

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA DEENGAN PROGRAM ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS V SD

Frista Meylinda¹, Setya Yuwana², Wahyu Sukartiningsih³

Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya
email:Frista.fanani91@gmail.com

Abstrak

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program *adobe flash*. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program *adobe flash*. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau berdasarkan produk dan penggunaanya di kelas.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan pendekatan kombinasi kuantitatif model *sequential exploratory* dan desain model merupakan adaptasi dari model 4D. Prosedur pengembangan meliputi tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Data penelitian berupa dokumen proses pengembangan, dan data kualitas media pembelajaran dari validator serta calon pengguna. Selanjutnya pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, angket, dan tes. Penganalisisan data dilakukan dengan teknik kombinasi deskripsi kualitatif kuantitatif secara berurutan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan meliputi tahap pendefinisian dengan hasil berupa peta kebutuhan pembelajaran; tahap perancangan dengan hasil draf media; dan tahap pengembangan dengan hasil berupa model final media pembelajaran. Kualitas media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program *adobe flash* yang dikembangkan dinilai dari komponen kelayakan materi, bahasa, dan penyajian kegrafikaan. Masing-masing komponen mendapat persentase 92%, 95%, 100%. Semua kategori termasuk kategori berkualitas (sangat layak) Pemerolehan hasil observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa berturut-turut 95,8%, 95%, 98,9%. Rata-rata hasil belajar siswa 88,35, nilai ini sesuai dengan KKM ≥ 75 . Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program *adobe flash* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Keterampilan Berbicara, Program Adobe Flash

Abstract

The general purpose of this research is to develop teaching media for speaking skill using adobe flash program. And the specific purpose is to describe the development process and the quality of teaching media speaking skill using adobe flash. The quality of teaching media developed is viewed based on the product and the users in the classroom.

This reaserch is categorized as development reaserch using the approach of combination qualitative –quantitative sequential exploratory model and the design model is adapted from 4D. The development prosedure consists of definition phase, planning phase, and development phase. The research data are in the forms of document of development process, quality of teaching media from the validator and users tobe. Then data collection is done with observation , questionnaire, and test. Test of the data analysis is done with combination teqnique descriptive- quantitative-quantitative in order.

The result of the the research shows that the development process consists of definition phase with the result of detail of teaching needs; planning phase with the result of media draft; development phase with the result of final teaching media model. The quality of teaching media for speaking skill using adobe flash is valued from the components of materials, language, and display of graphics. Each component gains the value of 92%, 95%, 92%. All categories including quality (very eligible). The observation results done toward the teachers activity, students activity, and the students response are 95,8%, 95%, 98,9%. The average of students's marks is 88,35. This mark in line with KKM ≥ 75 .

The result of the research shows that teaching media for speaking skill useing adobe flash developed by the research is eligible to be used.

Keywords: *Development of teaching media, Speaking skill, Adobe Flash program.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V SD 1 Wiyung terhadap pelaksanaan pembelajaran berbicara di kelas V SD 1 Wiyung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa kelas V belum menemukan ide yang tepat dalam proses berbicara sehingga mengakibatkan kurang mampu berbicara dengan bahasa yang runtut sesuai materi yang telah dijelaskan dengan kalimat yang efektif, dan memilih kata yang tepat. Sama seperti keterangan dari guru kelas, wawancara dengan siswapun menunjukkan bahwa mereka kesulitan dalam mengungkapkan apa yang menjadi ide dan gagasan yang mereka pikirkan.

Ketidakmampuan tersebut diduga karena beberapa faktor penyebabnya. Salah satu penyebab adalah strategi yang dipilih guru saat mengajarkannya. Hal ini tercermin dari kegiatan belajar yang dilakukan. Kegiatan tersebut diilustrasikan sebagai berikut, (1) pada kegiatan awal guru menginformasikan tugas siswa, untuk membuka buku halaman tertentu kemudian siswa diminta menyimak penjelasan guru (2) guru membacakan materi yang ada di dalam buku, dan siswa mendengarkan, (3) guru bertanya kepada siswa terkait dengan materi yang telah dibacakan, (4) siswa menjawab dengan ucapan yang sulit dimengerti.

Pelaksanaan pembelajaran berbicara yang tergambar di atas, menunjukkan pembelajaran berbicara yang kurang efektif sebab (1) siswa masih terkesan menjadi objek pasif, (2) guru hanya menuntut pemahaman siswa, (3) siswa tidak mementingkan dengan apa yang mereka ucapkan, hanya terkesan yang penting mereka menjawab, (4) guru tidak memperhatikan minat siswa, (5) pemilihan bahan semata-mata didasarkan pada buku paket, (6) tidak adanya media pembelajaran.

Kenyataan di atas sangat bertentangan dengan unsur-unsur keberhasilan proses belajar mengajar yang mana unsur-unsur tersebut adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, pengajaran, tes, dan lingkungan kegiatan belajar mengajar (Sudjana, 2001:45). Pemahaman siswa merupakan faktor yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Jika guru memahami siswa dengan baik, sehingga potensi anak dapat didorong untuk mencapai perkembangan yang optimal melalui penyelenggaraan proses pembelajaran (Aunurrahman, 2010:34).

Sesuai dengan Kurikulum 2013, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) berbasis teks. (Mahsun, 2013). Berdasarkan kajian kompetensi dasar pada kurikulum 2013 untuk SD/MI (Kemendikbud, 2013) mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan 28 teks yang meliputi 7 teks sastra (25%) dan 21 teks nonsastra (75%). Substansi teks dalam Kurikulum 2013 di SD/MI yang lain adalah pembelajaran bahasa dan sastra yang digunakan untuk mengajarkan materi IPA dan IPS. Berdasarkan pada kurikulum, teks yang dimaksud tidak hanya diartikan sebagai bentuk bahasa tulis. Teks itu adalah ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya ada situasi dan konteksnya (Mahsun, 2013). Hartoko dan Rahmanto (1986:141) mendefinisikan teks adalah urutan teratur sejumlah kalimat yang dihasilkan dan atau ditafsirkan sebagai suatu keseluruhan yang kait mengkait. Pengertian ini mendukung pendapat bahwa teks dapat terdiri dari teks tulis dan lisan. Kim dan Gilman (2008:114) juga membedakan teks dengan istilah *visual text* dan *spoken text*.

Dengan demikian, keterampilan berbicara merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seseorang, sekaligus menjadi salah satu tujuan utama pada jenjang pendidikan dasar. Oleh

karena itu kemampuan berbicara harus diupayakan peningkatannya. Namun pada kenyataannya kemampuan menyimak dan berbicara siswa SD, saat ini belum sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum.

Melalui bahasa, manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan agama. Dengan kata lain pengembangan bahasa lebih diarahkan agar seseorang dapat: 1) mengolah kata secara komprehensif, 2) Mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh (ucapan dan perbuatan) yang dapat dipahami oleh orang lain, 3) Mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain, dan 4) Berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya (Kemendiknas, 2010). Bicara merupakan keterampilan motorik sebagai salah satu bagian dari keterampilan bahasa, yang tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. Sebelum anak cukup dapat mengendalikan mekanisme otot saraf untuk menimbulkan bunyi yang jelas, berbeda dan terkendali. Ungkapan suara hanya merupakan bunyi artikulasi (Mulyasa, 2012: 27-28).

Kondisi siswa tidak mampu menemukan ide untuk dibicarakan tidak bisa dibiarkan begitu saja karena akan membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan dengan bahasa yang baik dan benar. Ada beberapa solusi untuk mengatasi kendala tersebut, yaitu memperbaiki cara mengajar guru dengan menggunakan strategi dan teknik yang tepat dalam pembelajaran berbicara, memperbaiki buku bacaan sekolah siswa, atau menciptakan media pembelajaran animasi sebagai rangsangan siswa dalam pembelajaran berbicara dengan memperhatikan kurikulum 2013. Namun memperbaiki cara mengajar guru merupakan hal yang kurang berpengaruh banyak bagi siswa, sedangkan memperbaiki buku bacaan sekolah untuk siswa dianggap kurang memberikan banyak perubahan perilaku

pada siswa, karena selama ini mereka selalu belajar dengan buku bacaan, sehingga tidak menarik minat siswa. Upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah menciptakan media pembelajaran animasi yang dibuat dengan program *adobe flash* dalam pembelajaran berbicara.

Sebenarnya pemanfaatan media dalam dunia pendidikan sudah semakin meluas, perkembangan teknologi yang pesat mengakibatkan munculnya inovasi media pembelajaran yang menerapkan teknologi tinggi (*high technology*) misalnya komputer. Ketersediaan media di sekolah sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk itu sekolah perlu memfasilitasi diri dengan sarana prasarana yang memadai terutama yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti media. Berdasarkan tidak adanya media pembelajaran itulah, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berkualitas dan efektif. Upaya yang dimaksud adalah, melaksanakan penelitian meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan program *adobe flash*.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tanpa belajar terperinci dan sebagainya.

Menurut Rusman (2012:60), media dalam arti terbatas (mikro), yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran, memperjelas struktur pembelajaran. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (Sutjipto, 2011:52).

Adobe Flash dipilih karena media dengan menggunakan program ini dapat menghasilkan animasi bergerak yang dapat digabungkan dengan suara dan tulisan, sehingga lebih menarik minat siswa untuk memperhatikan. Program ini juga menghasilkan file yang dengan ukuran kecil, sehingga memudahkan dalam penyimpanannya.

Adobe Flash juga sesuai dengan perkembangan kognisi siswa kelas V SD Wiyung 1 Kec. Wiyung Kota Surabaya. Piaget (dalam Suyono, 2011:82) menyatakan, peserta didik yang berada pada jenjang pendidikan SD umumnya masih berada pada tahap perkembangan kognitif “operasional konkret”. Mereka yang ada pada tahap tersebut, masih menemukan penanda kongkret didalam memahami sesuatu, dengan demikian dalam pembelajaran berbicara pun siswa memerlukan visualisasi sebagai upaya memenuhi kebutuhan konkretisasi tersebut. Guru harus menguasai strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran akan merangsang berbagai indera siswa untuk memahaminya (Munir, 2012:56). Semakin banyak indera yang digunakan, maka semakin banyak dan akurat materi pembelajaran yang dipahaminya dan akan tahan lama untuk diingat, sehingga untuk mengungkapkannya kembali akan lebih cepat dan tepat.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Maulana (2014: 55). Penelitian itu difokuskan pada pengembangan media pembelajaran menyimak dan membaca dengan multimedia interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan media *adobe flash* dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media dengan *adobe flash* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca siswa. Namun penelitian tentang pembelajaran berbicara dengan memanfaatkan program *adobe flash* belum pernah dilakukan. Oleh sebab itu layak dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan

berbicara dengan program *adobe flash* bagi kelas V SD.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan memanfaatkan program *adobe flash* bagi siswa kelas V pada semester genap. Pengembangan ini menghasilkan CD dan buku bahan penyerta Bahasa Indonesia. Media pembelajaran tersebut akan diujicobakan. Hasil uji coba ituah yang akan dianalisis oleh peneliti secara diskriptif kualitatif untuk menjawab rumusan masalah

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* untuk keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini menggunakan Four- D Model yang dikemukakan Thiagarajaan dan Sammel (dalam Ibrahim,2002) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan). Dan *dessiminate* (penyebaran) yang diadaptasi menjadi Model 4 P, yaitu Pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Ibrahim, 2002:97). Untuk penelitian ini hanya sampai tiga tahap saja yang dilaksanakan, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembuatan media. Ada lima langkah pokok dalam tahap pendefinisian. Tahap tersebut yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan, media pembelajaran ini disusun dan ditulis sesuai dengan syarat dari BSNP 2007 yaitu memperhatikan kelayakan materi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian. Media yang telah ditulis dan disusun merupakan draf I, langkah selanjutnya draf I diberikan pada tim validator untuk diuji kelayakannya. Penilaian, masukan, dan saran dari validator digunakan untuk merevisi draf I. Berdasarkan masukan dari validator draf I direvisi, hasil revisi ini disebut dengan draf II. Draf II diberikan kembali pada tim validator untuk diberikan

penilaian, hasil revisi pada draf II disebut dengan draf III. Kegiatan dilanjutkan dengan uji terbatas draf III dan uji coba luas.

Data dalam penelitian ini antara lain: (1) Data proses pengembangan merupakan data dari tahap pendefinisian (*define*) dan tahap perancangan (*design*). Data tahap pendefinisian dijelaskan sebagai berikut: data untuk analisis kurikulum berupa rumusan KI dan KD. KI dan KD berasal dari standar isi pada kurikulum 2013, data untuk analisis siswa berupa dokumen pendaftaran siswa, wawancara terhadap guru kelas, data untuk analisis tugas berupa pengembangan indikator, data untuk analisis konsep berupa pemilihan materi bahan ajar berasal dari buku guru dan buku siswa, data untuk analisis tujuan pembelajaran berupa pemetaan indikator dan bahan ajar. (2) Data tahap perancangan dijelaskan sebagai berikut: data untuk penyusunan tes berupa kisi-kisi soal, kunci dan pedoman penskoran tiap butir soal, data untuk pemilihan media berupa hasil analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan pembelajaran; daftar sarana dan prasarana sekolah, data untuk pemilihan format berupa daftar sarana dan prasarana sekolah, daftar fasilitas kelas V, data untuk rancangan awal pembelajaran berupa perangkat pembelajaran yang disebut *draft* 1, data kualitas media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program *adobe flash* untuk siswa kelas V SD. (3) Data tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut: data untuk validasi Media Pembelajaran dan RPP berupa skor nilai hasil validasi media pembelajaran untuk kelayakan materi, bahasa, penyajian dan kegrafikaan digunakan sebagai data untuk menjawab masalah kualitas media pembelajaran dari segi produk, data untuk uji coba berupa skor nilai dari data analisis guru, analisis siswa dan hasil belajar siswa baik dari uji coba terbatas maupun uji coba luas sebagai data untuk kualitas media pembelajaran dari segi penggunaan.

Dalam penelitian ini, subyek penelitian ini terdiri atas subjek uji coba terbatas dan uji coba sesungguhnya. Dalam uji coba terbatas dipilih siswa- siswi SDN Wiyung 1, Surabaya. Siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa

Indonesia tahun ajaran 2014-2015, untuk uji coba I dan uji coba II dilaksanakan pada siswa kelas V A dan V E SDN Wiyung 1 semester genap tahun ajaran 2014-2015 dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 24 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, validasi, observasi, angket dan tes hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pemetaan KI, KD dan indikator-indikator; lembar pemerolehan bahan ajar; lembar validasi media untuk materi; lembar validasi media untuk penyajian; lembar validasi media untuk kebahasaan, lembar observasi terhadap aktivitas guru selama penggunaan media; lembar observasi terhadap aktivitas siswa selama penggunaan media; lembar hasil belajar siswa terhadap pencapaian tujuan pembelajaran; dan lembar angket terhadap respons penggunaan media oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media, penelitian ini menggunakan model 4D yang diadopsi dari Thiagarajan yang meliputi empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessimate*). Namun penelitian ini berakhir pada tahap pengembangan karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya, sehingga media yang dikembangkan hanya digunakan pada sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian tanpa disebarkan pada sekolah lain. Ketiga tahapan yang dilakukan merupakan satu rangkaian utuh yang dilaksanakan beruntutan. Hasil penelitian yang diperoleh dalam proses pengembangan media ini adalah tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan materi yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian ini terdiri atas lima tahap, yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran.

Pada tahap perancangan bertujuan untuk mendapatkan draf awal media yang dikembangkan. Hasil tahap *design* ini adalah rancangan awal berupa buku media draf 1. Tahap ini meliputi penyusunan skenario dan desain awal media. Penulisan dan penyusunan draf 1 kegiatan utama yang dilakukan adalah pengumpulan bahan dan perumusan ide yang tercantum pada KI dan KD. Selain itu, dilakukan pula kajian berbagai model pembelajaran untuk menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi media yang dikembangkan sehingga menghasilkan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program *adobe flash*.

Validator yang memvalidasi kelayakan materi dan bahasa merupakan ahli pada bidang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Sementara itu, validator yang memvalidasi kelayakan penyajian merupakan ahli dalam bidang media pembelajaran. Hasil validasi komponen kelayakan materi memperoleh skor 22 dengan persentase 92% dan dikatakan sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 19 dengan persentase 95% dan dikatakan sangat layak digunakan dengan sedikit revisi.

Tahap pengembangan adalah kelanjutan dari tahap perancangan yang menghasilkan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program *adobe flash*. Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah merevisi hasil dari setiap validator. Hasil dari revisi I draf I, kemudian diajukan kepada tim validator. Pada tahap ini, beberapa hal yang dapat dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut. (a) revisi hasil validasi draf I, (b) validasi media draf II, (c) revisi hasil validasi draf II, (d) uji coba terbatas, (e) uji coba luas.

Kualitas media pembelajaran keterampilan berbicara dinilai berdasarkan produk dan penggunaannya di kelas. Penilaian media berdasarkan produk divalidasi oleh beberapa validator yang ahli di bidang materi, penyajian, bahasa, dan media pembelajaran. Sementara itu, kualitas media dari segi penggunaan di kelas dinilai berdasarkan aktivitas guru,

aktivitas siswa, respons siswa, dan hasil belajar siswa.

Kualitas media dari segi penggunaannya dapat dilihat dari hasil analisis responden pengguna media yaitu guru dan siswa. Uji kelayakan media dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut rincian kualitas kelayakan media dari sudut pandang guru dan siswa. Kelayakan media dari sudut pandang guru dilihat dari hasil aktivitas guru. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa diamati oleh dua pengamat yaitu guru kelas VA dan guru kelas VE. Pengamat mengamati seluruh aktivitas guru baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Rata-rata persentase pada uji coba terbatas adalah 90% dan meningkat menjadi 95,8% pada saat uji coba luas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada pembelajaran sangat aktif karena batas persentase yang diperoleh untuk aktivitas guru dengan kriteria sangat baik adalah 80%-100%.

Kelayakan media dari sudut pandang siswa dilihat dari hasil aktivitas siswa, dan respons siswa, dan hasil belajar siswa selama penggunaan media. Aktivitas siswa mulai dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir diamati oleh dua pengamat baik pada saat uji coba terbatas maupun uji coba luas. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dirata-rata dan disajikan dalam bentuk persentase diketahui bahwa pada uji coba terbatas skor yang diperoleh pengamat 1 jumlah skor total 60 dengan persentase 88,2% dan pengamat 2 jumlah skor yang diperoleh 62 dengan persentase 91,17 %. Hasil pengamatan tersebut dijadikan refleksi agar pembelajaran sastra pada uji coba luas aktivitas siswa lebih aktif lagi. Pada uji coba luas jumlah skor yang diperoleh pengamat 1 adalah 64 dengan persentase 94%, sedangkan jumlah skor pada pengamat 2 adalah 65 dengan persentase 96%. Rata-rata persentase pada uji coba terbatas adalah 87,5% dan meningkat menjadi 95% pada uji coba luas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran sangat baik karena batas persentase yang diperoleh untuk aktivitas siswa dengan kriteria sangat baik.

Analisis respon siswa diketahui bahwa persentase respons siswa terhadap penggunaan media pada uji coba terbatas 96,67% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil respons siswa pada uji coba luas mendapatkan persentase total 98,9% termasuk kategori sangat layak. Oleh sebab itu, media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak, sebab media dikatakan sangat layak apabila memperoleh persentase 80%-100%. Dengan demikian, media yang dihasilkan dapat dikatakan berkualitas sehingga dapat digunakan dalam penelitian untuk siswa kelas V SDN Wiyung 1 Surabaya.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan media, akan disajikan tabel yang menunjukkan pemerolehan nilai siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V adalah ≥ 72 . Hasil belajar berupa ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Secara klasikal, tingkat keberhasilan siswa sebelum menggunakan media dapat dihitung dengan cara jumlah siswa yang tuntas belajar memperoleh hasil 0%, sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas belajar mendapatkan hasil 100% dan rata-rata kelas memperoleh hasil 13,9. Setelah menggunakan media ada peningkatan yang signifikan pada nilai *pre test* dan *post test*. Secara klasikal, tingkat keberhasilan siswa setelah menggunakan media dapat dihitung dengan cara jumlah siswa yang tuntas belajar memperoleh hasil 100 %, sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar mendapatkan hasil 0% dan rata-rata nilai 10 siswa yaitu 92,6. Hasil belajar siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 39,9.

Setelah melakukan uji coba terbatas peneliti menganalisis data hasil uji coba lalu merevisi media draft II menjadi draft III. Setelah itu, draft III di ujicoba luaskan pada siswa kelas V SDN Wiyung 1 Surabaya dengan jumlah responden yaitu 20 siswa. Hasil belajar siswa Secara klasikal, tingkat keberhasilan siswa sebelum menggunakan memperoleh hasil

0%, sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas belajar memperoleh hasil 100% dan rata-rata kelas memperoleh hasil 13,25, dengan banyaknya siswa yang tidak tuntas pada saat *pre test*, maka kegiatan *post test* peneliti menggunakan media. Setelah menggunakan media ada peningkatan yang signifikan pada nilai *pre test* dan *post test*. Secara klasikal, tingkat keberhasilan siswa setelah menggunakan media siswa yang tuntas belajar memperoleh hasil 100%, sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar memperoleh hasil 0% dan rata-rata nilai 20 siswa yaitu 88,35. Hasil belajar siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 29,75. Berdasarkan nilai standar ketuntasan minimal yang diterapkan, maka hasil *post-test* dinyatakan tuntas

DISKUSI HASIL PENELITIAN

Proses penyusunan media pembelajaran keterampilan berbicara ini mengalami beberapa kesulitan. Hal ini dikarenakan dalam penyusunan media harus dianalisis berdasarkan kebutuhan media. Langkah awal dalam pembuatan media adalah menganalisis kurikulum, menganalisis sumber belajar/bahan ajar sehingga dapat melengkapi kekurangan dalam sumber belajar tersebut, dan menganalisis karakteristik siswa kelas V.

Menganalisis kurikulum sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas V yang akan dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Muslich (2013:133), cakupan materi yang diuraikan dalam penyusunan buku disesuaikan dengan KI dan KD yang terdapat dalam kurikulum. Setelah menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar peneliti mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran serta materi yang akan dikembangkan.

Analisis sumber belajar/ bahan ajar adalah pemerolehan segala bahan (baik informasi, alat, maupun, teks) atau materi materi yang disusun secara sistematis yang akan dijabarkan sehingga membantu proses pembelajaran. Dengan demikian sumber belajar/bahan ajar tidak harus buku pelajaran

saja melainkan segala bentuk yang dapat memberikan informasi yang baru.

Karakteristik siswa perlu dianalisis hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dan perkembangan siswa. Siswa yang akan menjadi sasaran dalam menggunakan media pembelajaran adalah siswa kelas V SDN Wiyung I Surabaya. Siswa kelas V SD dimasukkan dalam teori perkembangan kognitif oleh Piaget (Suyono, 2014:84), bahwa siswa kelas V SD berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini siswa sudah mampu berpikir abstrak namun perlu bimbingan guru dan sumber belajar yang lain, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep dalam membayangkan peristiwa yang secara fisik tidak selalu ada. Analisis kebutuhan belajar terhadap karakteristik siswa merupakan salah satu langkah penulisan buku dan salah satu landasan penyusunan media pembelajaran, yaitu landasan kebutuhan siswa yang berkaitan erat dengan motivasi belajar siswa (Muslich, 2010:198).

Langkah selanjutnya, adalah pemetaan materi yang akan dimasukkan dalam video. Hal ini sesuai dengan pendapat Parera (dalam Yulianto, 2008:8), bahwa pemilihan sampel-sampel dalam pembelajaran harus diperhatikan, antara lain sampel sesuai dengan proses belajar bahasa, perkembangan belajar bahasa siswa, pengalaman siswa, dan bersifat kontekstual. Setelah pemetaan materi hal yang perlu dilakukan adalah menjadikan peta materi yang telah dibuat kedalam sebuah skenario yang nantinya dapat menghubungkan materi satu dengan yang lain. Kemudian karakter pada skenario dirancang semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan. Pada pemilihan *background* juga diperhatikan karena ketepatan *background* yang dipilih berpengaruh pada kejelasan gambar animasi yang telah dibuat. Yang dilakukan kemudian adalah pengisian suara. Contoh-contoh yang diberikan pada media dipilih yang paling mendekati kehidupan nyata siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang dipaparkan pada media.

Buku petunjuk pemanfaatan media diperlukan untuk memudahkan guru

memanfaatkan media sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pada hakekatnya tidak ada media yang buruk atau yang lebih baik, semua media baik asalkan tepat pemanfaatannya.

Dalam buku petunjuk pemanfaatan dijelaskan secara rinci pada menit berapa video dapat di *pause* dan memberikan petunjuk laku untuk guru untuk penguatan pada siswa, supaya materi yang paparkan pada media dapat terserap dengan baik dan dapat diungkapkan dengan baik juga.

SIMPULAN

Simpulan yang dipaparkan ini berdasarkan hasil penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah, maka dapat diambil simpulan bahwa dalam proses pengembangan produk melalui tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap pendefinisian meliputi lima langkah pokok yang harus dilakukan, yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi pembuatan media dan validasi draf I. Tahap pengembangan meliputi revisi hasil validasi draf I, validasi media draf II, revisi hasil validasi draf II, menjadi draf III, uji coba terbatas dan uji coba luas.

Kualitas media dinilai dari segi produk dan segi penggunaannya di kelas. Dari segi produk, media dinilai dari komponen materi, penyajian, dan bahasa. Komponen materi mendapatkan prosentase skor 92%. Komponen penyajian mendapat prosentase 92%. Komponen bahasa mendapat prosentase 95%. Dari hasil penilaian validator diperoleh rata-rata dengan prosentase 92,4%, dengan kriteria sangat layak.

Sementara itu, kualitas media dari segi penggunaan dibedakan berdasarkan sudut pandang guru dan sudut pandang siswa. Adapun hasil aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pada uji coba terbatas dan pada uji coba luas memperoleh persentase 90,5% dan 95,8% dengan kategori sangat aktif. Sementara itu, kualitas media

materi dari segi penggunaan dilihat dari sudut pandang siswa, diuraikan berdasarkan hasil persentase aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pada uji coba terbatas dan uji coba luas mendapatkan persentase sebesar 87,5% dan 95% dengan kategori sangat aktif, sedangkan hasil respons siswa terhadap media pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas mendapatkan persentase sebesar 96,67% dan 98,9 % dengan kategori sangat layak. Hasil belajar siswa pada uji terbatas dan uji luas mendapat rata-rata 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Broto, A. 2007. *Belajar Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Brown, H. D. 2007. *Prinsip Pembelajaran Dan Pengajaran Bahasa*. USA: Pearson Education, Inc.
- Daeng Nurjamal, M. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung. Alfabeta.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Ghazali, H. S. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: Refika Aditama
- Hermawan. 2008. *Efektifitas Media Pembelajaran*:
hermawan01.wordpress.com diunduh 28 Desember 2014
- Ibrahim, M. 2005. *Asessmen Berkelanjutan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ibrahim, M. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press