakan bahasanya sendiri.

Adanya stimulus-respon . Rancangan isi dan konsep media *flash* ini memberikan respon secara langsung dengan ketersediaan game puzzle yang terdapat dalam media pembelajaran untuk dijadikan daya tarik yang diberikan pada siswa, sehingga siswa mendapatkan penjelasan dan kebenaran mengenai materi yang dipelajari secara cepat.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Rancangan isi dan konsep media *flash* ini dikemas dengan tampilan yang menarik dan sesuai materi, agar siswa termotivasi untuk membuka aplikasi dan belajar dengan giat dengan menggunakan media tersebut.

Kekurangan Media Flash Interaktif

Setiap benda atau alat memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Susilana, 2012 terdapat beberapa kekurangan dari media *flash* interaktif yaitu :

Fasilitas sekolah : Sekolah tidak mungkin menyediakan komputer sebanyak siswanya di kelas, sehingga hanya akan ada satu komputer saja yang bisa dioperasikan sebagai media pembelajaran dan digunakan secara bergantian oleh siswanya.

Cara menyiasatinya yakni dengan mengoperasikan satu komputer saja yang digunakan secara bergantian dan belajar secara berkelompok, setiapkelompok mendapat giliran maju untuk mengoperasikannya sehingga siswa akan merasakan semua saat mengoperasikan media pembelajaran ini.

Fitur yang tidak mendukung : tidak semua komputer bisa digunakan untuk mengoperasikan media *flash* ini, karena tidak semua komputer bisa membaca *software*. Diperlukan aplikasi tambahan pada komputer atau penginstal ulang komputer dalam mode yang terupdate.

Dalam hal ini, ketika proses pembuatan media *flash* menggunakan komputer dengan *windows 10*, RAM 128 megabytedengan resolusi 1366 x 768 *pixel* agar dapat terinstal *software adobe flash*.

Dalam pembuatan media *flash* : saat melakukan proses pembuatan media *flash* sering terjadi eror pada komputer saat proses meng-*codingaction scrip* sehingga diperlukan waktu yang dalam saat membuat media *flash*.

Cara mengatasi eror saat peng-*codingan* adalah dengan mnyimpan data setiap akanmeng-*coding* agar data tidak hilang saat komputer mendadak *restart*.

Kurang interaktif : karena kurangnya fasilitas sehingga hanya ada satu komputer yang bisa dioperasikan dalam pembelajaran, sehingga hanya dapat berinteraksi searah saja.

Diperlukan *design* yang berupa kotak misteri yang berisi tokoh cerita kemudian siswa diminta untuk menebak siapakah tokoh tersebut, bagaimanakah wataknya dan menceritakan kembali peran tokoh tersebut

dalam ceritanya agar siswa turut aktif berpikir saat pembelajaran berlangsung.

Menulis merupakan kegiatan menyampaikan atau mengungkapkan perasaan, idea tau gagasan dalam symbol angka yang disusun rapi menjadi sebuah kalimat yang penuh arti. Manfaat dari menulis adalah yang pertama yaitu menimbulkan rasa ingin tahu dan melatih kepekaan dalam melihat realitas disekitar. Kedua menambah wawasan untuk bahan menulis dari sebuah referensi yang relevan. tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti, menghayati dan memahami serta meniru nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita dari teks fiksi dengan mengetahui watak daritokoh dalam cerita fiksi yang diajarkan pada siswa kelas tinggi yaitu siswa kelas IV. Pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita yang dibaca terdapat pada silabus kelas IV SD dengan kompetensi dasar yaitu Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi . Pembelajaran keterampilan menulis di SD harus dilaksanakan dalam kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian serta minat siswa. Melalui media *flash* yang disusun menjadi media pembelajaran interaktif yang bisa membuat siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini media pembelajaran digunakan untuk materi menuliskan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV . Menulis adalah kegiatan menyampaikan atau mengungkapkan perasaan, idea tau gagasan dalam symbol angka yang disusun rapi menjadi sebuah kalimat yang penuh arti. Dalam kegiatan menulis memiliki manfaat yang sangat baik yakni bisa menjernihkan pikiran, mengingat lebih lama informasi baru yang telah didapat serta mengurangi trauma masalah. Tujuan dari menulis sendiri adalah agar pembaca mengetahui, mengerti, menghayati dan memahami serta meniru nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah tulisan. Tidak semua orang memiliki bakat untuk menulis karena menulis adalah sebuah keterampilan yang dimiliki masing-masing individu sehingga hasil karya nya pun berbeda, sesuai dengan individunya tersebut. Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

Upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa senang menulis adalah dengan memberi sebuah media pembelajaran yang interaktif untuk menjadikan siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran keterampilan menulis ini guru harus menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif. Di samping itu guru juga harus melakukan penilaian proses yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan belajar siswa, kesulitan yang dialami dan pola strategi belajar yang tepat.

Jenis penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menulis bebas dengan aturan menentukan watak tokoh dari cerita Kisah Putri Tangguk dengan menyebutkan kriteria dari tokoh tersebut kemudian diminta untuk menuliskan kembali cerita tersebut dengan menggunakan bahasa sendiri. Tes menulis bebas digunakan karena tes tersebut dirasa mampu untuk mengukur keterampilan menulis siswa secara rinci dan menyeluruh. Meskipun diperlukan sedikit waktu dalam menilai tulisan siswa, namun tes ini dianggap akurat untuk menentukan keterampilan menulis dari siswa.

Keterampilan menulis siswa mempunyai kriteria penilaian tersendiri untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa tersebut dalam menentukan watak tokoh yang disertai alasan dan bukti kalimat dari teks cerita Kisah Putri Tangguk. Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini juga didasarkan pada isi tulisan dan kaidah penulisan. Isi tulisan dapat dinilai dari kesesuaian watak tokoh dan mampu menuliskan kembali cerita dengan menggunakan bahasa sendiri. Serta kaidah penulisan yang dapat dinilai dari ketepatan dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca dari tulisan siswanya.

Dari dua pendapat *Cox* dan *Harfield* yang akan dipilih salah satu yang akan digunakan dalam menilai yakni pendapat *Harfield* karena dalam konten tersebut terdapat aspek yang sangat jelas sehingga mudah jika digunakan untuk memberikan skor pada siswa. Konten yang digunakan dalam penilaian menurut pendapat *Harfield* yakni menilai berdasarkan gagasan yang jelas , urutan yang logis, pembentukan kata , ejaan serta aturan penulisannya. dengan rincian sebagai berikut :

Gagasan yang jelas : siswa memberikan gagasan yang jelas dalam menuliskan kembali cerita yang telah dibacanya.

Urutan yang logis : siswa mampu menceritakan secara runtut namun masih menggunakan bahasanya sendiri.

Pembentukan kata : siswa mampu membentuk kata dengan baik dan jelas serta tidak jauh dari cerita aslinya.

Ejaan serta aturan penulisan : siswa mampu menyusun kalimat dengan ejaan yang tepat dan penulisan mengenai huruf besar dan tanda baca yang sesuai aturan.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R and D) yang dikembangkan pada buku Thigarajan, Sammel and Sammel (1974:6), yaitu metode *Four D* (4-D), dipilih

karena sesuai serta lebih simpel untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flash* sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dalam metode ini terdapat 4 tahapan, yaitu: 1. Penetapan (*Define*); 2. Perancangan (*Design*); 3. Pengembangan (*Develop*); 4. Penyebaran (*Dessiminate*). Pada penelitian ini penyebaran dilakukan hanya pada satu sekolah saja untuk di uji cobakan. Jika sudah memenuhi syarat dan layak digunakan baru produk akan disebar dan dipromosikan pada sekolah lain.

Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk menguji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu 1. Desain uji coba, 2. Subjek uji coba, 3. Jenis data, 4. Instrumen pengumpulan data, dan 5. Teknik analisis data.

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Produk pembelajaran yang dihasilkan akan diuji coba secara lengkap meliputi beberapa tahap yakni uji coba ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari materi yang akan dicantumkan dalam media. Kemudian ujicoba ahli media dan terakhir ujicoba siswa yang dilakukan di Sekolah dasar Kemuning Tarik, Sidoarjo.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif dalam mengambil data. Data diperoleh dari penilaian angket yang diberikan kepada subjek uji coba dan data hasil *one group pre-test post-test* yang diberikan pada siswa kelas yang IV. Data mentah ini nantinya akan diolah untuk mengetahui tingkat kualitas dari media pembelajaran tersebut.

Terdapat beberapa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data berkaitan dengan kelayakan dan keefektivan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, lembar validasi, angket, dan tes.

Data-data yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan sesuai dengan kategori untuk selanjutnya data dianalisis menggunakan teknik analisis data yang relevan dengan jenis data. Dalam penelitian dan pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif dan kuantitatif. Yang digunakan untuk menganalisis data dan diperoleh dari hasil pengisian angket validasi media *flash* oleh ahli materi, ahli media dan siswa yang menjadi subjek uji coba produk. Selain itu juga digunakan untuk menganalisis data perkembangan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *flash* dengan materi menuliskan kembali cerita dari cerita fiksi yang berjudul Kisah Putri Tangguk dan mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *flash* dengan mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektivan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan praktis itu didapat dari angket respon pendapat siswa mengenai media pembelajaran interaktif kemudian untuk kevalidan media diperoleh berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, dan untuk mengetahui keefektivan dari produk ini diperoleh dari hasil ujicoba yang dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dari *Four-D*, dengan empat tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi:

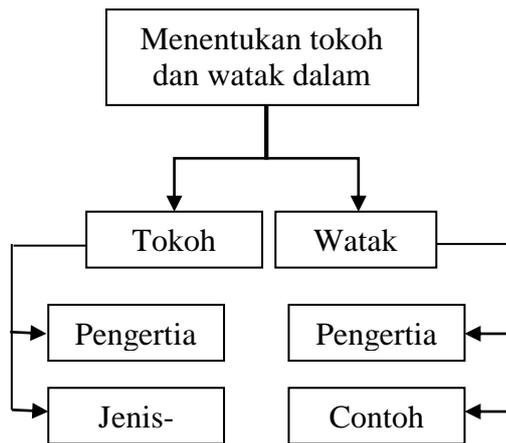
Tahap Penetapan

Tahap ini dilakukan sebuah observasi saat kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kemuning Tarik. Dalam tahap ini ditemukan hasil observasi mengenai kurikulum yang digunakan pada pembelajaran tersebut yaitu menggunakan kurikulum 2013, guru tidak menggunakan media saat menjelaskan materi. Kemudian adanya fasilitas yang lengkap namun, kurang dimanfaatkan seperti LCD, sound, dan proyektor

Analisis selanjutnya yaitu siswa yang mudah bosan saat menerima materi pelajaran yang sulit dipahami oleh mereka dan guru yang sudah kehabisan ide untuk membuat suasana belajar yang asik itu yang seperti apa agar siswa tidak mudah bosan. Sering diajak bernyanyi disela kegiatan pembelajaran sudah dilakukan oleh guru untuk mengembalikan fokus siswa saat belajar, namun hasil yang diperoleh tetap sama, yakni siswa masih merasa bosan dan menjadi asik sendiri saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam tahap Analisis konsep ini dilakukan sebuah identifikasi mengenai materi konsep-konsep tentang Cerita fiksi, Unsur Cerita, Pengertian Tokoh dan Watak serta meminta siswa untuk menuliskan kembali cerita fiksi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan. Berdasarkan kurikulum 2013 untuk kelas IV di Sekolah Dasar Kemuning, maka diperoleh materi tokoh dan watak dari cerita fiksi sebagai berikut :

Pokok bahasan : Menentukan tokoh dan watak dalam cerita fiksi



Gambar 1. Peta konsep materi

Analisis tugas yang guru berikan dalam kelompok yang mewajibkan setiap anggota kelompok untuk memecahkan satu soal dalam tugas tersebut. Dengan adanya produk media pembelajaran interaktif yang berbasis *flash* ini, akan mengurangi kelemahan yang dihadapi guru saat memberikan tugas. Dengan cara memberikan tugas melalui pengamatan materi pada media *flash* kemudian meminta setiap siswa untuk memecahkan soal yang ada tanpa meminta bantuan oleh siswa lain dan memberikan batasan waktu. Setiap siswa diberikan tanggung jawab masing-masing untuk mengerjakan. Sehingga siswa yang malas akan berusaha untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan analisis yang diperoleh sebelumnya tugas yang dilakukan saat proses pembelajaran adalah sebagai berikut : Tugas menjawab sebuah soal yang diberikan , bentuk soalnya seputar : Menentukan tokoh, Menentukan watak tokoh , Menuliskan kembali cerita dengan bahasa sendiri

Analisis tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas serta analisis konsep. Adapun pengalaman belajar yang diharapkan adalah siswa mampu menentukan tokoh dan watak dari sebuah cerita fiksi dengan menggunakan media pembelajaran adobe *flash* ini , siswa mampu menentukan tokoh dan watak dari sebuah cerita fiksi seta menuliskan kembali cerita yang telah disimak dari video yang dilihat.

Tahap Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *flash*. Tahapan ini terdiri dari beberapa fase yakni :

Pemilihan Kriteria Materi

Pemilihan Kriteria Materi dilakukan untuk menyusun materi yang tepat dan sesuai yang akan dimasukkan dalam produk, sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari dalam tema daerah tempat tinggalku di kelas IV dengan melalui tahap validasi kepada ibu Sri Hariani untuk mengetahui kevalidan dari materi yang akan dicantumkan dalam medianya.

Pemilihan media. Dalam pemilihan ini dilakukan untuk menentukan media *flash* yang tepat dengan materi tentang menuliskan kembali cerita dengan menentukan watak dan tokoh terlebih dahulu agar memudahkan siswa dalam mengoperasikan media dan paham dengan materi.

Rancangan awal. Setelah semua disusun dan dipilah sesuai kebutuhan barulah masuk dalam rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis *flash* untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Produk dikembangkan sesuai dengan design awal yang sudah dibuat pada tahap perancangan. Berikut adalah beberapa hasil produk media yang telah dikembangkan :

Bentuk : *Software adobe flash*

Ukuran : 1,62 MB

Slide pertama : Menu Program yang berisi Tujuan, Petunjuk, KD dan Indikator, Materi, games soal serta Profil.

Petunjuk : terdapat keterangan mengenai petunjuk untuk mengoperasikan media pembelajaran

Kompetensi : terdapat keterangan tentang kompetensi dasar dan indikator yang relevan.

Materi : Berisi tentang pengertian tokoh, jenis tokoh, pengertian watak dan contoh watak serta cerita Kisah Putri Tangguk.

Evaluasi : Berisi tentang beberapa soal yang harus dijawab siswa dengan batasan waktu tertentu.

Penutup : Berisi tentang Profil dari peneliti.

Tahap Pengembangan

Tahap ini dilakukan untuk untuk menghasilkan produk asli yang berkualitas melalui penilaian ahli/ validasi materi dan validasi media , kemudian menentukan kepraktisan melalui angket respon pendapat siswa dan efektif melalui tahap uji coba untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun tahap validasi dan tahap uji coba pengembangan dijelaskan sebagai berikut :

Tahap validasi ini bertujuan untuk memberikan penilaian tentang kevalidan dari produk yang dikembangkan. Tahap validasi ini menggunakan instrument validasi dari para ahli. Validasi materi dan

media ini mengacu pada kriteria yang diperoleh berdasarkan pada Riduwan,.(2015). Pada lembar validasi materi terdapat 12 butir pernyataan yang dicantumkan pada media pembelajaran. Untuk lembar validasi media sendiri terdapat 15 butir pernyataan yang sesuai dengan tampilan media. Tahap validasi materi dilakukan sebanyak satu kali dengan satu kali perbaikan. Untuk validasi media dilakukan sebanyak dua kali dengan satu kali perbaikan. Berikut adalah daftar nama validator materi dan media.

Tabel 1. Daftar nama validator perangkat dan media pembelajaran

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Khusnul Khotimah, S.Pd. M.Pd	Dosen jurusan KTP dalam bidang CAI.
2.	Dra. Sri Hariani, M.Pd.	Dosen jurusan PGSD dalam bidang Keterampilan Menulis.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya status valid dan praktis untuk media yang dikembangkan untuk itu media pembelajaran divalidasi pada ahli media untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media tersebut. Kegiatan validasi pada penilaian ini untuk mendapatkan status valid atau layak dari ahli media. Sedangkan kegiatan untuk mendapat status praktis menggunakan penilaian berupa angket pendapat siswa mengenai media tersebut.

Adapun saran yang diberikan oleh para ahli antara lain : 1. Untuk ahli materi memberikan saran untuk menambah materi tentang pengertian cerita, unsur cerita dan mengenai kalimat petunjuk harus menggunakan kalimat perintah. Kemudian menyertakan judul cerita pada soal *pre-test*. Terdapat 12 butir pernyataan dalam lembar validasi materi. Kemudian data diolah sebagai berikut : Dari perolehan skor 44 tersebut maka dapat diperoleh presentase kevalidan media dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} 100\%$$

$$N = \frac{44}{48} 100\%$$

N = 91,6 %

Dari perhitungan diatas maka didapat sebuah hasil dengan presentase kevalidan materi sejumlah 91,6%

artinya materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *flash* ini dinyatakan sangat valid oleh ahli materi.

Untuk ahli media memberikan saran agar diberikan *background* pada media dan memperbaiki lagi beberapa tombol yang belum bisa dioperasikan serta di minta untuk membuat buku petunjuk penggunaan media. Terdapat 15 butir pernyataan yang digunakan dalam memvalidasi media ini. Dari perolehan skor tersebut maka dapat diperoleh presentase kevalidan media dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} 100\%$$

$$N = \frac{53}{60} 100\%$$

N = 88,33 %

Dari perhitungan diatas maka didapat sebuah hasil dengan presentase kevalidan materi sejumlah 88,33% artinya materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *flash* ini dinyatakan sangat valid oleh ahli media.

Produk ini di uji cobakan langsung kepada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Kemuning Tarik yang dilakukan pada 21 april 2018 kepada 25 siswa. Proses ujicoba produk media pembelajaran interaktif ini dilakukan dua kali dengan beda tahap, untuk tahap pertama yakni dengan siswa kelas IV yang berjumlah 29 siswa namun ada 4 siswa yang tidak hadir sehingga hanya 25 siswa yang mengikuti pembelajaran. Untuk tahap kedua hanya dilakukan pada 10 siswa saja untuk mengambil respon siswa melalui sebuah angket pendapat siswa yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media tersebut. Angket berisi 18 butir pernyataan yang hanya memerlukan jawaban setuju / tidak setuju. Hasilnya yakni mereka merasa lebih mudah memahami materi dengan adanya media tersebut serta suasana belajar menjadi lebih seru sehingga tidak membosankan, namun mereka sedikit kurang suka dengan tema tampilan yang ada pada media karena dirasa kurang menarik.

Dari hasil data dipeoleh data berupa skor yang diperoleh yang nantinya diolah menjadi bentuk presentase yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis flash ditinjau dari subjek uji coba.

$$N = \frac{\text{jumlah skor hasil data respon setuju}}{\text{skor maksimal}} 100\%$$

$$N = \frac{135}{180} 100\%$$

$$N = 0,75 \times 100\%$$

N = 75%

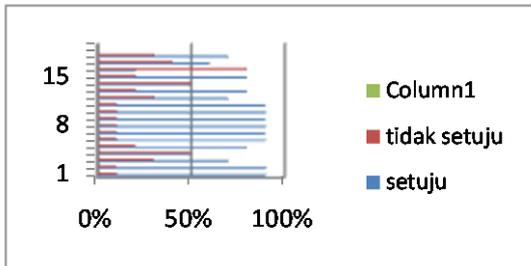


Diagram 1. persentase pendapat siswa pengguna media pembelajaran interaktif

Dari perhitungan diketahui bahwa rata-rata presentase dari 18 butir soal diatas 75%. Artinya bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flash* untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi ini dapat dikatakan praktis dan pengguna merasa senang dan puas dengan media tersebut dalam uji coba tersebut.

Untuk mengetahui hasil keefektivitasan produk media pembelajaran interaktif yang diperoleh sangat bagus dan meningkat . Berikut adalah data nilai pre-test dan post-test siswa kelas IV :

Tabel 2. Daftar nilai siswa kelas IV A

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post Test
1	AR	45	75
2	AAF	45	80
3	BP	50	90
4	DDE	80	90
5	DA	90	100
6	DSS	90	100
7	EIS	80	95
8	HCL		
9	HAM	60	85
10	LAW	75	85
11	LTS		
12	MZ	80	95
13	MHR	50	75
14	MWSN	70	75
15	NDA	60	80
16	NK	45	75
17	NNC	75	90
18	PPR	65	80
19	SAP	60	80
20	SDPL	80	75
21	SyDPL	85	100
22	VTEP	45	80
23	YN	60	90
24	ZNNR		
25	ZR	80	95
26	CMI		
27	AM	65	95
28	MD	45	75
29	MAA	65	80

Dari perolehan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* tersebut maka dapat diperoleh presentase keefektivan media dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$N = \frac{\sum x \geq 75}{\sum xi} \times 100\%$$

$$N = \frac{25}{29} \times 100\%$$

$$N = 86,2 \%$$

Dari tabel tersebut diketahui bahwa presentase nilai ketuntasan belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 68% yang termasuk dalam kategori baik. Kemudian diberikan sebuah media pembelajaran dalam menjelaskan materi sehingga diperoleh nilai setelah adanya media adalah 86,2%. Artinya bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flash* ini dikatakan sangat baik jika digunakan untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Tahap Penyebaran

Dalam tahap penyebaran produk yang dibuat agar menarik para pengguna, dilakukan sebuah *finishing* terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dilakukan melalui ujicoba produk kemudian yang disebarkan tidak hanya media pembelajarannya saja melainkan artikel dan skripsi penelitian juga harus disebarkan untuk meyakinkan pada pengguna bahwa media ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dari segi sistem maupun kualitas dari produk ini. Penyebaran dilakukan dalam bentuk CD untuk diberikan pada Sekolah dan penyebaran melalui youtube.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis flash ini yang dilakukan di SDN Kemuning Tarik pada siswa kelas IV dikatakan berkualitas karena media sudah valid dan praktis untuk digunakan serta efektif dalam kegiatan pembelajaran untuk materi keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi.

Pengembangan yang melalui beberapa tahap ini menghasilkan media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

Pada tahap *define* (penetapan) diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flash*. Hasil analisis ujung depannya yakni media pembelajaran memuat materi yang kurikulumnya sesuai dengan yang digunakan kelas IV. Untuk analisis siswa menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan mampu menyelesaikan soal-soal *post-test* dengan hasil yang memuaskan. Kemudian untuk analisis tujuan pembelajaran, siswa mampu mencapai tujuan kegiatan pembelajaran yakni menentukan tokoh, menentukan watak serta menuliskan kembali cerita dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berdasarkan tahap *design* (perancangan), diketahui urutan media pembelajaran yang dirancang harus memperhatikan materi yang akan dicantumkan terlebih dahulu. Rumusan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan untuk dicantumkan dalam media pembelajaran diambil dari kurikulum yang berlaku yakni kurikulum 2013. Sedangkan indikator yang ingin dicapai dibuat sesuai dengan Kompetensi Dasar yang diambil pada tema 8 subtema 3 tentang daerah tempat tinggalku. Kemudian media dibuat sesuai dengan *storyboard* dan di *design* secara menarik.

Dari tahap *develop* (pengembangan), media pembelajaran telah melalui proses validasi dan revisi dengan beberapa saran dari masing-masing validator. Hasil validasi untuk media menunjukkan bahwa media

pembelajaran yang digunakan masuk dalam kategori sangat valid dengan total skor 53. Materi yang dicantumkan dalam media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan kriteria kevalidan sangat baik dan baik untuk dicantumkan dengan total skor 44. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan dari media tersebut, diberikan sebuah angket pendapat yang pada siswa setelah Uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *flash* yang dilakukan pada siswa kelas IV A di SDN Kemuning Tarik. Selama uji coba berlangsung, ditemui banyak siswa yang merasa senang dengan adanya games tebak gambar pada media serta adanya penyajian cerita yang menarik sehingga siswa antusias mendengarkan cerita tersebut. Keadaan ini sesuai dengan pendapat Susilana, (2012 : 9) bahwa manfaat media pembelajaran ini menjadi perantara yang baik dalam menjelaskan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa serta mampu menjadikan siswa belajar lebih mandiri. Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa diberikan angket pendapat. Dari hasil angket respon siswa hampir 75% siswa merespon setuju dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. dengan jumlah 25 siswa hanya 10 siswa yang diambil untuk dimintai pendapat dan rata-rata skor respon siswa sebesar 0,75 yang menunjukkan pendapat setuju. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flash* memenuhi aspek kepraktisan karena siswa merasa senang dan belajar tidak bosan serta lebih mudah dioperasikannya media tersebut. Meskipun angket respon siswa menunjukkan hasil dengan kategori baik, siswa masih memberikan masukan-masukan positif terhadap perbaikan media seperti music yang tidak dapat didengar karena kesalahan teknis. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan tetap memerlukan revisi kembali guna menghasilkan media yang lebih baik.

Siswa mengerjakan soal *pre-test* tanpa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diajarkan materi menggunakan media. Siswa hanya diberikan penjelasan secara lisan mengenai materi menentukan watak dan tokoh.

Dengan disediakan sebuah tes cerita fiksi tentang Kisah Putri Tangguk, siswa diminta untuk mengamati teks cerita tersebut kemudian siswa diminta untuk mengerjakan puzzle yang ada pada media dengan batasan waktu tertentu, siswa mampu menyelesaikan puzzle tanpa kehabisan waktu dan hanya terdapat beberapa kesalahan saja. Setelah diberikan media siswa mengerjakan *post-test* dalam media pembelajaran.

Nilai *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur keefektiva dari media ini. Hasil kedua tes menunjukkan sebagian besar nilai siswa mengalami

peningkatan meskipun beberapa siswa masih kurang maksimal. Hasil *pre-test* kelas mendapatkan rata-rata skor 68 dengan kriteria baik. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan rata-rata skor 86 dengan kriteria sangat baik.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *flash* ini efektif ditinjau dari peningkatan nilai siswa. media pembelajaran interaktif berbasis *flash* yang dikembangkan, menuntun siswa untuk menyelesaikan masalah yakni menentukan watak dan tokoh serta menuliskan kembali cerita fiksi dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berdasarkan hasil pembahasan, media pembelajaran interaktif berbasis *flash* untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Kemuning Tarik yang dikembangkan ini berkualitas untuk digunakan, dengan kriteria valid, praktis dan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang didapat berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *flash* untuk pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi yang dibuat dan dikembangkan menggunakan model pengembangan *Four-D* yaitu :

Proses pengembangan media pembelajaran ini ditetapkan dengan beberapa analisis yakni kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah kurikulum 2013 dengan adanya media ini fasilitas di dalam kelas sudah dimanfaatkan. Kemudian siswa merasa lebih senang dengan adanya media ini sehingga kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemudian membuat perencanaan awal dari media yang akan digunakan dengan konsep yang sesuai serta *storyboard* yang lengkap sehingga media tersebut diproduksi dengan konsep yang sesuai aturan kurikulum yang diajarkan.

Kualitas produk dari media pembelajaran interaktif berbasis *flash* ini dinyatakan valid, praktis dan efektif berdasarkan pada :

- Validasi oleh ahli materi, kevalidan yang didapat dari ahli materi sejumlah 91,6% atau bisa dikategorikan sangat valid untuk dicantumkan dalam media pembelajaran yang akan digunakan.
- Validasi oleh ahli media, kevalidan media yang diperoleh dari ahli media sejumlah 88,33% atau bisa dikatakan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- Penilaian angket pendapat siswa yang diperoleh dari presentase rata-rata siswa yang diberi angket pendapat sejumlah 75% yang bisa dikategorikan

praktis untuk digunakan pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

Penilaian subjek ujicoba yang diperoleh dari jumlah siswa yang mengikuti *post-test* dan mendapat nilai kurang lebih di atas KKM sejumlah 86,2% yang bisa dikatakan sangat baik sehingga ketuntasan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif tercapai.

Saran

Media pembelajaran interaktif berbasis *flash* dapat diterapkan di Sekolah Dasar khususnya di Jawa Timur. Perlu adanya perbaikan pada *background* dan *background* pada media agar tampilan lebih menarik lagi sehingga siswa akan lebih semangat jika tampilan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari Arsyad.2002.*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Suprianto &ahmad Kafil.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Dasar Sensor Dalam Elektronika Industri Di Smk Negeri 2 Lamongan*.
- Doni Antoko & Euis Ismayati.2014.*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Kendali Elektromagnetik Di Smk Raden Patah Mojokerto*.Jurnal Universitas Negeri Surabaya.
- Guntur, Tarigan Henry.2008. *MENULIS Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.Bandung: CV.Angkasa
- Setyoşari, P.& Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas
- Sopiatin, P. 2010. *Manajemen Belajar berbasis Kepuasan Siswa*. Ghalia Indonesia.
- Sagala, Syaiful.2009.pengertian pembelajaran menurut para ahli (Online), (<http://trys99.wordpress.com/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli.htm>), diakses 12 Desember 2017.
- Hamalik, O. 2006.*Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Komaedi,Didik.2011.PANDUAN LENGKAP MENULIS KREATIF TEORI DAN PAKTIK:Yogyakarta:Sabda Media.

Majid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakary

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE

Riduwan, (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Jawa Barat :ALFABETA.

Rusman, Kurniawan Deni, dan Riyana Cepi. 2011. *PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI Mengembangkan Profesionalitas Gur*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Sadiman, Arief S., dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Santosa, Puji. 2005. *Materi Pokok dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas terbuka.

Suparno dan Yunus, Muhammad. 2003. *Materi Pokok Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.

Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Sugiyono. 2015. *Metode Penilitin dan Pengembangan Research and Develompment*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Thiagarajan, Semmel, DS & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Axceptional Children: A Source Book*. Bloomington: Center of Inovation of Teaching the Handicapped. (file) di unduh pada tanggal 11 Maret 2018.

Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.