

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS FABEL  
KELAS VII SMP BAYT AL-HIKMAH KOTA PASURUAN  
BERBASIS *ISPRING***

**Tri Suwandi**

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma

[suwanditri11@gmail.com](mailto:suwanditri11@gmail.com)

Abstrak : Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan berbagai kemudahan dalam segala hal. Salah satu bidang yang terimbas oleh pengaruh globalisasi adalah dunia pendidikan. Berbagai program diciptakan untuk memudahkan para guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, masih banyak guru belum mau memaksimalkan aplikasi yang telah diciptakan. Sedangkan cara belajar peserta didik sekarang cenderung mengikuti arus globalisasi. Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan diri dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Salah satu contoh seperti penelitian yang akan dibahas. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi *MS Powerpoint* yang dikombinasikan dengan program *Ispring*.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan beberapa hal yang mencakup tentang kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran teks fabel berbasis *Ispring*, dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran teks fabel berbasis *Ispring*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* sesuai dengan langkah ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik kuantitatif data kualitatif. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 21 siswa kelas VII. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen manusia, yaitu peneliti sendiri dan angket. Prosedur dalam penelitian ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian.

Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran ialah (1) ketersediaan media pembelajaran yang menarik, (2) perlu adanya KI, KD dan tujuan pembelajaran dalam media, (3) pemaparan materi yang singkat dan jelas, (4) adanya contoh dalam setiap penjelasan materi, (5) adanya evaluasi di akhir materi, dan (6) penggunaan warna cerah yang tidak mengganggu konsentrasi dalam media pembelajaran.

Hasil proses pengembangan media pembelajaran teks fabel kelas VII berbasis *Ispring* dilakukan menggunakan model ADDIE, yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi/uji coba, dan (5) evaluasi. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Selain itu, dilakukan juga validasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.

Sedangkan hasil uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui media yang sedang dikembangkan layak digunakan apa tidak. Uji efektivitas pengembangan media pembelajaran teks fabel kelas VII berbasis *Ispring* berdasarkan hasil penilaian siswa ketika melakukan uji coba nilai sebesar 93,96%. Dengan keterangan sangat layak/sangat valid. Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi diperoleh data lebih dari 75% nilai peserta didik di atas KKM.

## Latar Belakang

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena pendidikan merupakan kebutuhan yang primer bagi manusia. Pendidikan adalah proses pembentukan karakter dan penggalan potensi yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Sadiman (2014: 3) seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya sebagai akibat dari interaksi. Melalui proses pendidikan seseorang akan mampu mengembangkan dirinya dan bersaing untuk hidup yang lebih baik. Seseorang dikatakan belajar apabila seseorang mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Salah satu tujuan pendidikan adalah mampu membuka wawasan seseorang. Seorang yang memiliki wawasan akan mampu bersaing di era global saat ini. Berdasarkan tujuan tersebut, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi seyogyanya berbanding lurus dengan kemajuan pendidikan. Pengembangan dalam dunia pendidikan mutlak diperlukan agar pembelajaran yang diajarkan tetap sesuai dengan perkembangan zaman.

Untuk memenuhi perkembangan teknologi, guru harus terus berinovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dapat dipilih adalah pengembangan media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan kemudahan memperoleh informasi membuat pola pikir peserta didik berubah. Apabila perubahan tersebut dihiraukan oleh guru maka proses pembelajaran tidak akan menarik untuk peserta didik.

Guru harus mampu mengubah sistem mengajar konvensional yang selama ini digunakan dengan sistem yang lebih menarik. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran. Sebagai seseorang guru, kita harus memiliki kualitas pembelajaran yang baik agar menjadi tenaga guru profesional. Proses pembelajaran yang maksimal dapat dilihat dari proses keaktifan pembelajaran serta hasil belajar siswa, sehingga tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan tujuan pendidikan di Indonesia dapat terlaksana secara maksimal.

Berlakunya Kurikulum 13 mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru berubah berpusat pada siswa. Di kurikulum 13 peserta didik harus lebih aktif dalam pembelajaran, artinya siswa memahami dan menemukan sendiri materi yang dipelajari dengan guru sebagai pendamping dan penuntun siswa.

Berdasarkan hal itu, guru diharuskan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sadiman (2014:8) berpendapat bahwa bermacam peralatan dapat digunakan oleh untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi kalau hanya menggunakan alat bantu visual semata. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan media pembelajaran dari berbagai peralatan.

Perkembangan media yang diciptakan oleh ahli komputer dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi. Banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah program *Ms Power Point* dan *Ispring*. *Powerpoint* sudah sering

digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk presentasi. Akan tetapi, tidak banyak guru yang mampu memaksimalkan program ini lebih dalam. Padahal program ini memiliki berbagai alat untuk memaksimalkan kegunaan *Ms Powerpoint*. *Ms Powepoint* dapat dikombinasikan dengan beberapa program untuk memaksimalkan kegunaannya. Salah satu program yang dapat digunakan yaitu *Ispring*. Program *Ispring* dipilih karena di dalamnya terdapat animasi yang akan membantu peserta didik dalam belajar. Selain itu, program *Ispring* memiliki beberapa fitur yang cukup lengkap untuk membuat media pembelajaran yang bagus. Salah satu fitur yang menjadi kelebihan adalah dapat dieksekusi dalam bentuk presentasi, CD interaktif dan daring melalui laman. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih menarik daripada menggunakan media yang konvensional.

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan yang dikuasai oleh guru. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil dari media pembelajaran yang akan dirancang. Apabila guru memilih media pembelajaran yang tidak dikuasai dengan baik akan menghabiskan waktu dan media pembelajaran yang diciptakan akan sedikit berbeda dengan keinginan dan kebutuhan siswa.

Menurut Sadiman (2014: 23) berpendapat bahwa media audio visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran, dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian. Media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari. Kelebihan media animasi adalah penggabungan

unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa, selain itu dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik (Sudrajat: 2010). Sedangkan, Arsyad (2013:19) berpendapat bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan memilah materi beserta media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik, contoh ketidakpahaman peserta didik dalam menentukan struktur dalam sebuah teks, maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami tentang struktur teks. Kekurangtepatan dalam memilih media pembelajaran yang digunakan akan berimbas pada kegagalan menyampaikan informasi.

Di zaman global saat ini, perkembangan teknologi memberikan banyak dampak dalam dunia pendidikan. Banyak manfaat yang dapat kita ambil untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya program yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembe-

lajaran yang menyenangkan dan menarik. Seorang guru harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, guru harus mampu *melek* teknologi.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sesuai dengan penjabaran sebelumnya yaitu, merancang media pembelajaran berbasis teknologi informatika. Salah satu fungsi dari media pembelajaran interaktif berbasis teknologi adalah memudahkan pekerjaan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan mudah. Selain itu, peserta didik juga akan tertarik dan lebih bersemangat dalam pembelajaran karena media pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2014:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan hal itu, maka media pembelajaran yang diciptakan harus mampu mengubah pola pikir dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran tidak sertamerta hanya menciptakan media tanpa melihat hasil akan diperoleh siswa.

Peserta didik akan bosan dalam proses pembelajaran apabila setiap guru menerapkan proses pembelajaran yang sama, yaitu dengan cara konvensional. Cara konvensional tetap diperlukan dalam proses pembelajaran karena cara ini yang digunakan apabila peserta didik kesulitan dalam memahami materi, akan tetapi cara konvensional haruslah digabungkan dengan penggunaan media pembelajaran untuk mengurangi bahkan

menghilangkan rasa bosan selama proses pembelajaran. Apabila peserta didik bosan, maka secara psikologis pikiran mereka tidak dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan pernyataan sebelumnya, satu program yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah *Ms Powerpoint* dan *Ispring*. Program *Ispring* tidak terlalu sulit digunakan. *Ispring* merupakan program yang menjadi satu dengan *Ms Powerpoint*, sehingga kita tidak perlu bekerja dua kali karena program *Ispring* sudah masuk dalam bagian *Ms Powerpoint*. Keunggulan dari *Ispring* adalah membuat tampilan atau hasil dari *powerpoint* lebih menarik dan berjalan seperti program *Flash*. Selain itu kita juga dapat membuat latihan soal langsung di *Ispring* dengan bentuk soal yang bermacam-macam. Selain itu, *Ispring* juga dapat disimpan dalam beberapa bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Hasil dari *Ispring* dapat disimpan dalam beberapa bentuk yaitu penyimpanan dalam bentuk laman daring, CD pembelajaran, video. Karena beberapa keunggulan tersebut, peneliti memilih program *Ispring*.

Pemilihan program *Ms Powerpoint* dan *Ispring* karena *powerpoint* sudah dikenal bahkan digunakan oleh para guru, sehingga tidak memerlukan waktu lama untuk belajar menggunakannya. Guru selama ini kurang memaksimalkan program *powerpoint*. Oleh sebab itu, dipilih *Ms powerpoint* dan dikombinasikan dengan program *Ispring* agar guru termotivasi untuk membuat media pembelajaran dari program

yang sudah dikenal dan digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2014:84) yang menyatakan bahwa salah satu dasar pemilihan media adalah merasa sudah akrab dengan media tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembuatan media haruslah memilih media yang sudah biasa digunakan agar proses pembuatan media lebih efektif.

Penyusunan media pembelajaran harus sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Masalah yang ditemukan peneliti dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas VII SMP Bayt Al Hikmah yaitu kesulitan peserta didik dalam menentukan dan memahami struktur dalam teks fabel dan kaidah kebahasaan. Banyak faktor yang memengaruhi peserta didik sehingga membuat mereka kesulitan. Berdasarkan hal itu, peneliti mencoba untuk mencari solusi dari masalah tersebut.

Saat proses pembelajaran peserta didik belum mampu menentukan struktur teks fabel, hal ini dapat terlihat saat ulangan harian maupun penilaian akhir semester, peserta didik belum mampu menentukan struktur teks fabel dengan benar. Salah satu faktor yang memengaruhi adalah belum mampunya peserta didik memahami bagian-bagian dari struktur teks fabel. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor lain yang membuat proses pembelajaran kurang menyenangkan adalah faktor guru. Guru belum mampu memanfaatkan semua potensi yang ada. Guru belum begitu kreatif dalam menciptakan media pembelajaran menarik yang berbasis

teknologi informatika. Guru hanya menggunakan buku teks dan media pembelajaran yang seadanya.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki 4 keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keempat kompetensi tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat kompetensi tersebut, kompetensi membaca memiliki banyak masalah. Salah satu permasalahannya adalah pembelajaran menelaah struktur teks fabel. Permasalahan tersebut muncul karena peserta didik kurang memahami maksud dari setiap paragraf yang dibaca sehingga peserta didik belum mampu menentukan struktur teks fabel dengan tepat. Peserta didik tidak membaca secara seksama dan memahami maksud dari teks yang dibaca. Peserta didik cenderung membaca seadanya tanpa melibatkan proses pemahaman di dalamnya.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menelaah struktur teks fabel kelas VII dengan memanfaatkan program *Ispring*. Adapun judul penelitian ini adalah *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII SMP Bayt Al Hikmah Berbasis Ispring*.

## **METODE PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media; (2) untuk mengembangkan media pembelajaran teks fabel; (3) untuk menjelaskan efektivitas pengembangan media pembelajaran teks fabel. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model

ini memiliki lima tahap yaitu (1) analisis (*Analysis*), (2) desain (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*). Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas beberapa tahap sebagai berikut ini. (1) Melakukan suatu analisis kebutuhan, atau analisis konteks.

(2) Merumuskan tujuan khusus atau tujuan instruksional, yaitu tujuan yang kita capai terkait dengan produksi tersebut. (3) Mengembangkan bahan atau materi, yaitu bahan yang terkait dengan media yang akan kita kembangkan. (4) Mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah yang akan diproduksi.

(5) Melakukan uji coba, yaitu uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan naskah yang telah dikembangkan. (6) Melakukan revisi, setelah pengembang melakukan serangkaian uji coba atau evaluasi, maka akan diperoleh informasi apakah media perlu perbaikan atau tidak. (7) Produksi.

Tempat penelitian adalah di SMP Bayt Al Hikmah kota Pasuruan. Waktu penelitian dilakukan pada semester semester gasal sekitar bulan Oktober-Desember 2018.

Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan siswa. Para ahli memvalidasi produk media pembelajaran sesuai dengan kriteria.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan pedoman wawancara. Angket dalam penelitian ini terdiri dari angket uji ahli, angket uji perseorangan dan angket uji daya tarik.

Teknik analisis data dalam pengembangan ini digunakan dua teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi, ahli bahasa, ahli media pembelajaran, dan penilaian siswa tingkat VII. Sedangkan teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui efektivitas penggunaan media menggunakan desain penelitian *One-Shot Case Study*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Teks Fabel**

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks fabel menjadi acuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran teks fabel.

#### **Hasil Pengembangan Produk**

Proses pengembangan media pembelajaran teks fabel berbasis *Ispring* terdiri atas lima langkah, yaitu (1) analisis, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) implementasi, dan (5) implementasi.

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap analisis dilakukan dengan cara studi lapangan, studi pustaka dan penyebaran angket.

Pada tahap perencanaan, yang dilakukan pertama kali adalah kegiatan memetakan materi dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan guru, kompetensi inti dan kompetensi dasar, kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema. Pada tahap ini juga merencanakan evaluasi sumber belajar yaitu dengan membuat kisi-kisi penilaian.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk. Pada tahap ini

mulai dikembangkan produk yang akan diciptakan. Tahap ini membuat *Powerpoint* yang akan dijadikan menjadi produk pengembangan.

Tahap implementasi dilakukan dengan cara siswa melakukan uji coba terhadap media pembelajaran. Setelah melakukan uji coba, siswa diberikan angket tentang penilaian produk. Hasil angket berupa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran teks fabel siswa kelas VII.

Setelah melakukan implementasi produk dan diperoleh data tentang media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara melihat tanggapan para siswa terhadap media pembelajaran, kemudahan penggunaan produk, peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, dan peningkatan keterampilan materi teks fabel yang telah disampaikan. Proses selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap media pembelajaran teks fabel siswa kelas VII.

### **Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel**

#### **Desain Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran teks fabel berbasis *Ispring* dalam bentuk CD maupun program yang dapat diunduh di laman sekolah dan dioperasikan dengan menggunakan komputer atau laptop dalam format aplikasi.

Desain produk pengembangan ini terdiri dari (1) intro, (2) menu utama, (3) KI, KD dan tujuan pembelajaran, (6) tujuan pembelajaran, (7) materi pembelajaran, (8) video fabel, (9) struktur fabel, (10) kaidah kebahasaan, (10) contoh teks fabel, (11) latihan soal, (12) uji kompetensi, dan (13) penutup.

Validator dalam pengembangan ini adalah dosen Universitas Islam Malang Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd. Hasil dari validasi media adalah sebagai berikut ini.

- 1) Untuk aspek kebahasaan diperoleh nilai sebesar 82,5%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.
- 2) Untuk aspek materi diperoleh nilai sebesar 78,18%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek materi masuk dalam kategori baik, dengan keterangan layak/valid/tidak perlu direvisi.
- 3) Untuk aspek media diperoleh nilai untuk aspek media sebesar 77,33%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi baik, dengan keterangan layak/valid/tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil persentase dari setiap aspek yang dinilai oleh validator, kemudian dihitung rata-rata dari ketiga aspek penilaian diperoleh nilai sebesar 79,33%. Persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran teks fabel siswa kelas VII SMP Bayt Al Hikmah Pasuruan berbasis *Ispring* masuk kualifikasi, dengan keterangan layak/ valid/tidak perlu direvisi.

Uji coba yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh nilai sebesar 93,96%. Hasil tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

### **Uji Efektivitas Media Pembelajaran Teks Fabel**

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektif

penggunaan media pembelajaran teks fabel siswa kelas VII SMP Bayt Al Hikmah Pasuruan berbasis *Ispring*. Uji efektivitas dilakukan kepada 20 siswa kelas VII. Hasil dari uji kompetensi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

NO	NAMA	NILAI
1	Abhinaya Haidar VS	76,5
2	Adrie Fandoe Hidayat	76,5
3	A Wira Perdana K	100
4	Andika Teguh L	90
5	Dimas Riziq Maulana	100
6	Daffa Diya Ulhaq	95
7	Faqih Khudori	95
8	Grady Pambayu	100
9	M Dhiya Zalfa Ali	100
10	M Arif Tam Tam	90
11	M Iqbal Maulana	100
12	Muhammad Hasan	80
13	M Mufti Maulana	76,5
14	MRokhbani Anjar A	100
15	M Robeth Al Fadhi	85
16	M Riza Chesta Adabi	76,5
17	Safrizal Nidhom	100
18	Syafa Rezza	100
19	Zahiruz Zimam	100
20	Zafran Anugrah PI	100
$\Sigma$		<b>1841</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>92,05</b>

Berdasarkan data tersebut, perolehan nilai dari semua anak di atas kategori ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Meskipun ada beberapa siswa nilainya dalam kategori cukup. Akan tetapi, data tersebut sudah lebih dari 75% siswa di atas KKM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teks fabel siswa kelas VII SMP Bayt Al Hikmah Pasuruan berbasis *Ispring* efektif dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## PENUTUP

## Kajian Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran teks fabel kelas VII berbasis *Ispring*. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan teknik ADDIE Dick & Carey.

Model pengembangan ini memiliki lima tahap yang terdiri atas (1) analisis, (2) desain, (3) mengembangkan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. sedangkan materi yang dipilih adalah teks fabel kelas VII.

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa menu yang dapat dipilih oleh peserta didik. Menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran ini yaitu, (1) KI, KD, dan Indikator, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi pembelajaran, (4) video fabel, (5) struktur teks fabel, (6) kaidah kebahasaan, (7) contoh teks fabel, (8) latihan soal, dan (9) uji kompetensi. Semua menu dibuat agar peserta didik mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 82,5%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai sebesar 78,18%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek materi masuk dalam kategori baik, dengan keterangan layak/valid/tidak perlu direvisi. sedangkan untuk ahli media diperoleh nilai sebesar 77,33%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi baik, dengan keterangan layak/valid/tidak perlu direvisi. Sehingga rata-rata dari ketiga aspek penilaian diperoleh nilai sebesar 79.33%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran teks



fabel siswa kelas VII SMP Bayt Al Hikmah Pasuruan berbasis *Ispring* masuk kualifikasi, dengan keterangan layak/ valid/tidak perlu direvisi. Sementara uji efektivitas yang dilakukan kepada peserta didik diperoleh nilai sebesar 93,96%.

Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran teks fabel kelas VII berbasis *Ispring* layak untuk digunakan dan disebarluaskan.

#### **Saran Pemanfaatan Bagi Sekolah dan Guru**

Sekolah dan guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai bahan pelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks fabel, sehingga peserta didik mampu mengambil nilai-nilai positif dalam teks fabel. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan pelengkap maupun penuntun siswa dalam memahami materi teks fabel dengan lebih mudah.

#### **Bagi Orang tua**

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu orang tua menuntun anak mempelajari teks fabel dengan lebih mudah.

#### **Bagi Calon Peneliti**

Bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran teks fabel, disarankan agar melengkapi kompetensi dasar yang belum dibahas dalam penelitian ini. Selain itu, juga diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran berbasis *Ispring* lebih bagus lagi.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Endriana, Sri. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Menulis Teks Pidato Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Gresik*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Malang.

Faturokhmah, Ummu H. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film Siswa Kelas VII SMPN 1 Pasuruan Berbasis Adobe Flash*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Malang.

Miarso, Yusufhadi. 2004. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana dan Pustekkom-Diknas.

Pribadi, Benny, A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Sadiman, Arief, S., dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Setyosari, Panji. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudrajat, Akhmad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Susilana, Rudi, & Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana.