

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Silvi Viola¹, Tressyalina²

silviviola08@gmail.com

Universitas Negari Padang

ABSTRAK

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah siswa kurang kreatif dan malas untuk berpikir kritis. Maka dari itu dibutuhkannya sebuah perubahan dalam proses dan penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini membahas tentang penilaian kelayakan sebuah media pembelajaran berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 4D adalah model yang digunakan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis permasalahan dalam pemilihan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi oleh pakar, sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan serta saran validator dan praktisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berkategori "sangat layak" digunakan dengan jumlah penilaian dari validator I dengan rata-rata 4, 88 dan validator II dengan rata-rata 4, 13. Sedangkan hasil penilaian ahli materi dikategorikan "sangat sesuai" dengan rata-rata 4, 71. Berdasarkan hasil validitas, media pembelajaran dikategorikan sangat valid.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran, Adobe Flash, Validitas

ABSTRACT

The problem that often arises in the learning process is the students are less creative and lazy to think critically. Therefore, a change is needed in the process and use of learning media. This research discusses the assessment of an Adobe Flash-based learning media in Indonesian language subjects for class VII SMP. This research aims to determine the validity of Adobe Flash-based learning media in Indonesian language learning. 4-D is the model used in this research. Data collection was carried out by studying and analyzing problems in selecting learning media. The data collected consists of quantitative and qualitative data. Quantitative data was obtained from the results of validation questionnaires by experts, while qualitative data was obtained from input and suggestions from validators and practitioners. The results of this research show that Adobe Flash-based learning media in Indonesian language subjects categorized as "very suitable" is used with the number of assessments from validator I with an average of 4. 88 and validator II with an average of 4. 13. Meanwhile, the results of the material experts assessment are categorized as "very suitable" with an average of 4. 71. Based on the validity results, learning media is categorized as very valid.

Keywords: Indonesian, Learning Media, Adobe Flash, Validity

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berdampak bagi dunia. Dengan informasi dan konteks yang tepat, siapa pun yang mampu melakukannya akan mampu memahami dan menaklukkan dunia (Siregar dan Susanto, 2014: 230). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat berdampak positif dan juga berdampak negatif bagi kehidupan. Salah satu pemanfaatan teknologi yaitu pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi menjadi tantangan tersendiri di bidang pendidikan. Tujuan utama teknologi dalam pembelajaran adalah untuk membantu melancarkan proses pembelajaran dan memecahkan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Tantangan pendidikan semakin berat dengan adanya perkembangan teknologi. Oleh sebab itu,

harapkan melalui pemanfaatan teknologi informasi, kreativitas guru dan siswa dapat ditingkatkan (Azhari, 2019).

Penggunaan media pelajaran dan kelihaihan dalam pemilihan model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk menambah wawasan peserta didik. Sumber belajar yang memotivasi siswa dapat ditemukan pada materi pelajaran yang menarik secara visual. Guru bertanggung jawab dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar nyata yang dapat dicapai melalui inovasi pembelajaran. Hal ini selaras dengan UU nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang intinya "bahwa guru profesional adalah mereka yang senantiasa mencari dan menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui inovasi belajar mandiri".

Penggunaan media adobe flash dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran interaktif, media pendidikan merupakan alat yang memadukan unsur visual, auditori, dan taktil untuk meningkatkan pemahaman siswa (Arsyad, 2015). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbantuan gambar, video dan musik menjadi salah satu media alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran berbasis adobe flash dapat dijadikan alternatif penunjang pembelajaran, sehingga peserta didik mudah memahami pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada hakikatnya, Berbahasa merupakan kegiatan yang selalu mengisi berbagai bidang kehidupan manusia. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain baik secara lisan atau tulisan. Fungsi bahasa dalam kehidupan sehari-hari diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan manusia lainnya (Tressyalina, 2019). Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang menyeluruh dan berimbang.

Dalam dunia pendidikan, khususnya bahasa Indonesia pembelajaran bahasa dikemas ke dalam 4 elemen yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, menulis. Keempat elemen berbahasa tersebut telah menjadi dasar telah menjadi landasan pembelajaran mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Untuk mempersiapkan hal tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang sesuai sebagai penunjang proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta pesan dan isi pembelajaran tersampaikan.

METODOLOGI

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D menggunakan metode penelitian R&D dengan meninjau analisis kebutuhan guru, siswa dan analisis kebutuhan kurikulum. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas media yang digunakan. Tahap validasi data diperoleh setelah melakukan data kuantitatif dan data kualitatif. Perancangan media bersifat kuantitatif didapatkan dari angket yang disebarkan kepada ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diperoleh dari validator media dan dari praktisi (ahli materi).

Menurut Sugiyono (2014:207), analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data setiap responden dengan teliti dan melakukan perhitungan. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk dan merevisi produk. Analisis data validasi didasarkan pada hasil

penilaian validator terhadap produk yang dibuat. Analisis data validasi produk pembelajaran ini menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Setyosari (2010: 234).

Keterangan:

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

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Nilai

n = Jumlah responden

Dengan kriteria tingkat kevalidan seperti tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman hasil konversi skor ke nilai skala 5

Nilai	Rentang	Kategori
5	X > 4,01	Sangat Valid
4	3,34 < X < 4,01	Valid
3	2,26 < X < 3,34	Cukup Valid
2	1,19 < X < 2,26	Tidak Valid
1	X < 1,19	Sangat Tidak Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari kajian dan analisis beberapa validator media dan praktisi materi terkait penilaian tentang media pembelajaran berbasis adobe flash. Berikut hasil penelitian validitas media pembelajaran berbasis adobe flash dari 2 validator materi dan 1 validator materi (praktisi).

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media I

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian Ahli Media I	Rata-Rata Variabel
Media	Panduan dan Informasi	1	5	5
		2	5	
		3	5	
	Kinerja Program	1	4	4,88
		2	5	
		3	5	
		4	5	
		5	5	
		6	5	
		7	5	
		8	5	
	Sistematika, Estetika dan Prinsip Reka Bentuk	1	4	4,85
		2	5	
3		5		
4		5		
5		5		
6		5		
7		4		
8		5		
9		5		
10		5		
Jumlah			117	14,72
Rata-rata			4,88	4,91

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media II

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian Ahli Media II	Rata-rata Variabel
Media	Panduan dan Informasi	1	4	4
		2	4	
		3	4	
	Kinerja Program	1	5	5
		2	5	
		3	5	
		4	5	
		5	5	
		6	5	
		7	5	
	Sistematika, Estetika dan Prinsip Reka Bentuk	8	5	3,62
		1	3	
		2	4	
3		3		
4		4		
5		4		
6		3		
7		4		
8		4		
9		5		
10	3			
11	4			
12	3			
13	3			
Jumlah			99	12,62
Rata-rata			4,13	4,21

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian Ahli Media	Rata-rata Variabel
Materi	Panduan Informasi	1	5	5
		2	5	
	Konten/ Materi Adobe Flash	1	5	4,67
		2	5	
		3	4	
		4	4	
		5	5	
		6	5	
		7	4	
		8	5	
	Evaluasi	9	5	4,67
		1	5	
		2	5	
3	4			
Jumlah			66	14,33
Rata-rata			4,71	4,78

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Validitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Adobe Flash

No	Validitas	Nilai Validitas	Kriteria
1	Media	4,88	Sangat Valid
2	Media	4,13	Sangat Valid
3	Materi	4,71	Sangat Valid
Rata-Rata		4,57	Sangat Valid

Pada penelitian ini, menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian adalah model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebarluasan). Namun pada penelitian ini hanya sampai uji validitas media pembelajaran berbasis adobe flash pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran berbasis adobe flash yang digunakan untuk proses pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang baru dan dapat melatih siswa untuk berpikir kritis. Pada penelitian ini terdapat dua prespun ahli media dan satu orang guru sebagai praktisi materi. Penelitian ini mendapatkan respon yang berbeda dari para ahli media dan ahli materi. Dapat dilihat pada tabel hasil validasi oleh para ahli memperoleh respon yang baik, sehingga media tersebut dapat dikatakan valid. Pada penilaian ahli materi dapat respon yang baik juga. Sehingga media tersebut dapat dikatakan praktis dan efektif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, suara maupun keduanya. Dengan adanya perkembangan teknologi berdampak baik bagi dunia, salah satunya dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berdampak baik dan membantu siswa agar lebih baik dalam proses pembelajaran. Media yang memanfaatkan teknologi disebut media pembelajaran interaktif. Salah satu perangkat lunak yang mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah Adobe Flash. Adobe Flash digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, video dan animasi, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan dapat mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia sudah terkenal dengan istilah pembelajaran yang membosankan yang hanya berputar-putar dengan teks dan membaca buku saja. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash yang diberikan guru akan merubah pola pemikiran siswa tentang pelajaran bahasa Indonesia. Proses pembelajaran menggunakan media berbasis adobe flash dapat menumbuhkan semangat serta rasa ingin tahu siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan memproduksi berbagai hal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash, guru tidak perlu lagi menjelaskan materi dengan metode ceramah, karena pembelajaran menggunakan metode ceramah menimbulkan rasa bosan pada siswa.

Kelihaian menciptakan dan penggunaan media pembelajaran tentunya berdampak baik bagi dunia pendidikan kelak. Penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash diharapkan dapat digunakan oleh siswa kelas VII dan VIII dengan tujuan merubah pola pikir siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk merubah pemikiran siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia siswa membutuhkan motivasi dan semangat dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pendapat peneliti diperkuat dengan adanya validasi oleh pakar media dan ahli materi. Hasil penilaian validasi dari ahli media mendapatkan respon sangat layak digunakan, karena rata-rata media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis adobe flash memperoleh kategori sangat valid, praktis dan efektif sehingga produk yang

telah dibuat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut berdasarkan beberapa teori yang telah diteliti oleh peneliti yaitu pengembangan dari media pembelajaran interaktif akan menghasilkan perubahan yang efektif serta baik untuk dapat meningkatkan hasil dari pembelajaran (Fauziah. L, 2020). Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa yang cukup tinggi serta pembelajaran pun lebih menyenangkan (Holzinger et al., 2006). Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan serta minat siswa, menumbuhkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar, selain itu dapat membawa pengaruh psikologis bagi siswa (Estuardu, N & Mustadi, 2015).

Dari pernyataan diatas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash memberikan pengaruh positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi termotivasi dan aktif serta dapat menumbuhkan antusias siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga pola pikir pembelajaran bahasa yang awalnya dirasa membosankan berubah menjadi menyenangkan dan di tunggu siswa.

KESIMPULAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan berbantuan media pembelajaran berbasis adobe flash dapat merubah pola pikir siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menghasilkan siswa yang bijak dan bisa berpikir kritis. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dalam bentuk animasi tentunya menarik dan digemari oleh siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis adobe flash ini memiliki dampak positif dalam pembelajaran karena memiliki kualitas yang baik, lebih efektif serta praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Pada media pembelajaran berbasis adobe flash diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia sekarang dan kelak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, L, (2015), *Development Economy*, Yogyakarta: Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Estuardu, N. A., & Mustadi, A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 5(2), 160-164.
- Fauziah, L. R. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *Al Murabbi*, 5(2), 1–7.
- Holzinger, A., Pichler, A., & Maurer, H. (2006). MultiMedia e-learning software TRIANGLE case-study: experimental results and lessons learned. *Journal of Universal Science and Technology of Learning*, 1(1), 61–92.
<https://doi.org/10.35891/amb.v5i2.2135>
- Nurhamida. Tressyalina. Strategi Bertutur dalam Tindak Tutur Ekspresif Bahasa Indonesia pada Kegiatan Diskusi. *Pendidikan Bahasa Indonesia* 8, 4 (2019):21
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, M.H., dan Joko S., (Ed), (2014). *Dakwah Humanis*. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Tabroni, R., (2012). *Komunikasi Politik Pada Era Multimedia*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.