

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK DENGAN *VIDEO SLIDE SHOW*

Oleh

Lenny Rahmawati

Munaris

Bambang Riadi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Email: lenny780@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the development of short story text learning media with Video Slide show. The method used in this research is Research and Development (R&D). The results of this research and development are multimedia learning tools in the form of CDs containing doc and mp4 that have been declared fit for use by media experts, material experts, and Indonesian language teachers as learning resources and learning aids. The validity of the material experts obtained an average score of 3.00, and the average percentage of 71.36% with a decent category. The results of the validation of media experts obtained an average score of 3.21, and a percentage of 80.25 with a very decent category. The results of the validation of Indonesian language teachers obtained an average score of 3.77, and the average percentage of 94.34% with a very decent category.

Keywords: media, research and development, and validity.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengembangan media pembelajaran teks cerpen dengan *Video Slide show*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi *doc* dan *mp4* yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Validitas ahli materi diperoleh skor rata-rata 3,00, dan rerata presentase 71,36% dengan kategori layak. Hasil validasi ahli media diperoleh skor rata-rata 3,21, dan rerata presentase 80,25 dengan kategori sangat layak. Hasil validasi guru bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata 3,77, dan rerata presentase 94,34% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci : media, penelitian pengembangan, dan validasi.

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara pesan belajar (*message learning*) dari sumber belajar (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan

lain, media terbaik adalah media yang bergantung kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi pesan, dan karakteristik siswa untuk menentukan media pembelajaran tersebut (Kurniasih, 2017: 19).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik (1986) dalam Arsyad, 2011: 15).

Sudjana dan Rivai (2017) mengatakan bahwa media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sadiman dkk., (2014: 83-84). Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan.

Dale dalam Arsyad (2009:10) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Dapat dikatakan bahwa media visual lebih besar daripada media pembelajaran secara audio. Namun, jika media pembelajaran tersebut dikolaborasikan antara audio dan visual diharapkan akan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan. Media

pembelajaran yang berbasis audio visual dapat berupa video, film, televisi, program *slide tape*, *power point*, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMK Muhammadiyah Sekampung Lampung Timur, media pembelajaran yang sudah ada hanya digunakan untuk menampilkan objek-objek secara umum digambarkan secara dua dimensi pada kertas. Hal tersebut tidaklah cukup untuk memvisualisasikan objek yang diinginkan dan tidak sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Seiring dengan perkembangan teknologi, keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran seperti itu dapat diminimalisir, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon*.

Cerita pendek adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi (pada suatu ketika) (Tim Penyusun KBBI, 2008). Secara harfiah novella berarti sebuah barang baru yang kecil dan kemudian diartikan sebagai cerita pendek dalam bentuk prosa (Abrams dalam Nurgiantoro, 2013: 11).

Pembelajaran cerpen di sekolah sering banyak terjadi ketika guru menjelaskan materi kepada siswa atau memberikan tugas kepada siswa hanya segelintir siswa yang mampu merampungkan cerpen mereka, sebagian lainnya hanya mampu menyelesaikan setengahnya. Hal tersebut berdampak kepada siswa kesulitan dalam menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik di dalam cerpen tersebut.

Penelitian ini menggunakan kompetensi dasar 3.8 mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan

cerita pendek yang dibaca dan kompetensi 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek. Adapun studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan dengan hasil wawancara bahwasanya guru masih menggunakan atau menerapkan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran teks cerita pendek.

Guru pun tidak menggunakan fasilitas yang memadai kemudian siswa belum mengenal dan memahami pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca dan mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen karena materi tersebut merupakan materi yang baru. Pada penelitian ini lebih memfokuskan pengembangan media dalam rangka membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Sugianto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di SMP Ulul Albab Sidoarjo”. Penelitian tersebut berfokus dengan menggunakan media film dalam pembelajarannya sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk melaksanakan pembelajaran demi ketercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Berdasarkan uraian yang dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Pendek Dengan *Video Slideshow* untuk Siswa *SMK* Kelas XI”

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran teks cerita pendek dengan *video slide show* di SMK kelas XI tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran teks cerita pendek dengan *video slide show* di SMK kelas XI tahun ajaran 2018/2019?

II. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut (Sugiyono, 2018: 97).

Langkah-langkah pengembangan media dengan *powtoon* identifikasi masalah, alternatif solusi, rancangan pengembangan materi, rancangan pengembangan perangkat lunak, produk awal, uji media dan materi, revisi, dan produk akhir.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan uji validasi ahli materi, ahli media dan guru bahasa Indonesia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Melalui angket ini, kita dapat memperoleh penilaian, kritikan dan saran mengenai media yang telah dibuat dari para ahli dan guru bahasa Indonesia. Analisis yang dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan konversi skala 4 (Setiani, 2015: 65).

III. PEMBAHASAN

Kebutuhan media pembelajaran yang aplikatif diperlukan dalam usaha untuk memudahkan proses belajar mengajar, seperti halnya media pembelajaran teks cerita pendek. Materi media pembelajaran dikembangkan dan disesuaikan dengan RPP yang ada di SMK (Sholihin, 2010 : 63).

1. Hasil Perancangan Materi

Tahap-tahap yang dilakukan dalam membuat rancangan materi teks cerita pendek

a. Identifikasi Tujuan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran teks cerita pendek ini sebagai media pembelajaran di SMK untuk mempermudah penyampaian materi teks cerita pendek.

b. Analisis

Tahap analisis dalam pembuatan materi teks cerita pendek dilakukan dalam dua tahap, yakni tahap analisis kebutuhan pemakai dan analisis instruksional. Hasil identifikasi dari tahap analisis kebutuhan pemakai ini antara lain:

- (1) perangkat lunak diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi teks cerita pendek;
- (2) perangkat lunak harus mudah digunakan;
- (3) perangkat lunak harus memiliki tampilan yang interaktif.

Tahap analisis instruksional dilakukan penyesuaian antara materi yang ada di RPP SMK dengan materi teks cerita pendek yang disajikan dalam media pembelajaran.

c. Review Instruksional

Tahap review instruksional merupakan pengkajian ulang mengenai pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Disini lebih ditekankan pada aspek manfaat dan

kesesuaian materi dengan tujuan yang akan dicapai.

d. Merumuskan Kompetensi Dasar

Penelitian ini menggunakan kompetensi dasar 3.8 mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca dan kompetensi 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.

e. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran peserta didik dapat memahami informasi tentang nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek, menemukan nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek, menentukan nilai kehidupan dalam teks cerita pendek, dan mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks kehidupan.

f. Membuat Storyboard

Storyboard merupakan pemikiran yang divisualisasikan dan dideskripsikan melalui tulisan, dan direncanakan dalam narasi. Hasil dari penulisan storyboard akan digunakan dalam proses produksi program multimedia, sehingga dalam proses produksi program multimedia akan lebih terstruktur dan teratur. Storyboard secara lengkap disajikan pada lampiran.

2. Hasil Pengembangan Perangkat Lunak

a. Analisis

Hasil analisis tahap perancangan media pembelajaran interaktif melalui dua tahap, yakni tahap analisis spesifikasi teknis dan tahap analisis kerja program. Tahap analisis spesifikasi teknis dilakukan untuk mengetahui persyaratan minimal sebuah komputer untuk dapat mengakses media pembelajaran teks cerita pendek.

Tahap analisis kerja program dilakukan untuk mengetahui kerja dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Kerja media pembelajaran interaktif dirancang seperti media yang interaktif, dimana media pembelajaran dapat animasi, teks, gambar, narasi, dan video.

b. Desain Program

Setelah materi disusun maka proses yang selanjutnya dilakukan adalah desain program. Desain program adalah langkah pertama dalam fase pengembangan media pembelajaran interaktif.

c. Desain Interface

Tahap desain interface merupakan suatu gambaran mengenai struktur program. Desain interface atau tampilan dibuat untuk memudahkan programmer dalam menterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Desain interface dibuat berdasarkan flowchart yang telah dibuat pada tahap arsitektur.

d. Implementasi Program

Implementasi program merupakan tahap menterjemahkan desain ke tampilan sebenarnya.

e. Teknik Pengujian Program

Teknik pengujian kerja program media pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan cara menjalankan program dari awal, kemudian mencoba setiap menu dan sub menu.

B. Hasil Pengujian Media

Tahap pengujian dilakukan sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran yang digunakan seperti yang telah dipaparkan pada Bab III dengan sumber data yang terdiri atas ahli materi, ahli media pembelajaran dan guru bahasa Indonesia.

Saran yang ada pada instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran interaktif lebih lanjut. Data penelitian disajikan berikut ini.

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validitas ahli materi terhadap aspek pembelajaran diperoleh rata-rata nilai 2,80 dan rerata presentase 70,00% dengan kategori layak dan aspek isi diperoleh rata-rata nilai 3,20 dan rerata presentase 72,72% dengan kategori layak.

b. Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan diperoleh rata-rata nilai 3,30 dan rerata presentase 82,50% dengan kategori sangat layak, aspek pemrograman diperoleh rata-rata nilai 3,33 dan rerata presentase 83,25% dengan kategori sangat layak, dan peran media dalam membantu pemahaman materi diperoleh rata-rata nilai 3,00 dan rerata presentase 7,50% dengan kategori layak.

c. Guru Bahasa Indonesia

Hasil validasi guru bahasa Indonesia terhadap aspek tampilan diperoleh rata-rata nilai 3,80 dan rerata presentase 95,00% dengan kategori sangat layak, aspek pemrograman diperoleh rata-rata nilai 3,83 dan rerata presentase 95,83% dengan kategori sangat layak. Aspek peran media dalam membantu pemahaman materi diperoleh rata-rata nilai 3,80 dan rerata presentase 95,00% dengan kategori sangat layak, aspek pembelajaran diperoleh rata-rata nilai 3,80 dan rerata presentase 95,00% dengan kategori sangat layak, dan aspek isi diperoleh rata-rata nilai 3,81 dan rerata presentase 95,25% dengan kategori sangat layak.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil validitas ahli materi terhadap aspek pembelajaran diperoleh rata-rata nilai 2,80 dan rerata presentase 70,00% dengan kategori layak dan aspek isi diperoleh rata-rata nilai 3,20 dan rerata presentase 72,72% dengan kategori layak.

Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan diperoleh rata-rata nilai 3,30 dan rerata presentase 82,50% dengan kategori sangat layak, aspek pemrograman diperoleh rata-rata nilai 3,33 dan rerata presentase 83,25% dengan kategori sangat layak, dan peran media dalam membantu pemahaman materi diperoleh rata-rata nilai 3,00 dan rerata presentase 7,50% dengan kategori layak.

Hasil validasi guru bahasa Indonesia terhadap aspek tampilan diperoleh rata-rata nilai 3,80% dan rerata presentase 95,00% dengan kategori sangat layak, aspek pemrograman diperoleh rata-rata nilai 3,83 dan rerata presentase 95,83% dengan kategori sangat layak. Aspek peran media dalam membantu pemahaman materi diperoleh rata-rata nilai 3,80% dan rerata presentase 95,00% dengan kategori sangat layak, aspek pembelajaran diperoleh rata-rata nilai 3,80 dan rerata presentase 95,00% dengan kategori sangat layak, dan aspek isi diperoleh rata-rata nilai 3,81 dan rerata presentase 95,25% dengan kategori sangat layak.

IV. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penulis menyimpulkan sebagai berikut.

1. Langkah-langkah pengembangan dengan *Powtoon* yaitu identifikasi masalah, alternatif solusi, rancangan pengembangan materi, rancangan pengembangan perangkat lunak,

produk awal, uji media dan materi, revisi, dan produk akhir.

2. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi *mp4*. dan *doc*. yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. validitas ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh skor rata-rata 3,00 dan rerata presentase 75, 00% dengan kategori layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan, pemrograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,21 dan rerata presentase 80,25% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran, isi, tampilan, pemrograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,77 dan rerata presentase 94,22% dengan kategori sangat layak.

2. Saran

Penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran teks cerita pendek kelas XI, yaitu membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan, khususnya media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan Indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kurniasih Imas dan Berlin Sani. 2017. *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Nurgiantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholihin, Karim H. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint pada Mata Diklat Teknik Bubut di SMK N II Pegasih*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiani, Rina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Kelas XI SMA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2017. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugianto. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di SMP Ulul Albab Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Suparno, Sulaiman sahlam, dan Ruslan Effendy. 1988. *Dimensi-dimensi Mengajar*. Bandung: C.V. Sinar Baru.