

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PUISI DENGAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK SISWA SMP

Moch Hijul Baidi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember
Email:moch.hijul@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan mutu dan mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Sedangkan media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Membaca puisi adalah suatu kegiatan mengapresiasi puisi dengan cara membaca dengan memperhatikan mimik, pantomimik, artikulasi, dan intonasi. Permasalahan yang muncul dari latar belakang yaitu guru kurang menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis computer guru merasa cara menggunakannya sulit dipahami. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengukur kelayakan media pembelajaran membaca puisi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menggunakan model penelitian ADDIE (Analisis, design, development, implementation, and evaluation). Sasaran dari penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa kelas VIIA di SMP Negeri 1 Grugugan. Tempat penelitian di SMP Negeri 1 Grugugan dan Universitas Muhammadiyah Jember. Instrumen penelitian berupa wawancara dan angket. Data dari penelitian ini berupa hasil wawancara yang berisi tentang saran, kritik, dan masukan dari para ahli serta data numerik berupa hasil penilaian dari angket yang dibagikan kepada para ahli, praktisi, dan siswa. Hasil penelitian mendapatkan kesimpulan sebagai berikut. (a) Media pembelajaran layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. (b) materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada materi membaca puisi. (c) mudah untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, membaca puisi

ABSTRACT

Development is an effort to improve quality and get maximum results. While the learning media is a tool that helps teaching and learning activities in the classroom. Reading poetry is an activity to appreciate poetry by reading with attention to mimic, pantomimic, articulation, and intonation. Problems that arise from the background of teachers are less use of learning media especially computer-based learning media teachers feel how to use it is difficult to understand. The purpose of this study is to describe and measure the feasibility of learning media to read poetry. This type of research is research and development. Using the ADDIE research model (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). The aims of this study include media experts, materials experts, practitioners, and VIIA class students in junior high school of Grujugan. Place of study in junior high school of Grujugan and University of Muhammadiyah Jember. Research instruments are interview and questionnaire. The data of this research are interview result which contains about suggestion, criticism, and input from experts and numerical data in the form of assessment result from questionnaire distributed to experts, practitioners, and students. The results of this study conclude as follows. (A) Learning media is appropriate for use in the learning process. (B) material in accordance with the standard of competence and basic competence on poetry reading materials. (C) easy to use.

Keywords: Development, instructional media, read poetry

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan materi atau informasi agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung dari motivasi belajar peserta didik dan keaktifan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkan. Selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi dan mempercepat proses belajar. Media pembelajaran dapat mempermudah dan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih hidup dan menarik, membantu peserta didik untuk belajar dan menimbulkan kemauan untuk mempelajari sesuatu

serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran berdasarkan komputer yang juga dikenal sebagai *Computer Assisted Intruccion* (CAI) merupakan pemanfaatan yang meliputi penyajian informasi atau materi dan latihan akan tetapi komputer bukanlah penyampai utama materi karena komputer hanya sebagai alat bantu dan tahapan pembelajaran lebih difokuskan ke pendidik yang menyampaikan materi secara bertahap.

Berdasarkan keadaan di lapangan. Pendidik masih banyak yang tidak mau menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena pendidik merasa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer menyulitkan dan tidak memahami bagaimana cara menggunakan dan

memakai media tersebut. Pendidik lebih menyukai pembelajaran yang konvensional menggunakan buku dan metode-metode lama yang membuat peserta didik jenuh dan pembelajaran yang dilakukan tidak kondusif. Contohnya dalam pembelajaran membaca puisi, pendidik hanya sebatas mengajar dan menerangkan materi yang ada di buku tanpa memberikan contoh video atau mendemonstrasikan cara membaca puisi yang baik dan benar kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran kedalam proses pembelajaran sangat penting selain untuk membantu guru menyampaikan materi, media pembelajaran dapat pula membantu peserta didik lebih memahami dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Terutama, penggunaan media pembelajaran berbasis flash. Karena, dengan flash seorang pendidik dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan apa yang diinginkan dan mampu dikembangkan dengan beraneka animasi yang mampu membuat peserta didik tertarik.

Berdasarkan studi kasus tersebut maka pembuatan dan pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu dan mempermudah pendidik untuk menyampaikan dan memberikan contoh langsung kepada peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan dan target yang ingin dicapai.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang bermaksud untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk. Pada penelitian ini pengembang akan membuat sebuah produk media pembelajaran yang akan dapat dipakai didalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pengembang memilih model ini karena model ADDIE sangat cocok dengan penelitian yang dilakukan oleh pengembang yaitu untuk membuat media pembelajaran dengan *adobe flash cs6*.

Tahapan dalam model ADDIE ini terdiri dari (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja. Hal tersebut karena penelitian ini dilakukan hanya untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran yang dibuat oleh pengembang.

2.2 Prosedur penelitian pengembangan

a. Analisis

Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan seperti analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, guru, analisis

proses pembelajaran, dan analisis intruksional untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam media pembelajaran.

b. Desain

Pada tahap ini yang dilakukan pertama adalah pembuatan alur storyboard yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya yaitu penetapan materi yang akan dipakai pada penelitian ini yaitu materi membaca puisi. Selanjutnya pembuatan soal latihan yang disesuaikan dengan materi yaitu membaca puisi. terakhir adalah pengumpulan aksesoris untuk pembuatan media seperti gambar, audio, video, icon dll. semua itu didapat dengan cara mendownload dari internet dan ada yang dibuat sendiri oleh peneliti.

c. Pengembangan

Pada tahap ini media dibuat berdasarkan storyboard dan aksesoris yang telah dikumpulkan dibuat dengan *software adobe flash cs 6* dikhususkan untuk siswa kelas VII dengan materi membaca puisi. Media yang telah dibuat kemudian divalidasi ke tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media setelah dikatakan valid oleh tim ahli selanjutnya media tersebut divalidasikan kepada praktisi yaitu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Grujugan.

d. Tahap implementasi

Pada tahap ini media yang telah dibuat di uji cobakan kepada siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Grujugan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dibuat. untuk mengukur tingkat kelayakan digunakan angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta menggunakan kriteria-kriteria penilaian di dalamnya. Dari hasil implementasi ini akan didapat data berupa data kuantitatif yang dapat dijadikan acuan media yang dibuat layak atau tidak untuk dipakai ke dalam proses pembelajaran.

2.3 Analisis Data

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media pembelajaran. Data-data tersebut digunakan untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran membaca puisi agar media yang dikembangkan lebih maksimal dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah data diperoleh, selanjutnya data tersebut dianalisis berdasarkan rumus perhitungannya. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif, data kualitatif diperoleh dari hasil saran, komentar, dan masukan dari dosen pembimbing 1 dan 2, ahli materi, ahli media, dan praktisi. Sementara data kuantitatif di peroleh dari hasil angket atau

kuesioner dari ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa. data-data tersebut digunakan sebagai alat ukur apakah media yang dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah *software* berupa media pembelajaran membaca puisi untuk siswa kelas VII yang dibuat menggunakan *adobe flash cs 6*. Validasi desain media dilakukan oleh ahli media sementara materi divalidasi oleh ahli materi. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas VIIA di SMP Negeri 1 Grujugan yang berjumlah 20 orang.

Pengembangan media pembelajaran membaca puisi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari ahli, praktisi, dan siswa. hasil validasi adalah sebagai berikut. Ahli media memberikan saran agar media pembelajaran membaca puisi ini dapat dibuat dalam materi yang lain tidak hanya terfokus dengan satu materi saja. Ahli materi memberikan komentar tentang tampilan pada menu

materi yang seharusnya dipisah menjadi dua seperti menu mimik, pantomimik, artikulasi, serta intonasi tidak digabung menjadi satu dengan menu materi yang lain. Dan memberikan masukan agar media yang dibuat diberikan contoh yang lebih banyak sehingga pengguna dari media pembelajaran puisi dapat mengetahui contoh dari pembahasan materi dengan baik. praktisi memberikan komentar agar media media yang dibuat memberikan tugas yang dapat menopang kemampuan siswa dalam membaca puisi tidak hanya fokus terhadap aspek pengetahuan saja. Karena pada materi membaca puisi yang menjadi tujuan pembelajaran adalah siswa terampil membaca puisi.

Respon siswa terhadap media pembelajaran ini sangat baik. Didapat dari hasil perhitungan menggunakan skala. Media pembelajaran ini mendapatkan skro rata-rata 3.5 dari keseluruhan skor yaitu 4 dengan persentase 87,5% sehingga media pembelajaran membaca puisi ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca puisi. Selain itu komentar, saran, dan masukan siswa beranggapan bahwa media pembelajaran membaca puisi ini adalah hal baru dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih hidup dan menyenangkan apalagi didukung dengan aplikasi berektensi .Apk yang dapat dijalankan di *smartphone* berbasis *android* yang sangat disukai oleh siswa.

Pada proses pembuatan media pembelajaran ini terdapat beberapa hambatan seperti sulit mencari gambar latar belakang, pengkodean yang membutuhkan waktu lama, serta video yang tidak berjalan di aplikasi berbasis *android* sehingga menu tersebut digantikan dengan menu audio agar tetap menopang kreatifitas siswa dalam membaca puisi. Hambatan yang lain adalah cara menjadikan media pembelajaran membaca puisi dapat dijalankan di *smarphone* berbasis *android* memerlukan banyak percobaan dan waktu yang lama walaupun hasilnya tidak seperti ada aplikasi *windows* akan tetapi media pembelajaran membaca puisi pada aplikasi *android* tetap dapat dijalan dengan baik dan dapat dipakai oleh pengguna.

4. Kesimpulan dan saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang media pembelajaran membaca puisi dengan *adobe flash*

cs 6 dapat ditaril kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Prosedur pengembangan dari media ini terdiri dari 4 tahapan yaitu *analysis, design, development, and implementation*.
- 2) Media pembelajaran membaca puisi ini dapat dijalankan di komputer dan dapat dijalankan pula di *smartphone* berbasis *android*.
- 3) Prosedur penggunaan media pembelajaran membaca puisi yaitu dengan cara membuka program, mengikuti prosedur yang ada dalam media pembelajaran, dan memilih pembelajaran sesuai dengan tombol yang telah disediakan.
- 4) Produk dinyatakan layak berdasarkan penilaian yang diperoleh dari hasil angket yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai persentase 93,7% dengan kriteria kelayakan sangat layak, ahli materi memberikan nilai dengan persentase 80,7% dengan kriteria penilaian sangat layak, praktisi memberikan penilaian dengan persentase 78,9% dengan kriteria penilaian layak untuk di implementasikan kepada siswa dalam proses pembelajaran, dan siswa mendapatkan penilaian dengan persentase 87,5% dengan kriteria penilaian sangat layak

untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran membaca puisi juga memiliki keunggulan dan keterbatasan sebagai berikut.

Kelebihan media

- a. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran dengan materi membaca puisi yang disajikan dalam bentuk *flash* dengan pemakaian yang cukup mudah dan dilengkapi dengan gambar, animasi, dan video yang menarik di dalamnya.
- b. Media pembelajaran ini di simpan dengan file ekstensi *exe* agar dapat dipakai langsung di komputer atau laptop tanpa harus ada program *adobe flash CS6* sebelumnya.
- c. Media pembelajaran ini juga dapat berjalan di *smartphone* atau tablet bersistem operasi *android*.
- d. Media pembelajaran ini merupakan inovasi terbaru media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *adobe flash CS 6*
- e. Terdapat contoh berupa video yang dapat diputar secara langsung dari media pembelajaran.
- f. Terdapat latihan soal berupa soal pilihan ganda untuk melatih kemampuan kognitif siswa.

kekurangan media

- a. Materi yang di sajikan terbatas pada materi membaca puisi.
- b. Media pembelajaran yang berbasis *android* belum bisa menjalankan video seperti media yang terdapat pada media yang ada komputer.
- c. Belum ada contoh dalam bentuk animasi berupa video yang dapat menarik minat lebih dari siswa untuk memakai media ini.
- d. Suara yang dipakai pada setiap tombol masih menggunakan *text to speech* sehingga suara yang dihasilkan tidak maksimal.
- e. Video yang dijadikan contoh terbatas pada contoh yang ada di media saja belum tersambung dengan internet.
- f. Pada menu latihan belum dilengkapi dengan contoh untuk aspek psikomotornya.

4.2 saran pemanfaatan produk

- a. bagi guru
 - 1) Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran membaca puisi ke dalam proses pembelajaran.
 - 2) Guru diharapkan dapat mengoperasikan media pembelajaran membaca puisi ini dengan mahir dan baik ketika menyampaikan materi kepada siswa.

3) Guru dapat mengembangkan media pembelajaran ini.

b. Bagi siswa

1) Peserta didik diharapkan dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran ini karena sudah bisa dijalankan di *smartphone* maupun laptop sehingga cara mendapatkan aplikasinya sangat mudah dan penggunaannya bisa dilakukan dimana saja.

2) Adanya media pembelajaran ini, diharapkan agar peserta didik dapat membaca puisi sesuai dengan kriteria puisi yang dibaca dengan memanfaatkan media ini sebagai bahan belajarnya.

c. Bagi pengembang selanjutnya

1) Media pembelajaran membaca puisi ini perlu dikembangkan pada materi yang lebih luas. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu kompetensi dasar tetapi dapat dikembangkan dengan beberapa materi dalam satu media pembelajaran.

2). Agar menarik minat peserta didik. Media pembelajaran ini juga dapat dikembangkan dengan menambahkan suatu permainan yang dapat mendidik peserta didik. Agar pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan dengan adanya permainan tersebut.

3). Media pembelajaran ini perlu dikembangkan pada aspek mobile agar didapatkan sebuah media pembelajaran yang lebih baik lagi.

4) Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas tidak hanya satu kelas saja tetapi, lebih dari satu kelas bahkan bisa dilakukan dengan uji coba di beberapa sekolah agar didapatkan media pembelajaran yang lebih layak.

Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo persada.
- Komputer, Wahana. 2009. Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS 3. Jakarta: Salemba Infotek.
- Mulyatiningsih. Endang. 2014. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur. Jakarta: Kencana.
- Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.