

## **PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL PADA SISWA KELAS VII SMP JADID AR-ROHMAN**

Lailatul Afifah<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: lailatul.apipah09@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media yang cocok dengan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Fabel. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash pada materi Teks Fabel pada siswa kelas VIII SMP Jadid Ar-Rohman. Jenis penelitian ini Research and Development (R and D) dengan metode pengembangan menggunakan model 4D yang meliputi tahap (1) Define (Pendefinisian). (2) Design (Perancangan). (3) Develop (Pengembangan). (4) Disseminate (Penyebaran). Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia berdasarkan uji validasi para ahli. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, data dokumentasi, angket. Hasil penelitian terkait pembelajaran berbasis sura dan gambar mencapai 95,5%, maka memerlukan media baru yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran yang berbasis suara dan gambar. Sedangkan uji validasi yang dilakukan oleh peneliti Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Validasi format, (2) Validasi bahasa, (3) Validasi ilustrasi, (4) Validasi materi. Persentase dicapai oleh ahli format adalah 90% yang termasuk kategori “sangat valid”. Ahli bahasa 84% yang termasuk kategori “valid”. Ahli ilustrasi 88.3% yang termasuk kategori “sangat valid”. Ahli materi 87,1% yang termasuk kategori “sangat valid”.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; Validasi; Adobe flash; 4-D;

### **PENDAHULUAN**

Sebuah media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat, perhatian seorang anak dalam pembelajaran. Antara lain: komik, film, gambar, kartu, *Macromedia Flash* dll [1].

Diantara media pembelajaran tersebut salah satunya adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Adobe Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Adobe Flash* [1].

Seiring berkembangnya media pembelajaran, *Adobe Flash* yang semula hanya difungsikan untuk membuat gambar vector dan animasi. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam *Macromedia Flash* dan dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian anak. Pembelajaran dengan media *Adobe Flash* dapat digunakan pada berbagai materi diantaranya keterampilan berbahasa [2].

Penelitian ini sebagai bentuk upaya pengembangan media pembelajaran dan meningkatkan mutu media pembelajaran yang inovatif untuk memotivasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Serta meningkatkan minat dan kreatifitas siswa dalam belajar, serta dapat bermanfaat bagi guru maupun siswa.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan desain pengembangan model 4-D. Model 4-D yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate) [1-2]:

### 1. Define

Tahap define adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap define ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (front-end analysis), analisis siswa (learner analysis), analisis tugas (task analysis), analisis konsep (concept analysis) dan perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives).

### 2. Design

Tahap design perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (criterion-test construction), (2) pemilihan media (media selection) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (format selection), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (initial design) sesuai format yang dipilih.

### 3. Develop

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (expert appraisal) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (developmental testing).

### 4. Disseminate

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas materi dalam bentuk yang tepat.

Analisis data dari angket dieproleh berdasarkan tanggapan para ahli/pakar yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan presentase :

$$P = \frac{\sum \xi}{\sum xi} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, [3])

Keterangan :

P = Persentase validitas

$\sum \xi$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Dengan tingkat kevalidan produk sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat kevalidan produk

Skor rata-rata (%)	Kategori
25-39,9	Tidak valid
40-54,9	Kurang valid
55-69,9	Cukup valid
70-84,9	Valid
85-100	Sangat valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti melakukan validasi dengan 4 kriteria kevalidan produk, diantaranya:

### 1. Validasi format

Validasi format dilakukan oleh ahli untuk mencapai standar format sesuai dengan standar yang telah ditentukan dalam perangkat pembelajaran.

Dalam uji validasi format dilakukan oleh ahli dengan beberapa aspek yang di gunakan sebagai standart penilaian para ahli.

Tabel 2. Aspek penilaian validasi format

No	Aspek Penilaian
1.	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih
2.	Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya,
3.	Tata letak (layout): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut
4.	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya
5.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian

### 2. Validasi bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa guna menjaga ke efektifan dan kesopanan bahasa dalam perangkat pembelajaran tersebut.

Dalam uji validasi bahasa dilakukan oleh ahli dengan beberapa aspek yang di gunakan sebagai standart penilaian para ahli.

Tabel 3. Aspek penilaian validasi bahasa

No	Aspek Penilaian
1.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan alur materi
2.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan
3.	Bahasa Indonesia yang digunakan sesuai EYD
4.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif

### 3. Validasi ilustrasi

Validasi ilustrasi dilakukan untuk mengetahui rincian setiap scen yang di gunakan dalam perangkat pembelajaran tersebut.

Dalam uji validasi ilustrasi dilakukan oleh ahli dengan beberapa aspek yang di gunakan sebagai standart penilaian para ahli.

Tabel 4. Aspek penilaian validasi ilustrasi

No	Aspek Penilaian
1.	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik
2.	Unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa
3.	Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian
4.	Visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat
5.	Menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)
6.	Desain media (jelas, dan menggambarkan alur penggunaan media)

### 4. Validasi isi

Validasi isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dimasukkan dalam perangkat pembelajaran dengan standar kompetensi dasar yang telah ditetapkan

Dalam uji validasi isi dilakukan oleh ahli dengan beberapa aspek yang di gunakan sebagai standart penilaian para ahli.

Tabel 5. Aspek penilaian validasi materi

No	Aspek Penilaian
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)
2.	Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran
3.	Kejelasan materi untuk dipahami
4.	Sistematika yang runut, logis, dan jelas
5.	Keterkaitan tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran
6.	Keterkaitan materi dengan evaluasi pembelajaran
7.	Kebenaran materi secara teori dan konsep

Dengan hasil penelitian dengan 4 validasi yang telah dilakukan menghasilkan data akhir sebagai berikut:

Tabel 5. Data hasil penilaian

Ahli	Tahap 1	Tahap 2	Rata-rata nilai
Format	84%	96%	90%
Bahasa	80%	88%	84%
Ilustrasi	80%	86,6%	88,3%
Materi	85,7%	88,5%	87,1%

Dari validasi ahli format nilai rata-rata tahap 1 84% pada tahap ke 2 96% dengan nilai akhir rata-rata 90% dengan kategori “Sangat valid”. Validasi ahli bahasa nilai rata-rata tahap 1 80% pada tahap ke 2 88% dengan nilai akhir rata-rata 84% dengan kategori “valid”. Validasi ahli ilustrasi nilai rata-rata tahap 1 80% tahap ke 2 86,6% dengan nilai akhir rata-rata 88,3% dengan kategori “sangat valid”. Validasi ahli materi nilai rata-rata tahap ke 1 85,7% tahap ke 2 88,5% dengan nilai akhir rata-rata 87,1% dengan kategori “sangat valid”.

## KESIMPULAN

Penelitian dan validasi produk ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *adobe flash* untuk pembelajaran teks fabel. Berdasarkan uji validasi produk oleh ahli format, ahli bahasa, ahli ilustrasi, ahli materi dan analisis data sesuai dengan pedoman penelitian yang digunakan. Penelitian ini menghasilkan data akhir yang sudah layak untuk digunakan dengan terdapat beberapa revisi. Saran dan komentar revisi antara lain dari segi bahasa, materi, format dan ilustrasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Thiagarajan., S. et al. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children : A Source Book*. Minnesota : University Of Minnesota
- [2] Dian K. dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Media Screencastomatic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan model 4-D Thigarajan. *Jurnal Siliwangi*. Vol. 3. No.1.
- [3] Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta