

Pengembangan Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi Puisi Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

Azizurohman^{1*}, Suryani², Mardiah Hayati³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Nurul Huda OKU Timur

azis220501@gmail.com
suryani@unuha.ac.id
mardiah@unuha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa media interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* adalah alat pengeditan yang digunakan pengembang dan desainer untuk membuat presentasi, aplikasi, dan konten yang melibatkan pemirsa dengan menampilkan audio dan video. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Reserch and Development*). Tahapan pengembangan produk ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini berupa produk media interaktif bahasa Indonesia kelas X berbasis *Adobe Flash Pro Cs6* pada materi Puisi. Adapun uji kelayakan produk berupa media interaktif yang dilakukan pada ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan respon peserta didik. Hasil persentase dari para ahli tersebut yaitu ahli media 96,92%, ahli materi 93,33%, ahli praktisi 91,81%, dan respon peserta didik 84,8%. Dari jumlah persentase tersebut maka produk media interaktif bahasa Indonesia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* mendapat rata-rata persentase sebesar 91,71% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak".

Kata Kunci: Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*; Media Interaktif; Puisi

PENDAHULUAN

Istilah Sumber Daya Manusia menjadi hal penting dalam pendidikan nasional. Sumber daya manusia yang baik akan mampu memberikan wawasan tentang sistem pendidikan nasional. Berdasarkan penjelasan tersebut, sumber daya manusia yang dimaksud yaitu pendidik. Pendidik disebut sebagai individu yang ikut serta dalam proses mendidik orang lain (Rahman dkk., 2022). Pendidik sebagai tenaga pengajar dituntut harus mampu dalam mengaktifkan suasana belajar serta dapat menyampaikan materi ajar dengan cara yang mudah dan nyaman bagi siswa. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memiliki sikap kewibawaan dan kedewasaan yang relevan dengan rohani dan/atau jasmani.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap peserta didik dalam belajar. Sehingga pembelajaran disebut juga sebagai kegiatan memberikan bimbingan atau arahan kepada peserta didik. Menurut Dzamrah (dikutip oleh Pane, 2017), "Jika hakikat belajar yaitu perubahan, maka hakikat pembelajaran yaitu pengaturan." Peran pendidik sangat dibutuhkan dalam menentukan proses belajar yang sesuai dengan masalah yang dihadapi peserta didik. Sehingga pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Trianto (dikutip oleh Rohmah, 2017), "Pembelajaran merupakan bentuk kegiatan yang tidak dapat dijelaskan secara sepenuhnya, dengan kata lain yaitu sebagai pola interaksi antara guru dan peserta didik." Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran yang ditandai dengan adanya interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran terjadi antara dua orang pelaku, yaitu guru dan peserta didik.

Menurut Atmazaki (Khair, 2018), mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan terhadap peserta didik agar memiliki kemampuan berkomunikasi sesuai dengan etika, baik secara lisan maupun tulis, dan bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasanya. Sehingga bentuk dari pengajaran bahasa Indonesia yaitu untuk mendidik siswa tentang bahasa dan budaya negara dengan cara yang kondusif untuk pertumbuhan dan perkembangan. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting terhadap penguatan bahasa bagi setiap siswa. Selama proses pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam menentukan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakter peserta didik. Adanya interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung selama proses pembelajaran menjadi pegangan bagi guru dalam menilai perilaku dan karakter peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu melalui media interaktif. Menurut Agustina (Agustina, 2020), media yang bersifat interaktif terdiri dari berbagai bentuk media, seperti teks, grafik,

gambar, animasi, video, dan bentuk media interaktif lainnya yang digunakan dalam produksi media. Media yang digunakan yaitu aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan alat pengeditan perangkat lunak yang digunakan pengembang dan desainer untuk membuat presentasi, aplikasi, serta animasi yang menampilkan video, audio, dan konten tertulis. Oleh karena itu, media interaktif diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun beberapa model media interaktif (Agustina, 2020), di antaranya sebagai berikut:

1. Model *drills*, yaitu bentuk pembelajaran yang melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang telah diberikan.
2. Model tutorial, bentuk pembelajaran melalui bimbingan pendidik kepada siswa baik kelompok atau individu.
3. Model simulasi, yaitu bentuk pembelajaran dengan cara menciptakan sesuatu.
4. Model *instructional games*, yaitu bentuk pembelajaran dengan cara permainan yang mengasah kemampuan siswa.

Menurut Djamarah (Agustina, 2020), kata “media” berasal dari kata Latin “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut definisi ini, media adalah suatu bentuk kesenian yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar bagi siswa. Sedangkan pembelajaran adalah proses khusus yang dapat membantu seseorang. Media pembelajaran merupakan alat, bahan, atau wadah yang digunakan pendidik sebagai penyalur atau pengantar pesan dengan tujuan memberikan bimbingan atau bantuan kepada penerima pesan agar terciptanya interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka kegiatan pembelajaran. Media digunakan karena adanya yang percaya bahwa aktivitas seseorang akan lebih efektif ketika materi disampaikan dengan media yang relevan dengan kebutuhan orang tersebut. Media pembelajaran juga memiliki ciri yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu ciri fiksatif atau kemampuan media merekam, ciri manipulatif atau perubahan yang terjadi pada objek, dan ciri distributif atau bentuk penyajian suatu media (Hasan dkk., 2021). Sehingga, tujuan dari adanya media pembelajaran itu sendiri untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Ada beberapa jenis media yang biasanya digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Agustina, 2020), yaitu sebagai berikut:

1. Media grafis, yaitu jenis media cetak yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Artinya media grafis merupakan media yang berupa pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf, gambar, dan simbol.
2. Media proyeksi diam, yaitu jenis media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor dalam pelaksanaannya. Artinya penggunaan media ini harus melalui bantuan alat dalam proses penyampaian pesan kepada siswa.
3. Media audio, yaitu jenis media yang menampilkan suara-suara yang didengarkan kepada siswa tentang materi yang dibahas. Artinya penggunaan media ini dilakukan dengan proses perekaman suara yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Penggunaan media dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan. Karena media mampu menyatukan kata-kata, tulisan gambar, video, dan simbol-simbol menjadi bahan pembelajaran. Sehingga penggunaan media mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut Sudjana (dikutip oleh Hasan, 2021) manfaat atau kelebihan media pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik.
2. Pembelajaran akan lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki keterbatasan atau kekurangan dalam proses pembelajarannya. Menurut Ramli (dikutip oleh Hasan, 2021) keterbatasan atau kekurangan media pembelajaran terdiri dari:

1. Media pembelajaran hanya sebagai alat bantu, bukan pengganti guru.
2. Media yang menggunakan listrik, maka memerlukan daya listrik setiap digunakan.
3. Adanya media yang memerlukan penataan ruangan khusus.
4. Beberapa media memerlukan waktu cukup lama.
5. Perlunya pemeliharaan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, SMK Negeri 1 Belitang III merupakan sekolah Pusat Unggulan yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka sendiri merupakan bentuk metode pembelajaran yang isinya menyeluruh serta bermanfaat. Bukti observasi lainnya menunjukkan bahwa sebagian guru khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung menggunakan media atau metode yang sama selama proses pembelajaran. Sehingga kegiatan proses belajar mengajar kurang menggairahkan dan terkesan monoton serta membosankan bagi para pelajar. Peran pendidik dalam

hal ini dicirikan sebagai patokan untuk mengikutsertakan siswa dalam proses mengambil keputusan. Hasilnya, siswa memiliki keinginan yang kuat untuk belajar dan berprestasi.

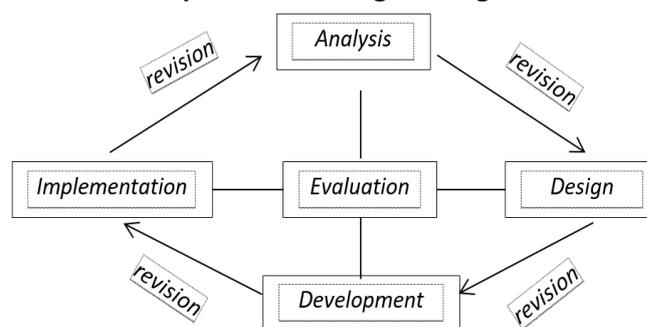
Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu melalui media interaktif. Salah satu upayanya yaitu menggunakan media yang berasal dari *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* sendiri merupakan alat pengeditan perangkat lunak yang digunakan pengembang dan desainer untuk membuat presentasi, aplikasi, serta animasi yang menampilkan video, audio, dan konten tertulis. Sehingga dalam hal ini penyampaian materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena dapat menggunakan sebuah media yang dapat mencakup beberapa tampilan seperti video, animasi, video teks, musik, dan animasi lainnya dalam satu media. Hal ini menjadi pembeda antara penggunaan media *Adobe Flash Professional CS6* dibandingkan dengan media lainnya. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, peneliti bertujuan melakukan pengembangan produk media interaktif dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi Puisi Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Reserch and Development*). Istilah penelitian pengembangan dapat dibagi menjadi dua, yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian adalah suatu jenis ilmiah yang menitikberatkan pada aturan atau norma-norma yang sudah ada dan terstruktur serta bersifat universal, sedangkan pengembangan adalah proses kegiatan pengembangan yang menasar kualitas atau kuantitas dari objek yang akan dikembangkan (Faridah, 2021). Sedangkan menurut Gall (Ainin, 2013), menyatakan bahwa "Penelitian pengembangan adalah bentuk desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk pembelajaran atau pendidikan."

Menurut Borg (Agustina, 2020), bahwa *By "product" we mean not only textbooks, instructional films and computer software, but also methods, such as teaching methods, and programs, such as drug education programs or staff development programs*. Artinya produk yang dimaksud tidak terbatas pada buku, film untuk pendidikan, dan perangkat lunak komputer, itu juga mencakup metode, seperti metode pengajaran, dan program, seperti program untuk pendidikan dan staf. Lebih tegas Sugiyono (2019), menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan merupakan metode yang dapat digunakan untuk memvalidasi suatu produk yang telah dikembangkan. Tahapan analisis dan implementasi produk ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Dick (Maydiandiantoro, 2021), model berikut diturunkan dari lima tahap yang di antaranya sebagai berikut:

Gambar 1
Tahapan Model Pengembangan ADDIE



Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Belitang III Kecamatan Belitang III Kabupaten OKU Timur. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Uji coba produk perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar bermutu dan sesuai dengan sasaran. Uji coba produk merupakan salah satu syarat yang harus dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk merupakan faktor penting dalam proses pengambilan keputusan. Uji coba produk digunakan untuk menentukan apakah suatu produk yang dibuat layak atau tidak. Ada tiga langkah yang terlibat dalam proses uji coba produk ini:

1. Uji ahli atau validasi produk, seperti cara mendapatkan tanggapan tentang produk yang dibuat. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji produk, memvalidasi produk, dan memberikan umpan balik tentang cara memperbaikinya untuk kepentingan media yang akan digunakan.
2. Praktisi lapangan, yaitu uji coba yang melibatkan guru bahasa Indonesia. Tujuan dari uji coba ini yaitu untuk mendapatkan tanggapan terhadap produk yang luput dari pandangan ahli media dan ahli materi, sehingga dapat melakukan perbaikan sebelum digunakan.

3. Uji coba lapangan, juga dikenal sebagai tahap uji coba akhir yang berfungsi untuk mendapatkan respon dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Subjek atau pelaku dalam penelitian ini adalah peneliti sekaligus pengembang media. Subjek ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dosen Universitas Nurul Huda OKU Timur dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan subjek uji coba produk atau sasaran yaitu siswa kelas X SMK Negeri I Belitang III tahun ajaran 2022/2023. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi gambar, kata, kalimat, narasi, dan gerak tubuh, sedangkan data kuantitatif yaitu hasil dari data yang berbentuk angka (Sugiyono: 2019). Dalam penelitian ini data kualitatif bersumber dari pengamatan, kritik, dan saran para ahli dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk menilai produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media interaktif ini adalah wawancara, observasi, angket/*kuesioner*, dan dokumentasi.

1. Wawancara, adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengukur tanggapan dari pihak yang memberikan informasi (Sugiyono, 2019).
2. Observasi, adalah teknik pengumpulan data melalui penggunaan observasi dan pengumpulan data ingatan (Sugiyono, 2019). Pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Angket atau kuesioner, adalah teknik pengolahan data yang dilakukan dengan cara menganalisis tanggapan terhadap survei (Sugiyono, 2019). Sebagai bagian dari proses ini, validator bertanggung jawab untuk menilai produk yang dikembangkan. Ada dua jenis angket dalam penelitian ini yaitu angket untuk validator dan angket untuk respon peserta didik.

Analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, analisis data, interpretasi data, analisis data untuk tujuan hipotesis (Sugiyono, 2019). Deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada pengamatan, bukti, dan kritik baik dari validator maupun respon peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menggunakan analisis model data Miles dan Huberman (Sugiyono, 2019) antara lain sebagai berikut:

1. *Data collection*/pengumpulan data, yaitu data yang dikumpulkan atau diolah, seperti data yang digunakan dalam proses pembuatan media interaktif menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*.
2. *Data reduction*/reduksi data, yaitu proses membuang data yang sudah diproses dan menggantinya dengan data yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang dibahas.
3. *Data display*/penyajian data, yaitu bentuk tampilan data bersamaan dengan teks yang dinarasikan sesuai input pengguna.
4. *Conclusion drawing*/kesimpulan, yaitu berupa penarikan kesimpulan yang paling mungkin untuk disaring untuk mengumpulkan data yang relevan.

Dalam analisis data kuantitatif ini didapatkan dari hasil angket validasi oleh para ahli dan angket respon peserta didik. Hasil dari validasi dan tanggapan studi ini dianalisis menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan hasil yang diperoleh validator dan respon peserta didik dianalisis dan dipersentasikan. Persentasi penghitungan validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus (Sugiyono, 2019), sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% =$$

Keterangan:

P = perolehan persentase validator (hasil yng telah dibulatkan)

$\sum x$ = jumlah skor dari kriteria yang dipilih secara keseluruhan

N = jumlah skor ideal (hasil utama seluruh item)

Tabel 1
Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Layak
2	4	Layak
3	3	Ragu-ragu
4	2	Tidak Layak
5	1	Sangat Tidak Layak

Tabel 2
Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Tingkat kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
1	91 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	71 – 90 %	Baik	Layak, perlu revisi
3	51 – 70 %	Cukup Baik	Cukup layak, perlu revisi
4	31 – 50 %	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi
5	<30 %	Sangat Tidak Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media interaktif bahasa Indonesia kelas X berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi Puisi. Adapun tahapan dalam pengembangan media interaktif ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, menyatakan bahwa SMK Negeri 1 Belitang III merupakan salah satu sekolah pusat keunggulan yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Selain itu, permasalahan yang diperoleh yaitu kurangnya media serta metode pembelajaran yang monoton dalam proses belajar mengajar. Sehingga dalam hal ini, peneliti berupaya memberikan solusi berupa pengembangan media interaktif untuk pelajaran bahasa Indonesia yang berbasis *Adobe Flash Professional CS6* khususnya pada materi puisi.

Pada tahap ini, peneliti berusaha mengumpulkan data melalui beberapa metode yang di antaranya yaitu observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi tentang keadaan sekolah dan kebutuhan siswa yang diperlukan dalam belajar. Adapun hasil wawancara bersama Ibu Novilia, S.Pd. salah satu guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Belitang III yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media itu harus ada, karena dengan adanya media, pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Media interaktif itu sangat bagus dalam mengatasi peserta didik agar tidak bosan pada saat belajar, karena biasanya para guru menggunakan media buku dalam kegiatan belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan.
- 3) Harapannya agar setiap guru dapat membuat sebuah media pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru dan juga agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Pengkajian Materi

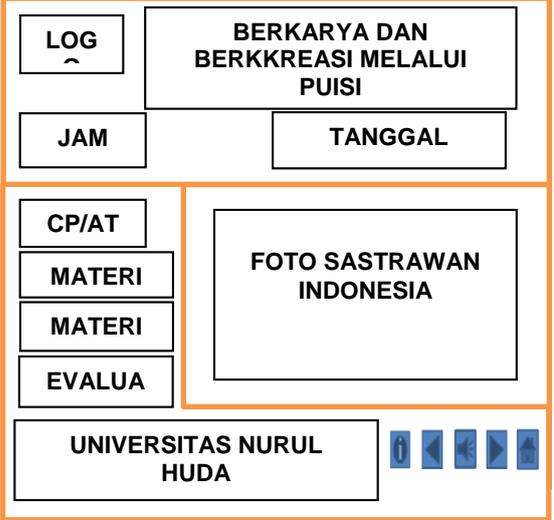
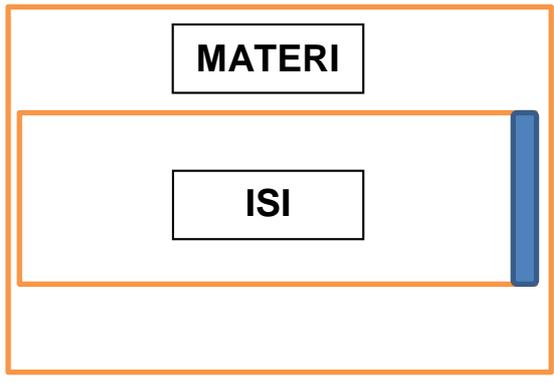
Materi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu materi berkarya dan berkespresi melalui puisi. Materi ini merupakan salah satu materi yang terdapat pada buku “Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia” pada Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Perancangan Media Interaktif

Proses pembuatan media interaktif menggunakan salah satu *software Adobe Flash Professional CS6*. Adapun desain yang akan dikembangkan menjadi bentuk media interaktif dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3
Desain Media Interaktif

Bentuk Desain	Keterangan
<p>Layar Pembukaan</p> 	<p>Pada layar ini berisi keterangan selamat datang dengan tujuan menyapa pengguna. Selain itu, pada layar ini diberi petunjuk mengenai tata cara masuk ke dalam menu utama dengan menggunakan tombol MULAI.</p>

<p style="text-align: center;">Layar Utama</p> 	<p>Pada bagian ini merupakan bagian layar utama pada media pembelajaran ini. Pada bagian ini berisikan judul media, logo Unuha, jam, tanggal, tombol cp/atp, tombol materi, tombol evaluasi, tombol <i>on/off</i> musik, tombol petunjuk, tombol <i>home</i>, animasi teks, dan animasi foto sastrawan Indonesia.</p> <p>Selain itu, bagian layar utama ini merupakan bagian yang menunjukkan bentuk media ini sehingga para siswa dapat menikmati dan menggunakan media ini sesuai dengan fungsinya.</p>
<p style="text-align: center;">Layar CP/ATP</p> 	<p>Pada bagian ini merupakan layar capaian pembelajaran atau alur tujuan pembelajaran yang berisikan elemen pembelajaran serta rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>Pada layar ini juga berisikan beberapa tombol yang berguna sebagai petunjuk rangkaian pembelajaran, tombol <i>home</i>, dan animasi teks.</p>
<p style="text-align: center;">Layar Materi</p> 	<p>Pada bagian ini merupakan layar materi yang berisikan beberapa materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Selain itu, pada bagian ini juga berisikan contoh dan video yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.</p> <p>Pada layar ini juga berisikan beberapa tombol yang berguna sebagai petunjuk menentukan materi, tombol <i>home</i>, dan animasi teks.</p>

<p style="text-align: center;">Layar Evaluasi</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; text-align: center;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">EVALUASI</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Nama: Kelas:</p> </div> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MULAI</p>  </div>	<p>Pada bagian ini merupakan layar evaluasi yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Selain itu, pada layar ini juga berisikan beberapa petunjuk untuk menjalankan evaluasi tersebut. Adapun informasi yang terdapat pada layar ini yaitu penggunaan kotak nama, kelas, tombol <i>home</i>, dan tombol mulai.</p>
<p style="text-align: center;">Layar Soal</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; text-align: center;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">Soal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>1. Apa pengertian puisi? A. B. C. D.</p> </div> </div>	<p>Pada bagian ini merupakan layar soal berisikan soal-soal yang ditujukan kepada peserta didik. Selain itu pada layar ini juga berisikan soal-soal serta jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik sesuai dengan jawaban yang benar.</p>
<p style="text-align: center;">Layar Petunjuk</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; text-align: center;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">Info</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">ISI</p> </div>  </div>	<p>Pada bagian ini merupakan layar petunjuk yang menjadi sumber informasi penggunaan tombol yang ada di menu utama yang di antaranya tombol cp/atp, tombol materi, tombol evaluasi, tombol <i>on/off</i> musik, tombol petunjuk, tombol <i>home</i>.</p>
<p style="text-align: center;">Layar Penutup</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; text-align: center;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">TERIMA KASIH</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><i>Silakan klik tombol mulai untuk keluar dan tombol kembali untuk ke menu utama...</i></p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">MULA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">KEMBA</div> </div> </div>	<p>Pada layar ini berisi keterangan ucapan terimakasih dengan tujuan menyapa pengguna. Selain itu, pada layar ini diberi petunjuk mengenai tata cara keluar dan kembali ke menu utama dengan menggunakan tombol MULAI dan tombol Kembali sesuai petunjuk yang diberikan.</p>

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan di mana peneliti memulai proses pembuatan media yang dilandaskan pada desain yang telah dibuat. Pada tahap ini juga, peneliti berupaya melakukan validasi

atau pengujian produk terhadap media yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, validasi dilakukan oleh beberapa ahli yang di antaranya ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian dari beberapa aspek oleh ahli materi, produk memperoleh persentase yaitu pada aspek pembelajaran 90% dan aspek isi materi 96%, sehingga persentase keseluruhan dari ahli materi yaitu 93,33%. Sedangkan penilaian dari beberapa aspek oleh ahli media, produk memperoleh persentase yaitu pada aspek kebahasaan 96%, aspek penyajian 93,33%, dan aspek strategi belajar 100%, sehingga persentase keseluruhan dari ahli media yaitu 96,92%. Sehingga dalam hal ini menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan memiliki kualitas sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap kedua untuk melakukan pengujian atau validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, pengujian dilakukan oleh guru sekolah yang ditunjuk sebagai ahli praktisi. Validasi dilakukan dengan tujuan pengecekan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Setelah pengujian selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu proses penerapan kepada peserta didik dengan menggunakan skala terbatas yang dilakukan oleh peneliti sekaligus didampingi oleh guru. Tujuan penerapan ini dilakukan untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap penggunaan media yang sedang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahapan di mana media yang telah diuji kemudian dievaluasi berdasarkan saran dan masukan dari beberapa ahli materi, ahli media, serta respon peserta didik. Dalam hal ini, berikut beberapa evaluasi atau revisi yang ditujukan untuk media interaktif bahasa Indonesia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* yang di antaranya sebagai berikut.

a. Ahli Media (Nindy Devita Sari, M.Kom.)

Saran dan perbaikan dari ahli media yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4
Evaluasi Ahli Media

No	Saran Ahli	Perbaikan Peneliti
1	Tipografi judul diperbaiki (warna)	Tampilan judul diperbaiki (warna diubah)
2	Penulisan tanggal diperbaiki	Bentuk penggunaan tanggal diperbaiki
3	Ilustrasi di halaman utama diperbaiki	Tampilan halaman utama diperbaiki
4	Tombol <i>home</i> dan <i>back</i> dibedakan	Penggunaan bentuk tombol diperbaiki
5	Setiap pertemuan diberi penanda (1,2,3)	Tampilan penanda setiap pertemuan ditambahkan
6	Warna tombol harus cerah	Tampilan warna tombol diubah
7	Tombol evaluasi diberi pembeda	Penggunaan tombol diberi warna
8	Tombol <i>pause</i> diubah	Penggunaan tombol <i>pause</i> diperbaiki
9	Tambahkan ilustrasi sesuai tema	Tampilan penggunaan ilustrasi ditambahkan

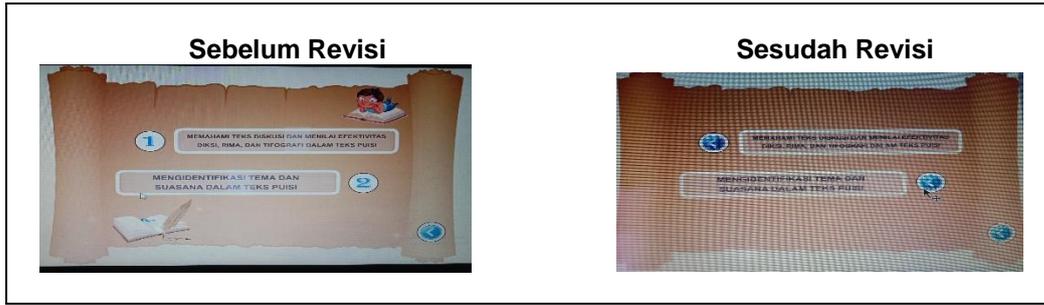
Berikut merupakan hasil perbaikan sesuai saran dari ahli media:

Gambar 2
Perbaikan Ilustrasi Halaman Utama



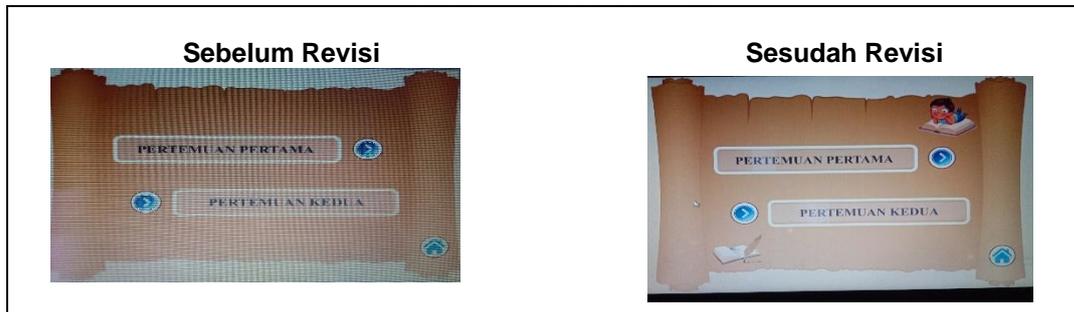
Perbaikan dilakukan pada bagian halaman utama, tipografi judul, penulisan tanggal, dan tombol *pause*. Perbaikan dilakukan karena yang sebelumnya terkesan monoton, sehingga perbaikan dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih menarik dan sesuai dengan tema materi. Selain itu, produk media yang dikembangkan dapat menunjukkan kesan yang baik, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menggunakan media tersebut.

Gambar 3
Perbaikan Ilustrasi Pertemuan Materi



Perbaikan dilakukan pada bagian ilustrasi tema dan tanda pertemuan setiap materi. Penambahan ini dilakukan agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan tema materi yang dibahas serta dapat memudahkan bagi siswa dan guru dalam menentukan materi pada setiap pertemuan.

Gambar 4
Perbaikan Pada Tombol



Perbaikan dilakukan pada bagian warna dan perbedaan antar tombol yang digunakan. Perbaikan warna dan perbedaan tombol dilakukan untuk mempertegas warna serta perbedaan antara tombol untuk keluar dan kembali ke menu utama. Sehingga dalam hal ini pengguna dapat mengetahui dan membedakan penggunaan tombol yang ada di dalam media tersebut.

Gambar 5
Perbaikan Tombol Evaluasi



Perbaikan dilakukan pada bagian tombol evaluasi. Sebelum diperbaiki, tombol jawaban yang diklik tidak berubah warna sehingga pengguna sulit membedakan mana jawaban yang dipilih dan yang bukan. Perbaikan ini dilakukan untuk membedakan antara jawaban yang dipilih dan yang bukan dipilih oleh pengguna. Perbedaan dalam hal ini yaitu terletak pada tombol jawaban yang diklik akan berubah warna.

b. Ahli Materi (Hj. Niar, M.Pd.)

Saran dan perbaikan dari ahli materi yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 5
Evaluasi Ahli Materi

No	Saran Ahli	Perbaikan Peneliti
1	Tambahkan ATP	Tampilan ATP ditambahkan
2	Tambahkan <i>assessment</i>	Tampilan <i>assesment</i> ditambahkan

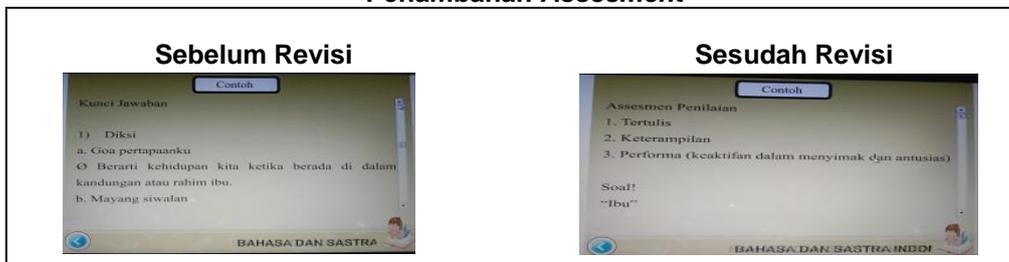
Berikut merupakan hasil perbaikan sesuai saran dari ahli materi:

Gambar 6
Penambahan ATP



Penambahan dilakukan pada bagian tampilan Alur dan Tujuan Pembelajaran (ATP). Penambahan ini dilakukan agar produk media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penambahan ini dilakukan agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Gambar 7
Penambahan Assesment



Penambahan dilakukan pada bagian tampilan *assesment* atau penilaian peserta didik. Penambahan ini dilakukan agar proses penilaian dapat dilaksanakan sesuai dengan materi yang dibahas. Sehingga hasil penilaian siswa sesuai dengan aspek yang harus dicapai oleh peserta didik.

c. Ahli Praktisi (Novilia, S.Pd.)

Saran dan perbaikan dari ahli praktisi yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 6
Evaluasi Ahli Praktisi

No	Saran Ahli	Perbaikan Peneliti
1	Tambahkan ciri-ciri puisi	Materi berupa ciri-ciri puisi ditambahkan

Berikut merupakan hasil perbaikan sesuai saran dari ahli materi:

Gambar 8
Penambahan Materi Ciri-Ciri Puisi



Penambahan dilakukan pada bagian isi materi ciri-ciri puisi. Penambahan materi ini dilakukan agar kelengkapan isi materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, juga agar peserta didik dapat dalam memahami konteks puisi yang disampaikan oleh guru.

Pembahasan

Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba atau validasi produk yang telah dilakukan melalui beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli praktisi, serta respon peserta didik diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan sebagai upaya peneliti untuk mengetahui kelayakan produk dari segi tampilan dan kegunaan. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh ahli media dari dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yaitu Nindy Devita Sari, M.Kom. Instrumen untuk ahli media dalam hal ini terdiri dari 13 pernyataan yang terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kebahasaan (5 pernyataan), aspek penyajian (3 pernyataan), dan aspek strategi belajar (5 pernyataan). Pada bagian ini, perhitungan skor kelayakan media berdasarkan validasi ahli media menggunakan teknik skala *likert* dengan hasil keseluruhan mendapat nilai 96,92% dengan kriteria sangat layak. Persentase tersebut didapatkan melalui jumlah jawaban yang diperoleh dari angket yang telah diberikan kepada ahli media. Selain itu, adapun saran serta masukan yang diberikan oleh ahli media sehingga produk yang dikembangkan menjadi sangat layak untuk digunakan. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu "Sudah bagus dan layak dipublikasikan."

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan sebagai upaya peneliti untuk mengetahui kelayakan produk dari segi materi yang disajikan. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh ahli materi dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Hj. Niar, M.Pd. Instrumen untuk ahli materi dalam hal ini terdiri dari 9 pernyataan yang terbagi menjadi 2 aspek yaitu aspek pembelajaran (4 pernyataan) dan aspek isi materi (5 pernyataan). Pada uji ini memperoleh nilai 93,33% dengan kriteria sangat layak. Adapun saran serta masukan yang diberikan oleh ahli materi sehingga produk yang dikembangkan menjadi sangat layak untuk digunakan. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu "Secara keseluruhan konten sudah bagus, perlu perbaikan dan penambahan *assesment* dan *kktp*."

c. Validasi Ahli Praktisi

Validasi praktisi dilakukan sebagai upaya peneliti untuk mengetahui kelayakan produk yang telah diujikan sebelumnya. Tujuan dari validasi ini yaitu untuk mengecek kembali produk yang telah dikembangkan apabila terdapat kekurangan setelah uji validitas bersama ahli media dan ahli materi sebelumnya. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh ahli praktisi dari SMK Negeri 1 Belitang III selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Novilia, S.Pd. Instrumen untuk ahli praktisi dalam hal ini terdiri dari 22 pernyataan yang terbagi menjadi 5 aspek yaitu aspek pembelajaran (4 pernyataan), aspek isi materi (5 pernyataan), aspek kebahasaan (5 pernyataan), aspek penyajian (3 pernyataan), dan aspek strategi belajar (5 pernyataan). Hasil penilaian yakni sebesar 91,81% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, adapun saran serta masukan yang diberikan oleh ahli praktisi sehingga produk yang dikembangkan menjadi sangat layak untuk digunakan. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu "Secara keseluruhan sudah bagus, tapi perlu penambahan berupa materi cici-ciri puisi."

d. Respon Peserta Didik

Validasi terhadap respon peserta didik dilakukan sebagai upaya peneliti untuk mengetahui kelayakan produk dari segi penggunaan pada saat pembelajaran. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh sebagian peserta didik yang ditunjuk sebagai validator. Instrumen untuk respon peserta didik dalam hal ini terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi menjadi 4 aspek yaitu aspek perangkat lunak (4 pernyataan), aspek tampilan (4 pernyataan), aspek pembelajaran (4 pernyataan), dan aspek kebahasaan (3 pernyataan). Pada bagian ini, perhitungan skor kelayakan materi berdasarkan respon peserta didik menggunakan teknik skala *likert* dengan hasil 84,8% dengan kriteria layak.

Berdasarkan hasil dari validasi di atas, maka dapat diperoleh persentase rata-rata kelayakan produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

Tabel 7
Persentase Rata-Rata

No	Validator Ahli	Persentase
1	Media	96,92%
2	Materi	93,33%
3	Praktisi	91,81%
4	Respon Peserta Didik	84,8%
Presentase Rata-Rata		91,71%
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan hasil skor rata-rata persentase di atas dari keempat validator yaitu 91,71%. Hasil skor persentase yang didapat kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kategori penilaian menurut Sugiono (2019: 148), yang di antaranya sebagai berikut:

Tabel 8
Konversi Penilaian Pengembangan Media Interaktif

No	Tingkat Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
1	91 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	71 – 90 %	Baik	Layak, perlu revisi
3	51 – 70 %	Cukup Baik	Cukup layak, perlu revisi
4	31 – 50 %	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi
5	<30 %	Sangat Tidak Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Berdasarkan kriteria persentase di atas maka dapat diketahui bahwa *Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X Berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Puisi* dapat dinyatakan “Sangat Layak”.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif bahasa Indonesia berbasis aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dilaksanakan dengan lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk dikembangkan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran dan peserta didik dalam belajar. Peneliti berupaya mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengembangan media melalui berbagai metode yaitu observasi, wawancara, dan angket. Produk disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang diawali dengan halaman pembuka, halaman utama, halaman materi dan contoh soal, halaman evaluasi, halaman petunjuk, serta berbagai animasi, dan video yang ditampilkan.

Adapun uji kelayakan produk berupa media interaktif yang dilakukan pada ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan respon peserta didik. Hasil persentase dari para ahli tersebut yaitu ahli media 96,92%, ahli materi 93,33%, ahli praktisi 91,81%, dan respon peserta didik 84,8%. Berdasarkan jumlah persentase tersebut maka produk media interaktif bahasa Indonesia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* mendapat rata-rata persentase sebesar 91,71% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Rektor Universitas Nurul Huda dan tim penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Iis. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Tema 6 Cita-citaku Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Ainin, Moh. 2013. Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 11(8), 96-110.
- Faridah, Siti. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Materi Usaha dan Daya Kelas VIII SMP/MTs*. Skripsi. Universitas Negeri Islam: Mataram.
- Hasan, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Khair, Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD/MI. *Ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98.
- Maydiantoro, A. 2021. *Model-model Penelitian Pengembangan (Reserch and Development)*. Diunduh pada tanggal 29 Desember 2022 dari <https://repository.unila.ac.id/>
- Pane, A., dan Muhammad. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Rahman, dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Rohmah, A, N. 2017. Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendikia*, 09(02), 193-210.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.