

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN MENULIS EKSOSISI PADA SISWA KELAS V

Retno Megasafitri

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (retnomegasafitri11@yahoo.com)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah memaparkan proses pengembangan dan kualitas media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi. Penelitian ini menggunakan jenis desain *pre experimental design* dan proses pengembangan media interaktif dilakukan dengan tahapan 4D (*define, design, develop, and dissement*) dari Thiagarajan. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa validasi, angket, observasi, dan tes. Hasil penelitian ini antara lain, validasi media interaktif mendapatkan 92,5% dan 90% dengan kategori valid, kepraktisan media interaktif mendapatkan 96,5%, dan efektivitas dari hasil belajar siswa pada uji coba I mendapatkan 7,32 (t hitung) > 2,262 (t tabel), pada uji coba II mendapatkan 12,8 (t hitung) > 2,021 (t tabel) serta tanggapan guru dan siswa mendapatkan 100%.

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

Abstract

The purpose of this research are to explain the process of development and the quality of media interactive in learning of expository writing that use adobe flash base. The design of this research is pre-experimental, and the process of media interactive development using 4D stages (define, design, develop, and dissesment) that is from Thiagarajan. For collecting data, researcher uses validation, questionnaire, observation and test that is including in the instrument of this research. Then, the result of this research indicates that the validation of media interactive is found 92.5 %. Besides, 90% includes in valid category, practicability of media interactive is found 96,5% and the effectiveness of students learning in the first trial is found 7.32 (t count) > 2.262 (t table). On the other hand, in the second trial is found 12.8 (t count) > 2.021 (t table) and the respond of teacher and students is found 100%.

Keyword: interactive media, *adobe flash*, write a exposition

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sebuah sistem bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dari suatu kesepakatan yang memiliki makna dan lambang bunyi yang digunakan sebagai alat komunikasi (Yendra, 2016:3). Komunikasi yang dimaksud adalah jika terdapat dua orang atau lebih saling berinteraksi menggunakan bahasa sebagai alat untuk menyampaikan maksud atau tujuannya. Bahasa sebagai alat komunikasi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, seperti di keluarga, di sekolah, dan di masyarakat.

Bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan di sekolah berfungsi sebagai alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Karena bahasa dianggap sebagai alat penunjang pembelajaran, bahasa dapat dikatakan sangat penting diajarkan kepada siswa mulai dari kelas rendah (I, II, dan III) hingga kelas tinggi (IV, V, dan VI). Pada umumnya bahasa yang diajarkan di

sekolah adalah bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Daerah.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di sekolah mengembangkan empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Keempat keterampilan berbahasa memiliki hubungan antara satu keterampilan dengan keterampilan yang lainnya.

Menurut Suparno dan Yunus (2010:1.3) menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk dapat menyampaikan pesan sebagai komunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis penting karena di dalam kegiatan pembelajaran semua mata pelajaran menggunakan tulisan. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menulis yang dapat menghasilkan sebuah

tulisan berupa karangan deskripsi, karangan eksposisi, karangan narasi, karangan argumentasi, dan karangan persuasi.

Karangan eksposisi adalah sebuah karangan yang menguraikan atau menjabarkan informasi tentang suatu hal yang didukung oleh fakta berupa angka, statistik, peta, atau grafik yang digunakan untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca (Dalman, 2016:120). Kegunaan karangan eksposisi sebagai penambahan wawasan pengetahuan pembaca, artinya penulis tidak bermaksud untuk mempengaruhi pembaca terhadap suatu hal tetapi penulis bermaksud untuk menambah wawasan serta pengetahuan pembaca berdasarkan pengetahuan yang telah dilakukan dan telah teruji kebenarannya.

Menulis karangan eksposisi diajarkan kepada siswa sekolah dasar dengan melalui beberapa tahapan, yaitu : 1) menentukan topik atau tema karangan, 2) menentukan tujuan penulisan, 3) merencanakan penjelasan dengan membuat kerangka karangan yang tersusun dengan baik (Suparno dan Yunus, 2010:5.7). Dalam praktiknya menulis karangan eksposisi diajarkan di kelas V sesuai dengan kurikulum 2013.

Pengajaran teks eksposisi bermanfaat bagi siswa untuk dapat melatih siswa dalam menulis eksposisi dan menambah pengetahuan siswa. Pengetahuan siswa bertambah terhadap suatu hal yang akan ditulis, yang dihasilkan dari tahapan mencari dan mengumpulkan fakta atau informasi yang sesuai dengan topik

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan buku teks dan metode ceramah. Hal ini dapat diketahui dari perbincangan yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN Pucang IV Sidoarjo. Maka dilakukanlah pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi yang ada saat ini. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan pemanfaatan teknologi saat ini adalah media interaktif berbasis *adobe flash*.

Adobe flash dapat menghasilkan media yang interaktif. Media interaktif berbasis *adobe flash* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media interaktif berbasis *adobe flash* antara lain mengongkretkan pemahaman, dapat mendesain permainan agar lebih menarik dan inovatif, dan dapat divariasikan dengan berbagai animasi, warna, dan suara. Sedangkan kekurangan media interaktif berbasis *adobe flash* antara lain membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya dan membutuhkan konsultasi kepada ahli.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukanlah penelitian pengembangan media pembelajaran. Pengembangan tersebut dilakukan dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Menulis Eksposisi Pada Siswa Kelas V".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian ini merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk agar dapat mempermudah dunia pendidikan serta pembelajaran. Hal ini senada dengan Borg dan Gall (dalam Sugiono, 2016:9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk yang dipakai dalam dunia pendidikan atau pembelajaran.

Rancangan penelitian dan pengembangan ini menggunakan tahapan Thiagarajan. Tahapan Thiagarajan (1974:5) terdiri dari empat tahap, yaitu:



Bagan 1. Tahapan model 4D Thiagarajan (1974)

Penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V. produk tersebut dilakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba I (uji coba terbatas) dan uji coba II (uji coba lapangan). Kedua tahapan menggunakan lembar pretest dan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa serta lembar angket untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa dan guru terhadap media interaktif.

Penelitian ini menggunakan dua subjek uji coba. Pada uji coba I, subjek uji coba adalah 10 orang siswa dari kelas V B dan guru kelas V B. Pada uji coba II subjek uji coba adalah 41 orang siswa dari kelas V A dan guru kelas V A. Kedua subjek uji coba berasal dari SDN Pucang IV.

Jenis data yang didapatkan dari penelitian pengembangan media interaktif adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari lembar observasi kegiatan pembelajaran, tanggapan saran dari ahli materi dan media, serta tanggapan siswa dan guru yang akan dianalisis sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil pretest dan posttest siswa kelas V.

Pengumpulan data menggunakan empat instrumen. Keempat instrumen pengumpulan data antara lain lembar validasi, lembar observasi, lembar angket atau kuesioner, dan lembar tes (pre test dan post test).

Instrumen pengumpulan data yang pertama adalah lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan penilaian media pengembangan media interaktif. Penilaian tersebut dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi kemudian digunakan untuk memperbaiki media sesuai dengan masukan atau saran dari para ahli

Instrumen pengumpulan data yang kedua adalah observasi. Observasi merupakan kegiatan yang memusatkan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 1998:146). Dalam penelitian ini digunakan observasi sistematis yaitu dengan menggunakan pendoman sebagai instrumen pengamatan. Instrumen pengamatan dalam observasi berisi butir-butir kejadian atau tingkah laku yang akan terjadi (Arikunto, 2013:272).

Instrumen pengumpulan data yang ketiga adalah angket atau kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan dalam bentuk tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang ingin diketahui (Arikunto, 1998:146). Kuesioner dengan hasil yang baik akan didapatkan jika melakukan uji coba dengan sampel dari populasi di mana sampel penelitian akan dilakukan (Arikunto, 2013:269). Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup sehingga dari seluruh pertanyaan siswa dan guru tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan.

Instrumen pengumpulan data yang keempat adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur ketercapaian siswa terhadap materi. Tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan pretest dan post tes. Pretest adalah tes yang digunakan mengukur kemampuan siswa sebelum diberi media sedangkan posttest merupakan tes yang digunakan mengukur kemampuan siswa terhadap materi sesudah diberi media. Tes yang dilakukan berupa kegiatan menulis eksposisi.

Data yang didapatkan dari instrumen pengumpulan data kemudian dianalisis dengan menggunakan beberapa teknik analisis data.

Hasil data dari instrumen pengumpulan data validasi dan observasi berupa skor. Skor didapatkan melalui skala likert.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
1	Tidak baik (TB)
2	Kurang baik (KB)
3	Cukup baik (CB)
4	Baik (B)
5	Sangat baik (SB)

(Sugiyono, 2016:141)

Hasil data angket atau kuesioner berupa skor. Skor yang didapatkan melalui skala guttman.

Tabel 2. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Riduwan, 2013 :44)

Data hasil validasi, observasi, dan angket berupa skor. Masing-masing data kemudian dihitung menggunakan rumus persentase berikut

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

Keterangan :

- P = Angka persentase
- f = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Skor maksimal

(Riduwan, 2013:41)

Setelah hasil hitung persentase dari data hasil validasi, observasi, dan angket didapatkan, kemudian menginteprestasikan kedalam tabel kriteria berikut :

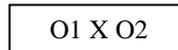
Tabel 3. Kriteria Persentase

No.	Skor Rata-rata	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat Kurang
2.	21% - 40%	Kurang
3.	41% - 70%	Cukup
4.	71% - 80%	Baik / Layak
5.	81% - 100%	Sangat Baik / Sangat Layak

(Riduwan, 2013 :41).

Kriteria validasi, observasi, dan angket berbeda-beda. Kriteria validasi dinyatakan layak apabila rata-rata dari validasi media dan materi mendapatkan $\geq 61\%$ dari tabel kriteria persentase kelayakan. Kriteria observasi dinyatakan praktis apabila rata-rata dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran mendapatkan $\geq 66\%$ dari tabel kriteria persentase. Kriteria angket dinyatakan efektif apabila rata-rata dari hasil angket atau kuesioner tanggapan penggunaan media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi mendapatkan $\geq 61\%$ dari tabel kriteria persentase angket siswa dan guru

Data hasil tes pada siswa menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Desain tersebut digambarkan sebagai berikut.



Keterangan :

- O₁ = Nilai pretest (sebelum dilakukan treatment)
- X = Treatment yang diberikan
- O₂ = Nilai posttest (sesudah dilakukan treatment)

(Sugiono, 2016 : 111)

Untuk mengetahui perbedaan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dilakukan pengolahan data dengan menggunakan rata-rata (mean) dan t-test. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

$\sum Xi$ = nilai setiap data

\bar{X} = mean

n = jumlah data

(Siregar, 2014:137)

Rumus untuk menghitung t-test

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

Keterangan :

Md = mean dari selisih pretest dan posttest (post test – pre post)

xd = deviasi masing-masing subjek (d – Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan melalui N-1

(Arikunto, 2013:349 - 350).

Hasil T-test disebut dengan t hitung. Setelah T hitung ditemukan dibandingkan dengan t teoritik. T teoritik didapatkan dengan cara menghitung db = N-1 dan melihat tabel nilai t. Pada tabel nilai T digunakan taraf signifikansi 5% yang berarti kesalahan uji coba sebesar 5% dan kebenaran saat uji coba sebesar 95%. Jika hasil dari perbandingan t hitung dan t teoritik menyatakan t hitung \geq t tabel, maka penggunaan media mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media sedangkan jika t hitung \leq t tabel, maka penggunaan media mengalami penurunan dari sebelum menggunakan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V. Hasil penelitian, meliputi proses pengembangan media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi dan kualitas media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash*

Proses pengembangan media interaktif menggunakan tahapan 4D dari Thiagarajan. Tahapan pengembangan media interaktif meliputi *define* (penetapan), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahapan *Define* (Penetapan) merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam pengembangan media. Pada tahapan ini bertujuan untuk menetapkan pendefinisian syarat pengajaran yang diperlukan dalam pengembangan media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi. Dalam tahapan ini terdiri dari lima subtahap, yaitu analisis ujung depan (*Fornt-end analysis*), analisis siswa (*leaner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan menentukan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

Subtahap pertama dalam tahapan penetapan adalah analisis ujung depan. subtahap ini dilakukan dengan cara melakukan penyelidikan dan pengkajian terhadap kurikulum yang digunakan di SDN Pucang IV Sidoarjo pada kelas V. Kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut adalah kurikulum 2013. Kompetensi dasar kurikulum 2013 dalam pembelajaran menulis eksposisi dan indikator yang dikembangkan adalah sebagai berikut

Kompetensi dasar :

4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Indikator :

4.7.1 Membuat kerangka dengan menentukan gagasan-gagasan beserta penjelasnya berdasarkan gambar

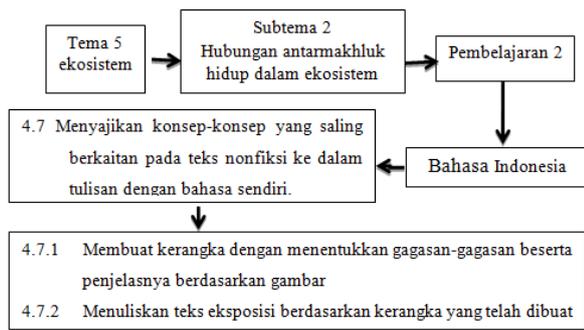
4.7.2 Menuliskan teks eksposisi berdasarkan kerangka yang telah dibuat

Subtahap kedua dalam tahapan penetapan adalah analisis siswa. Subtahap ini dilakukan dengan cara mengkaji perkembangan kognitif siswa kelas V. Siswa kelas V di SDN Pucang IV Sidoarjo berusia 10-11 tahun. Menurut Piaget (dalam Nursalim, dkk, 2007:26) perkembangan kognitif anak usia 10-11 tahun termasuk kedalam tahap operasional kognitif.

Subtahap ketiga dalam tahapan penetapan adalah analisis tugas. Tahap ini dilakukan dengan cara mengkaji tugas-tugas inti Tugas inti ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan belajar menulis eksposisi. Tugas yang akan diberikan dalam pembelajaran menulis eksposisi adalah menulis teks eksposisi dengan teknik ilustrasi. Teknik ilustrasi ditampilkan melalui gambar yang dapat bermanfaat dalam mengkonkretkan pemahaman siswa dalam mengembangkan setiap paragraf teks eksposisi. Hal ini disesuaikan dengan indikator yang diuraikan dalam tahapan analisis ujung depan serta tahapan analisis siswa.

Subtahap keempat dalam tahapan penetapan adalah analisis konsep. subtahap ini dilakukan pengkajian konsep-konsep atau rancangan yang akan dikembangkan

dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V.



Bagan 2. Konsep Menulis Eksposisi

Subtahap kelima dalam tahapan penetapan adalah menentukan tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang telah dikembangkan. Tujuan pembelajaran pembelajaran menulis eksposisi adalah 1) Dengan mengamati gambar, siswa membuat kerangka dengan menentukan gagasan-gagasan beserta penjelasnya berdasarkan gambar dengan tepat dan 2) Dengan mengamati contoh soal, siswa mampu menuliskan teks eksposisi berdasarkan kerangka yang telah dibuat dengan percaya diri.

Tahapan perencanaan (*design*) merupakan tahapan kedua dalam pengembangan media. Tahapan ini bertujuan untuk menyiapkan bentuk atau rancangan awal. Dalam tahapan ini terdiri dari empat subtahap, yaitu menyusun kriteria tes (*constituting criterion-referenced tests*), pemilihan media (*media selectio*), pemilihan format (*format selection*), desain awal (*initial design*).

Subtahap pertama dalam tahapan perencanaan adalah menyusun kriteria tes. Tujuan subtahap ini adalah untuk menentukan kriteria penilaian tes menulis eksposisi. Kriteria penilaian menulis adalah 1) Menentukan gagasan beserta penjelasnya, 2) Kesesuaian tulisan dengan gambar, 3) Kesesuaian gagasan dan penjelasnya dengan teks eksposisi, 4) Kesesuaian judul dengan isi teks eksposisi, 5) Penggunaan huruf kapital, 6) Penggunaan tanda baca, dan 7) Penulisan kata menggunakan ejaan yang benar.

Subtahap kedua dalam tahapan perencanaan adalah memilih media. Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang sesuai berdasarkan karakteristik siswa, konsep, dan tugas. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa, tugas, dan konsep merupakan multimedia dengan jenis media interaktif berbasis *adobe flash*. Hal ini dikarenakan karakteristik siswa kelas V termasuk kedalam tahap operasional konkret sehingga konsep dan tugas dapat dikongkritkan atau ditampilkan secara nyata pada media interaktif berbasis *adobe flash*.

Subtahap ketiga dalam tahapan perencanaan adalah tahap pemilihan format. Pengembangan media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V memilih menggunakan format .exe (executable) agar dapat memudahkan menjalankan media interaktif penggunaan media interaktif dalam windows tanpa menggunakan aplikasi tambahan.

Subtahap keempat dalam tahap perencanaan adalah tahapan desain awal media dan diaplikasikan dengan menggunakan program *adobe flash*. Pada tahap ini, dilakukan perencanaan rancangan awal media interaktif dalam pembelajaran menulis eksposisi yang akan diaplikasikan ke dalam aplikasi *adobe flash*.

Tahapan ketiga merupakan tahapan pengembangan (*develope*) yang bertujuan untuk melakukan modifikasi atau perubahan pada media interaktif berbasis *adobe flash* agar menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahapan pengembangan memiliki enam sub tahap meliputi penilaian ahli (*expert appraisal*), uji coba I (uji coba terbatas), revisi, uji coba II (uji coba lapangan), revisi, dan produk akhir.

Subtahap pertama dalam tahapan pengembangan adalah penilaian ahli. Penilaian ahli merupakan tahap validasi yang bertujuan untuk menilai dan memberikan tanggapan terhadap media interaktif berbasis *adobe flash* untuk kemudian dijadikan bahan perbaikan media. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi dilakukan oleh Drs. Heru Subrata, M.Si dari Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), sedangkan ahli media dilakukan oleh Alim Sumarno, S.Pd, M.Pd dari Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Subtahap kedua dalam tahapan pengembangan adalah uji coba 1 (uji coba terbatas). Pada subtahap ini dilakukan pengujian coba media dengan 10 siswa dari kelas V B di SDN Pucang IV Sidoarjo dan satu orang guru kelas V B. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil tes sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media, tanggapan siswa dan guru terhadap media, dan observasi atau penilaian pengamatan tingkah laku yang dilakukan oleh guru serta satu teman sejawat.

Subtahap ketiga dalam tahapan pengembangan adalah revisi I. revisi atau perbaikan dilakukan berdasarkan sub tahap pertama (penilaian ahli) dan uji coba I (uji coba terbatas).

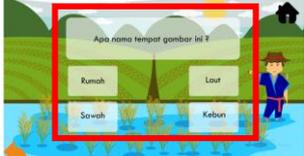
Tabel 4. Hasil Revisi Tahap I

Media awal	Media sesudah revisi tahap I
	Sebelum paragraf eksposisi tentang padi ditampilkan, diberikan 3 pertanyaan tentang sawah dan padi.

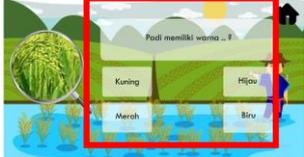
Paragraf eksposisi tentang padi ditampilkan dengan tulisan dan menggunakan rata tengah.



Apa nama tempat gambar ini ?



Pertanyaan pertama adalah menanyakan nama tempat yang diilustrasikan.



Pertanyaan kedua adalah menanyakan warna dari tanaman padi dan disertai dengan gambar kaca pembesar yang berisi ilustrasi padi.



Pertanyaan ketiga menanyakan tentang bentuk daun dari tanaman padi berdasarkan ilustrasi padi.



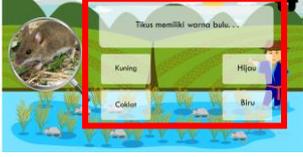
Setelah dimunculkan beberapa pertanyaan dari padi, dimunculkan paragraf eksposisi tentang padi. Di awal paragraf padi dibuat menjorok ke dalam dan menggunakan rata kiri kanan (*justify*).

Sebelum paragraf eksposisi tentang tikus ditampilkan, diberikan sebuah pertanyaan dan disertai dengan gambar kaca pembesar yang berisi ilustrasi tikus.



Paragraf eksposisi tentang tikus

ditampilkan dengan tulisan dan menggunakan rata tengah.



Pertanyaannya adalah menanyakan warna bulu dari tikus berdasarkan ilustrasi tikus yang ditampilkan.



Setelah dimunculkan pertanyaan dari tikus, ditampilkanlah paragraf eksposisi tentang tikus. Sama seperti paragraf padi, di awal paragraf tikus dibuat menjorok ke dalam dan menggunakan rata kiri kanan (*justify*).



Paragraf eksposisi tentang ular ditampilkan dengan tulisan dan menggunakan rata tengah.

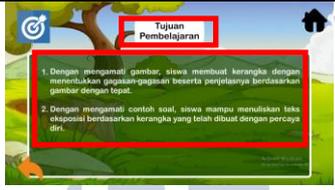


Pertanyaan pertama adalah menanyakan warna kulit dari ular berdasarkan ilustrasi ular yang ditampilkan.



Pertanyaan kedua adalah menanyakan tentang bentuk tubuh ular berdasarkan ilustrasi ular yang ditampilkan.

	 <p>Setelah dimunculkan beberapa pertanyaan dari ular, dimunculkan paragraf eksposisi tentang ular. Sama seperti kedua paragraf sebelumnya, di awal paragraf ular dibuat menjorok ke dalam dan menggunakan rata kiri kanan (<i>justify</i>).</p>		<p>paragraf eksposisi tentang burung elang. Sama seperti ketiga paragraf sebelumnya, di awal paragraf burung elang dibuat menjorok ke dalam dan menggunakan rata kiri kanan (<i>justify</i>).</p>				
 <p>Paragraf eksposisi tentang burung elang ditampilkan dengan tulisan dan menggunakan rata tengah.</p>	<p>Sebelum paragraf eksposisi tentang burung elang ditampilkan, diberikan 2 pertanyaan dan disertai dengan gambar kaca pembesar yang berisi ilustrasi burung elang.</p>  <p>Pertanyaan pertama adalah menanyakan warna bulu burung elang berdasarkan ilustrasi burung elang yang ditampilkan.</p>  <p>Pertanyaan kedua adalah menanyakan cara burung elang bergerak berdasarkan ilustrasi burung elang yang ditampilkan di dalam sawah.</p>	 <p>Jika jawaban dari pertanyaan benar, maka akan muncul <i>reward</i> dengan tulisan “jawaban benar” dan gambar ceklist.</p>  <p>Jika jawaban dari pertanyaan salah, maka akan muncul kotak berisikan <i>punishment</i> dengan tulisan “ayo coba lagi!!!” dan terdapat dua pilihan, yaitu ulangi (menggulung pertanyaan) dan lanjut (melanjutkan pertanyaan/tampilan selanjutnya)</p>					
	 <p>Setelah dimunculkan beberapa pertanyaan dari burung elang, dimunculkan</p>	<p>Subtahap keempat dalam tahapan pengembangan adalah Uji coba II (uji coba lapangan). Subtahap ini dilakukan uji coba media interaktif kepada 41 siswa di kelas V A dan seorang guru kelas V A di SDN Pucang IV Sidoarjo.</p> <p>Subtahap kelima dalam tahapan pengembangan adalah revisi tahap II. Pada subtahap ini dilakukan perbaikan media interaktif berdasarkan uji coba II (uji coba lapangan).</p>	<p>Tabel 5. Hasil Revisi Tahap I</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="821 1769 1029 1803">Media Awal</th> <th data-bbox="1029 1769 1450 1803">Media sesudah revisi tahap II</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="821 1803 1029 2042">  <p>Judul pada tampilan kompetensi dasar berupa</p> </td> <td data-bbox="1029 1803 1450 2042">  <p>Judul pada tampilan diubah menjadi</p> </td> </tr> </tbody> </table>	Media Awal	Media sesudah revisi tahap II	 <p>Judul pada tampilan kompetensi dasar berupa</p>	 <p>Judul pada tampilan diubah menjadi</p>
Media Awal	Media sesudah revisi tahap II						
 <p>Judul pada tampilan kompetensi dasar berupa</p>	 <p>Judul pada tampilan diubah menjadi</p>						

“tujuan materi”.	kompetensi dasar dan di dalam kotak kompetensi dasar kata “kompetensi dasar” dihilangkan.
 <p>Judul pada tampilan indikator berupa “tujuan materi”</p>	 <p>Judul pada tampilan diubah menjadi indikator dan di dalam kotak indikator kata “indikator” dihilangkan.</p>
 <p>Judul pada tampilan indikator berupa “tujuan materi”</p>	 <p>Judul pada tampilan diubah menjadi tujuan pembelajaran dan di dalam kotak tujuan pembelajaran kata “tujuan pembelajaran” dihilangkan.</p>

Subtahap keenam atau terakhir dalam tahap pengembangan adalah produk akhir. Pada tahap ini dihasilkan setelah tahap revisi II dan menghasilkan produk pengembangan media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V

Tahapan keempat adalah *dissement* (penyebaran). Pada tahap ini dilakukan penyebaran ke guru kelas V di SDN Pucang IV.

Kualitas media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi

Kualitas produk media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dikatakan berkualitas jika memenuhi kriteria 3 kriteria, yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media interaktif didapatkan dari penilaian para ahli terhadap media. Kepraktisan media interaktif dilihat dari pengamatan kegiatan pembelajaran menulis eksposisi menggunakan media tersebut. Keefektifan media interaktif dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

Kriteria yang pertama adalah valid. Kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini sesuai dengan pendapat Nieveen (2007) bahwa kualitas media dilihat dari validasi isi dan konstruk yang dinilai oleh para ahli.

Tabel 6. Hasil Validasi

Validasi	Persentase
Validasi Materi	92,5
Validasi Media	90
Rata-Rata	91,3

Penilaian materi di dalam media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase 92,5% (kriteria sangat valid), sedangkan penilaian media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase 90% (kriteria sangat valid). Berdasarkan penilaian para ahli dapat dinyatakan bahwa media interaktif berbasis *adobe flash* valid.

Kriteria yang kedua, yaitu praktis. Kepraktisan media interaktif dilihat dari pengamatan kegiatan pembelajaran menulis eksposisi menggunakan media. Pengamatan dilakukan oleh dua orang, yaitu guru kelas dan teman sejawat (mahasiswa) pada masing-masing uji coba. Hal ini senada dengan pendapat Nieveen (2007) bahwa kepraktisan diperoleh dari penilaian hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran dan pengguna (guru atau siswa) menggunakan produk yang dikembangkan dengan mudah atau tidak.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran

Pengamat	Uji coba I	Uji coba II
Guru kelas	92	96
Mahasiswa (Teman Sejawat)	92	94
Rata-rata	92	95

Hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *adobe flash* pada uji coba I (uji coba terbatas) yang dilakukan oleh pengamat I mendapatkan skor 95 dan pengamat II mendapatkan skor 95, sedangkan uji coba II (uji coba lapangan) pengamat I mendapatkan skor 99 dan pengamat II mendapatkan skor 96. Rata-rata persentase pada pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada uji coba I sebesar 95 dan uji coba II sebesar 98, sehingga rata-rata ketercapaian pada pengamatan pelaksanaan pembelajaran mendapatkan skor sebesar 96,5 (sangat baik). Berdasarkan hasil dari pengamatan media interaktif dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *adobe flash* praktis.

Kriteria yang ketiga adalah efektif. Keefektifan dilihat dari hasil tanggapan siswa dan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif berbasis *adobe flash*. Hal ini senada dengan pendapat

Nieveen (2007) yang mengemukakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan tingkat penghargaan yang diberikan oleh pengguna.

Tabel 8. Hasil Angket Siswa dan Guru

Pengguna	Uji Coba I	Uji Coba II
Guru	100	100
Siswa	100	100
Rata-rata	100	100

Keefektifan yang pertama dilihat dari tanggapan guru dan siswa terhadap media interaktif berbasis *adobe flash* dengan menggunakan angket atau kuesioner. Pada uji coba I (uji coba terbatas) tanggapan guru dan siswa terhadap media interaktif berbasis *adobe flash* mendapatkan rata-rata persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Hal ini senada dengan uji coba II (uji coba lapangan) tanggapan guru dan siswa terhadap media interaktif berbasis *adobe flash* didapatkan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik.

Selain tanggapan guru dan siswa, keefektifan dapat dilihat dari hasil belajar siswa menggunakan pre test dan post test. Hasil belajar dilakukan dalam dua tahap, yaitu hasil belajar I dilakukan pada uji coba I atau uji coba terbatas dan uji coba II atau uji coba lapangan dengan menggunakan lembar pretest dan post test. Pada uji coba I hasil belajar siswa sebelum menggunakan media (pre test) mendapatkan nilai rata-rata 55, sedangkan sesudah menggunakan media (post test) mendapatkan nilai rata-rata 76. Pada uji coba II hasil belajar siswa sebelum menggunakan media (pre test) mendapatkan nilai rata-rata 62, sedangkan sesudah menggunakan media (post test) mendapatkan nilai rata-rata 85. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

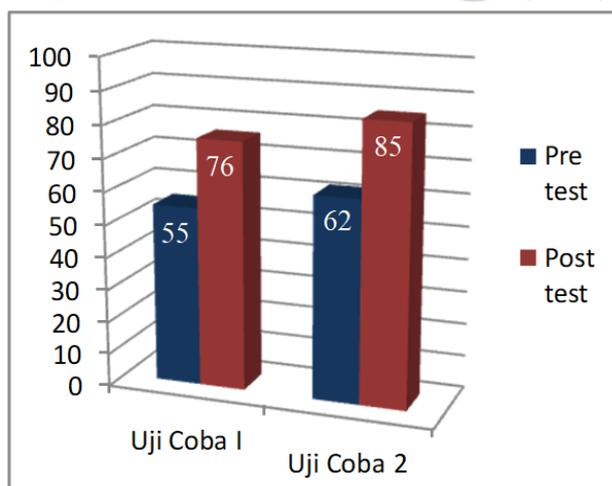


Diagram 1. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media (pre test) dan hasil belajar sesudah menggunakan media (post test) dihitung menggunakan rumus t-test dengan taraf signifikan 5%, kemudian hasil t-test (t hitung) dibandingkan dengan t tabel. Hasil belajar dinyatakan efektif jika t hitung > t tabel. Hasil belajar siswa pada uji coba I didapatkan hasil 7,32 (t hitung) > 2,262 (t tabel) efektif, sedangkan pada uji coba II didapatkan hasil 12,8 (t hitung) > 2,021 (t tabel) efektif. Berdasarkan hasil belajar siswa dari kedua uji coba, dapat dinyatakan bahwa media interaktif berbasis *adobe flash* efektif.

Media interaktif dinyatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif. Hal ini senada dengan pendapat Nieveen (2007) yang menyatakan bahwa dikatakan berkualitas apabila produk yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif. Dari pembahasan diatas tentang ketiga kriteria tersebut dapat diketahui bahwa media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V berkualitas baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menulis eksposisi.

PENUTUP

Simpulan

Media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V melalui 4 tahap, yaitu penetapan (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develope*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahapan pertama adalah tahapan penetapan (*define*), tahapan tersebut dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan penentuan tujuan pembelajaran. Tahapan kedua adalah perencanaan (*disign*), tahapan tersebut dilakukan dengan 4 tahap, antara lain menyusun kriteria tes, pemilihan media, pemilihan format, desain awal. Tahapan ketiga adalah tahapan pengembangan (*develope*), tahapan tersebut dilakukan dengan 6 tahap, antara lain penilaian para ahli / validasi, uji coba I, revisi, uji coba II, revisi, dan produk akhir. Tahapan keempat adalah tahapan penyebaran (*disseminate*) dilakukan dengan cara menyebarkan media ke dalam sekolah.

Kualitas media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran menulis eksposisi pada siswa kelas V dilihat dari 3 aspek, yaitu valid, praktis, dan efektif. Aspek pertama adalah valid yang dilakukan oleh ahli media yang mendapatkan persentase sebesar 90 dengan kriteria sangat baik dan ahli materi yang mendapatkan persentase 92,5 dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat dinyatakan media interaktif berbasis *adobe flash* valid. Aspek kedua adalah praktis yang dilihat melalui pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada uji coba I mendapatkan rata-rata persentase 95 dengan kriteria

sangat baik sedangkan pada uji coba II mendapatkan rata-rata persentase 98 dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat dinyatakan media interaktif berbasis *adobe flash* praktis. Efektif dilihat dari angket siswa dan guru serta hasil belajar siswa pada saat uji coba. Angket siswa dan guru pada uji coba I mendapatkan rata-rata persentase sebesar 100, sedangkan pada uji coba II mendapatkan rata-rata persentase sebesar 100. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media (pre test) dan hasil belajar sesudah menggunakan media (post test) dihitung menggunakan rumus t-test dengan taraf signifikan 5%, kemudian hasil t-test (t hitung) dibandingkan dengan t tabel. Hasil belajar dinyatakan efektif jika t hitung > t tabel. Hasil belajar siswa pada uji coba I didapatkan hasil 7,32 (t hitung) > 2,262 (t tabel) efektif, sedangkan pada uji coba II didapatkan hasil 12,8 (t hitung) > 2,021 (t tabel) efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa kualitas media interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran eksposisi pada siswa kelas V sangat baik atau sangat layak.

Saran

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

1. Penggunaan media interaktif berbasis *adobe flash* ini, membutuhkan sarana seperti laptop siswa atau lab komputer sekolah. Untuk sekolah yang tidak mempunyai lab komputer, maka guru dapat menggunakan media berbantu lainnya seperti LCD
2. Dalam kegiatan pembelajaran menulis eksposisi penggunaan media interaktif yang digunakan oleh semua siswa kelas V, maka diperlukan adanya pengarahan penggunaan media interaktif
3. Kegiatan pembelajaran menulis eksposisi sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam menulis, maka guru dapat menggunakan media interaktif yang telah dilengkapi dengan materi dan contoh pembuatan paragraf eksposisi sebagai media pembelajaran pendamping buku teks

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Nieveen (2007). *Formative Evaluation in Educational Design Research*. London: Kluwer Academic Publisher
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya : Unesa University Press

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

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta

Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta : Bumi Aksara

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta

Suparno dan Yunus, Mohamad. 2010. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta : Universitas Terbuka

Yendra. 2016. *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta : Deepublish