

Pengembangan Bahan Ajar Teks Biografi dengan Aplikasi *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas X SMA 02 Diponegoro Jember

Eva Rosyidatul Afifah, Akhmad Tabrani, Hasan Busri

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma

evarosyi29@gmail.com

Abstrak:

Kurikulum 2013 menghasilkan siswa yang lebih produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Sehingga guru harus selalu inovatif untuk mengembangkan pembelajaran, tetapi fakta di lapangan yaitu: (1) guru hanya menggunakan buku teks Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan buku-buku yang telah disediakan oleh pihak sekolah, (2) contoh teks hanya sebatas contoh yang ada di dalam buku teks, tidak menggunakan sumber belajar lain seperti majalah, televisi, internet dan lingkungan sosial masyarakat, (3) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar bahasa Indonesia. sehingga peneliti terdorong untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan dengan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan berbasis aplikasi *Adobe Flash*, aplikasi yang digunakan untuk membuat teks, video, animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembelajaran.

Tujuan dalam pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut, (1) mendeskripsikan kebutuhan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember, (2) menghasilkan produk bahan ajar dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember, dan (3) mendeskripsikan kelayakan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau sering dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Untuk mendapatkan informasi awal mengenai kebutuhan pengembangan, maka peneliti menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa. Kemudian membuat produk pengembangan dan dilakukan uji validasi oleh ahli media pembelajaran, ahli bahasa, ahli materi dan ahli guru atau praktisi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* ini dapat dikatakan layak untuk menjadi media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis validasi ahli media dengan persentase sebesar 90%, validasi dari ahli materi dengan persentase sebesar 71,87%, validasi dari ahli bahasa diperoleh hasil data dalam bentuk persentase sebesar 81,25%, validasi ahli praktisi atau guru memperoleh nilai sempurna yaitu 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran dan diimplementasikan di lapangan.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Teks Biografi, Aplikasi *Adobe Flash*

PENDAHULUAN

Pengembangan Kurikulum 2013 didesain untuk menghasilkan siswa yang lebih produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Kurikulum ini dirancang untuk mengubah proses pembelajaran yang sudah lama ada. Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar siswa mampu mendengarkan, membaca, memirsa (*viewing*), berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal lingkup materi yang saling berhubungan dan saling mendukung pengembangan kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa (mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis) siswa (Kemendikbud, 2017:2).

Merujuk standar proses (Permendiknas Nomor 65 Tahun 2013) proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberi ruang untuk menciptakan kreativitas dan kemandirian siswa. Untuk melaksanakan desain Kurikulum 2013 tersebut, tentu harus ada upaya yang dilakukan guru untuk menjadikan pembelajaran di kelas menjadi aktif dan interaktif. Salah satunya dengan mengikuti perkembangan teknologi dalam hal ini teknologi komputer dan internet. Teknologi saat ini sudah berkembang sangat pesat sesuai dengan zamanyang berganti. Begitu pula dengan pendidikan, semakin cepat menyesuaikan keadaan. Dengan semakin berkembangnya teknologi, maka pembelajaran di dunia pendidikan juga semakin baik. Ilmu pengetahuan

dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum, perangkat pembelajaran, dan tuntutan dunia kerja (Suryani, 2018:121).

Teknologi yang dapat dikembangkan salah satunya adalah media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang interaktif juga perlu dilakukan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani, 2018:2). Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan berbasis aplikasi *Adobe Flash*, aplikasi yang digunakan untuk membuat teks, video, animasi vektor dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembelajaran.

Adobe Flash adalah salah satu produk/*software* dari *Adobe* yang dahulu bernama *Macromedia* sebelum dibeli oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Flash* merupakan media yang sering dipakai untuk interaktif, berbentuk CD media pembelajaran yang biasanya berekstensi *exe*. Namun, karena berkembangnya zaman, banyak file *exe* dari *Adobe Flash* yang rawan terkontaminasi virus. Oleh karena itu *flash* berkembang dengan tipe lain yakni *html*. *Flash html* jauh lebih ringan dan praktis, file tipe ini juga digunakan di *website* dan ponsel pintar, cukup memerlukan *browser* yang ada di komputer seperti *google chrome*, *firefox* atau *opera* untuk menjalankan programnya. Pembuatannya sama seperti *Adobe Flash* biasanya namun hanya berbeda ekstensinya. *Flash html* bisa lebih banyak membawa media interaktif seperti mengetik, pilihan

ganda, essay, jawaban pendek dan *hotspot*.

Sedangkan fakta saat melakukan observasi di lapangan adalah siswa masih merasa pelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dipikirkan lebih lanjut bagaimana menciptakan pembelajaran yang menarik, konseptual penuh makna dan berkualitas sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik tersebut, maka perlu dilengkapi oleh bahan ajar yang lebih inovatif dan mengenalkan siswa pada lingkungan belajar mereka.

Sementara itu hasil studi yang ada di lapangan guru kurang inovatif dengan bahan ajar yang digunakan, yaitu: (1) Guru hanya menggunakan buku teks Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan buku-buku yang telah disediakan oleh pihak sekolah, (2) Bentuk-bentuk bahan ajar hanya sebatas pada buku-buku pelajaran, LKS yang diperjualbelikan ke sekolah-sekolah dan buku dari pemerintah (3) Contoh teks hanya sebatas contoh yang ada di dalam buku teks, tidak menggunakan sumber belajar lain seperti majalah, televisi, internet dan lingkungan sosial masyarakat, dan (4) Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar bahasa Indonesia.

Seharusnya guru bertindak menjadi seorang yang kreatif dan inovatif untuk mengatasi persoalan tersebut. Menyediakan materi yang tidak hanya berpusat pada satu atau dua buku saja dalam mencari materi. Materi yang mendekatkan pada siswa akan mudah dipahami karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain

itu, pemilihan media pembelajaran yang interaktif juga perlu dilakukan.

Salah satu teks yang wajib diajarkan dalam Kurikulum 2013 pada tingkat SMA/MA adalah teks biografi. Teks ini bertujuan untuk mengajak siswa mengambil pelajaran dari seorang tokoh yang memiliki kesuksesan dan prestasi sebagai motivasi agar siswa semangat dalam meraih impian. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan pengembangan dengan media *Adobe Flash*. Penelitian ini juga mengacu pada ketiga masalah yang telah dibahas sebelumnya, sehingga peneliti memilih judul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Biografi dengan Aplikasi *Adobe Flash* pada Siswa Kelas X SMA 02 Diponegoro Jember”.

Alasan peneliti dalam memilih judul tersebut adalah, (1) mengembangkan bahan ajar yang praktis dan inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan permintaan budaya lokal/ kedaerahan setempat, (2) pemilihan teks biografi dikarenakan siswa pada saat sekarang tidak mengenal pahlawan disekitarnya, karena sekolah ini bertempat di Jember maka sudah selayaknya siswa mengetahui tokoh-tokoh tersebut, (3) pembelajaran teks biografi di buku terlalu meluas sehingga siswa tersebut lupa atau tidak peka dengan yang ada didekatnya, (4) penggunaan bahan ajar dan media yang tepat sasaran mampu memotivasi siswa dalam mengubah pola pikir dan perilaku siswa serta meraih prestasi.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan kebutuhan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember, (2) menghasilkan produk bahan ajar dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa

kelas X SMA 02 Diponegoro Jember, dan (3) mendeskripsikan kelayakan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember.

METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini yang digunakan adalah pengembangan atau sering dikenal dengan *Research and Development* (R&D). R&D secara sederhana bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2012:67).

Prosedur atau langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall terdiri dari sepuluh langkah, namun dalam pengembangan ini hanya menggunakan enam langkah pengembangan sebagai berikut.

- a) Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*)
Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dan laporan diperlukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara studi kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan, termasuk review literatur mengenai teori yang berhubungan dengan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash*. Dalam studi kepustakaan juga dilakukan analisis kurikulum dengan cara menganalisis dan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)

untuk memfokuskan penyusunan materi yang akan dicapai. Studi lapangan, digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru mengenai bahan ajar dengan cara menyebarkan angket kepada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember dan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA tersebut. Dengan adanya studi kepustakaan dan studi lapangan, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

- b) Perencanaan (*planning*)
Melakukan perencanaan yang meliputi, pendefinisian materi yang harus dipelajari, perumusan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil) penelitian.
- c) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*)
Mengembangkan produk awal yang meliputi, penyiapan materi pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media dengan aplikasi *Adobe Flash* yang disertai materi dan evaluasi pembelajaran.
- d) Validasi desain
Setelah pengembang menghasilkan produk awal, maka langkah berikutnya adalah uji validasi. Uji validasi ini dilakukan oleh dosen validasi ahli materi, dosen validasi ahli bahasa, dosen validasi ahli media dan validasi praktisi atau guru..
- e) Revisi desain

Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran-saran dari dosen uji validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Setelah direvisi, maka produk bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *adobe flash* siap diuji cobakan.

f) Uji coba lapangan (*operational field testing*)

Melakukan uji lapangan operasional, dilakukan pada sekolah. Pengujian dilakukan melalui angket dan observasi yang dikumpulkan serta dianalisis hasilnya. Selanjutnya dilakukan penilaian oleh guru Bahasa Indonesia dan para siswa kelas X SMA 02 Diponegoro.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitiannya. Pengumpulan data ini dilakukan dengan membuat instrumen berupa angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Setelah menyusun angket, peneliti memberikan angket pada siswa dan guru. Sebelum angket itu diberikan, terlebih dahulu instrumen tersebut diuji validasi oleh validator ahli. Data hasil angket kemudian dianalisis untuk memperoleh informasi kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran. Kemudian media disusun berdasarkan analisis kebutuhan sehingga menghasilkan desain media yang sederhana dan mudah dioperasikan. Sasaran analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 SMA 02 Diponegoro Jember dengan jumlah sebanyak 24 siswa. Sasaran guru adalah

guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA 02 Diponegoro Wuluhan.

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar teks biografi melalui media *Adobe Flash*. Proses uji coba produk meliputi: (1) Validasi ahli media, (2) Validasi ahli materi, (3) Validasi ahli bahasa, (4) Analisis revisi 1, (5) Validasi guru mata pelajaran, (6) Analisis revisi 2, (7) Uji coba produk, (8) Analisis, dan (9) Hasil akhir adalah produk pengembangan teks biografi menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

Setelah validasi selesai, selanjutnya diujicobakan di lapangan. Subjek uji coba adalah seluruh siswa kelas X IPA 1 SMA 02 Diponegoro sebanyak 24 siswa. Uji coba dilakukan menggunakan perangkat pendukung di dalam kelas yang memadai untuk penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media, ahli guru atau praktisi, dan siswa untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Data kemudian diubah dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan menggunakan penghitungan skala likert interval empat yaitu, sangat setuju dengan skor 4, setuju dengan skor 3, kurang setuju dengan skor 2 dan tidak setuju dengan skor 1.

Langkah pertama, menentukan jumlah skor ideal (kontinum) untuk seluruh item indikator setiap aspek dengan rumus berikut.

$$\text{Jumlah skor ideal (S)} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah indikator}$$

Skor tertinggi dalam penelitian ini adalah 4, dan karena setiap aspek

penilaian memiliki jumlah indikator yang berbeda maka skala *likert* dibuat berdasarkan jumlah skor ideal setiap aspek. Setelah mengetahui skor tertinggi maka akan dihitung persentase rata-rata setiap komponen dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P (\%) = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal

Setelah persentase didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis persentase tingkat kelayakan hasil perolehan (data) dengan rumus berikut.

$$p = \frac{\sum R}{N} x 100\%$$

Keterangan:

p = Tingkat kelayakan

$\sum R$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Keterangan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (86%-100%) maka media tersebut kualifikasinya sangat layak untuk diimplementasikan di lapangan.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (66%-85%) maka media tersebut kualifikasinya layak untuk diimplementasikan di lapangan.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (51%-65%) maka media tersebut kualifikasinya cukup layak dan perlu dilakukan revisi.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (<50%) maka media tersebut kualifikasinya tidak layak dan perlu dilakukan revisi.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti bisa dikatakan layak apabila mendapat nilai lebih besar dari 66%, tetapi jika lebih kecil dari 66% maka media tersebut perlu dilakukan revisi. Jika pengembangan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember mendapatkan nilai lebih dari 66%, maka media tersebut layak digunakan dan diimplementasikan di lapangan.

HASIL PENGEMBANGAN

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal sebagai peneliti dalam pengembangan suatu bahan ajar pembelajaran. Analisis kebutuhan ini menjadi acuan dalam pengembangan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember. Hasil analisis kebutuhan ini diperoleh dari analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan bahan ajar pembelajaran teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash*.

Analisis kebutuhan siswa digunakan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan siswa SMA dalam menggunakan media pembelajaran agar pengembangan media tepat digunakan. Hasil analisis didapatkan dengan memberikan angket yang berupa pernyataan kepada siswa SMA kelas X sebanyak 10 butir soal yang telah divalidasi sebelumnya.

Dalam analisis kebutuhan siswa ini, terdapat 10 pernyataan dalam angket kebutuhan siswa diperoleh hasil bahwa sebanyak 84% siswa setuju terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi komunikasi. 80% siswa setuju bahwa buku paket yang telah disediakan belum cukup memberikan pemahaman terkait

materi teks biografi. 67% pembelajaran teks biografi kurang cukup hanya menggunakan buku paket. Sehingga bisa disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung materi teks biografi yang telah ada di buku.

Hasil analisis motivasi siswa belajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks biografi bisa disimpulkan tinggi. Terlihat dari jawaban siswa yaitu 87% siswa setuju bahwa mereka merasa senang dan bersemangat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. 75% siswa setuju berkonsultasi kepada guru dan teman jika mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia. 75% siswa setuju mengerjakan soal-soal latihan teks biografi pada buku pelajaran Bahasa Indonesia untuk memperluas pengetahuan. Dengan motivasi siswa yang tinggi, maka peneliti menyimpulkan ingin mengembangkan media pembelajaran agar siswa semakin bersemangat lagi untuk belajar Bahasa Indonesia terutama teks biografi.

Pada hasil analisis kebutuhan guru disimpulkan bahwa sebanyak 100% guru sangat setuju terhadap pengembangan media pembelajaran teks biografi. 50% guru setuju bahwa media pembelajaran yang disertai latihan-latihan soal mampu digunakan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa. Sehingga bisa disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung materi teks biografi dan mengatasi kesulitan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Pengembangan bahan ajar teks biografi ini dilakukan setelah peneliti mencermati kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran. Mencermati jenis media apa yang efektif digunakan untuk

pembelajaran teks biografi. Menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar sehingga menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan siswa kelas X SMA sehingga mereka dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan.

Bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember yang dikembangkan memuat materi yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) teks biografi. Adapun kompetensi dasar (KD) teks biografi yaitu, (3.14) Menilai hal yang dapat diteladani dari teks biografi, (4.14) Mengungkapkan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi yang dibaca secara tertulis, (3.15) Menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi, dan (4.15) Menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulis.

Tampilan yang digunakan juga memudahkan pengguna yaitu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media ini. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini dimasukkan dalam CD (compact disk) dan dioperasikan melalui perangkat komputer. Media yang dikembangkan terdiri dari (1) intro dan menu utama, tampilan pembuka pertama langsung berisi judul dan sub-sub materi teks biografi dan materi disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dari teks biografi, (2) petunjuk penggunaan, terdapat berbagai cara atau petunjuk dalam penggunaan media yang memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikannya, (3) kompetensi dasar (KD), terdiri dari 4 KD pada teks biografi, (4) materi teks biografi, materi disajikan secara runtut dan disertai contoh teks dan tugas harian, (5) video pembelajaran, (6) quiz, dalam media

pembelajaran ini terdapat quiz berupa teka teki silang (TTS) dan soal pilihan ganda di akhir pembelajaran, (7) Referensi, dan (8) Profil Penulis.

Setelah pengembangan produk selesai dibuat, maka dilakukan kelayakan produk dengan melakukan validasi desain kepada para ahli terhadap media pembelajaran tersebut. Aspek media divalidasi oleh seorang ahli Dosen Universitas Islam Malang. Aspek validasi ahli media ini meliputi, aspek tampilan: (1) Pemilihan jenis, warna dan ukuran teks, (2) Pengaturan jarak, baris, alenia pada media, (3) Keterbacaan teks, (4) Keserasian *Background* dengan materi, (5) Penempatan dan kejelasan gambar pada teks, (6) Animasi yang ditampilkan menarik, (7) Kesesuaian musik untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar, (8) Desain slide, (9) Kualitas tampilan video, (10) Pilihan tombol, penempatan tombol dan ukuran tombol. Aspek pemrograman: (11) Siswa mudah dalam berinteraktivitas dengan media, (12) Kejelasan petunjuk penggunaan, (13) Siswa mudah dalam penggunaan tombol, dan (14) Pemberian umpan balik terhadap respon siswa. Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media mendapatkan nilai 90%. Kualifikasi tersebut masuk dalam kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diimplementasikan di lapangan.

Aspek materi divalidasi oleh seorang ahli Dosen Universitas Islam Malang. Aspek validasi ahli media ini meliputi, aspek pembelajaran: (1) Kesesuaian materi teks biografi dengan kompetensi dasar, (2) Ketepatan cakupan materi teks biografi, (3) Adanya pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa, (4) Ketersedian kunci jawaban, dan (5) Pemberian

sumber belajar lain untuk bahan belajar.

Aspek isi: (6) Kebenaran uraian isi/konsep materi teks biografi, (7) Kedalaman materi teks biografi, (8) Kejelasan materi /konsep teks biografi, (9) Kemudahan dalam memahami materi teks biografi, (10) Penyampaian materi teks biografi yang runtut, dan . (11) Kesesuaian contoh dengan materi teks biografi. Aspek evaluasi: (12) Petunjuk pengerjaan latihan soal teks biografi, (13) Kesesuaian soal dengan kompetensi, (14) Keseimbangan porsi latihan dan materi, (15) Keragaman bentuk soal, dan (16) Tingkat kesulitan evaluasi. Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli materi mendapatkan nilai 71,87%. Kualifikasi tersebut masuk dalam kategori **layak** digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diimplementasikan di lapangan.

Aspek bahasa divalidasi oleh seorang ahli Dosen Universitas Islam Malang. Aspek validasi ahli bahasa ini meliputi, aspek pembelajaran: (1) Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa kelas X SMA, (2) Bahasa yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan makna ganda, (3) Ejaan, pilihan kata, bentukan kata, dan struktur kalimat yang digunakan disesuaikan dengan PUEBI, (4) Istilah-istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami, (5) Kesatuan antar kalimat dalam satu paragraf, (6) Keruntutan antar paragraf, (7) Penuturan bahasa dalam materi pada media pembelajaran disampaikan secara efektif dan efisien, dan (8) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *Adobe Flash* ini bersifat komunikatif. Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli bahasa mendapatkan nilai 81,25%. Kualifikasi tersebut masuk dalam kategori **layak** digunakan sebagai media

pembelajaran dan dapat diimplementasikan di lapangan.

Guru sebagai pengguna memiliki wewenang langsung dalam memberikan penilaian pada media pembelajaran yang nantinya akan digunakan. Guru yang memberikan penilaian ini adalah guru Bahasa Indonesia SMA 02 Diponegoro Jember. Aspek penilaian kualitas media ini meliputi, (1) Materi teks biografi disajikan sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), (2) Guru merancang dan menghubungkan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi teks biografi, (3) Pembelajaran perlu dikembangkan dengan media yang interaktif seperti adobe flash, (4) Materi teks biografi disajikan secara runtut mulai dari penjelasan konsep, contoh dan soal latihan, (5) Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan PUEBI, (6) Guru perlu mengembangkan pembelajaran dengan media interaktif, (7) Kejelasan cara pengoperasian media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *Adobe Flash*, (8) Media pembelajaran teks biografi disertai dengan gambar atau video, (9) Media pembelajaran teks biografi mampu memberikan berbagai macam pelatihan mandiri bagi siswa, dan (10) Siswa berperan aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hasil data penilaian kelayakan yang telah dilakukan oleh guru memperoleh nilai sempurna yaitu 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember dalam kategori **sangat layak** digunakan dan diimplementasikan di lapangan tanpa ada revisi.

Hasil penilaian kualitas media pembelajaran oleh siswa didapatkan setelah menyebarkan angket pada akhir pembelajaran. Siswa yang memberikan penilaian sebanyak 24 siswa pada kelas X IPA 1 SMA 02 Diponegoro Jember. Aspek penilaian kualitas media ini meliputi, (1) Kejelasan ikon pada menu utama, (2) Kejelasan cara penggunaan dalam media pembelajaran, (3) Kemudahan penggunaan tombol dalam media pembelajaran, (4) Tampilan awal media pembelajaran menarik dan mendukung materi, (5) Kebebasan memilih menu dalam setiap tampilan, (6) Kesesuaian gambar untuk mendukung materi dalam media pembelajaran, (7) Kesesuaian video untuk memperjelas penyampaian isi/ materi, (8) Ilustrasi video menarik dan membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, (9) Video dalam media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, (10) Volume suara dalam video bisa diatur sesuai keinginan, (11) Daya dukung musik, (12) Komposisi pemilihan warna *background* dan warna tulisan yang sesuai, (13) Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf, (14) Uraian materi mudah dipahami, jelas, runtut dalam media pembelajaran, (15) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai digunakan dikalangan siswa SMA, (16) Kualitas penggunaan teks yang beragam dalam media pembelajaran, (17) Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan, (18) Terdapat evaluasi di akhir pembelajaran dalam media tersebut, (19) Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran, (20) Media pembelajaran interaktif untuk siswa, (21) Media pembelajaran efektif untuk siswa, dan (22) Media pembelajaran

layak untuk digunakan. Penilaian siswa difokuskan pada kualitas media dengan hasil data yang diperoleh dari uji coba produk pada siswa kelas X SMA memperoleh nilai rata-rata 80%. Oleh karena itu, hasil uji coba produk pengembangan bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* ini **layak** digunakan dalam pembelajaran dan diimplementasikan di lingkungan.

Berdasarkan hasil uji validasi dari beberapa ahli, maka dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk media pembelajaran yang dirancang. Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian pakar atau forum diskusi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar dan dari forum diskusi (Emzir, 2014:273). Revisi produk berdasarkan saran-saran dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, yaitu (1) penggunaan tombol langkah-langkah menggunakan nomor Berikut hasil perbaikan dari media pembelajaran teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash*, (2) kehidupan pribadi tokoh sebaiknya tidak terlalu dieksplorasi, fokusnya di prestasi tokoh, (3) keajegan penggunaan istilah untuk perintah mengerjakan soal, mohon dijaga, (4) infografik ditambahkan pada penjelasan teks biografi dan ditambahkan beberapa gambar, (5) ada beberapa kalimat yang perlu diperbaiki, dan (6) ejaan yang digunakan perlu dilihat kembali.

PENUTUP

Berdasarkan kebutuhan teknologi dalam pembelajaran, media pembelajaran teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember perlu disebarluaskan agar guru memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dan

siswa mendapatkan pengetahuan lebih banyak. *Pertama* dengan melakukan sosialisasi khususnya pada wilayah Jember karena media pembelajaran ini berusaha mengenalkan tokoh-tokoh yang memiliki prestasi berasal dari Jember, selain itu juga turut serta memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran. *kedua*, menyebarluaskan penggunaan media pembelajaran ini pada media sosial atau *playstore*, sehingga siswa bisa mengunduh langsung media ini melalui gawai. *Ketiga*, memanfaatkan MGMP (Musyawarah guru mata pelajaran) yang sudah ada di setiap wilayah untuk sama-sama menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash*.

Saran pengembangan bagi guru, yaitu terus mengembangkan media pembelajaran *Adobe Flash*. Sebagai guru kita seharusnya bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Bahkan bisa menerapkan media *Adobe Flash* ini pada materi yang lainnya.

Saran bagi pengembang selanjutnya, hendaknya untuk memanfaatkan media pembelajaran *Adobe Flash* pada teks yang berbeda. Melaksanakan pengembangan hingga pada tahap efektivitas penggunaan media yang belum sempat pengembang lakukan. Memproduksi media pembelajaran dengan materi teks yang lebih luas tidak berhenti pada satu wilayah saja.

Demikian saran terhadap pemanfaatan media pembelajarannya bahan ajar teks biografi dengan aplikasi *Adobe Flash* pada siswa kelas X SMA 02 Diponegoro Jember.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Faturokhmah, Ummu Hanik. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pasuruan Berbasis Adobe Flash*. Magister Pendidikan Bahasa Indonesia. Pascasarjana Unisma.
- Haryaningtyas. 2016. Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Dan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Model Pembelajaran *Environmental Learning* Pada Siswa Kelas 7C SMPN 11 Madiun Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal LPPM Vol. 4 No.2
- Hasanuddin, Nurhalima. 2017. *Pembelajaran Menulis Teks Biografi di Kelas X SMK Negeri 10 Makassar*. Fakultas Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Makassar
- Kemendikbud. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2015. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2016. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X edisi revisi 2016*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X edisi revisi 2017*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2017. *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah MadaUniversity Press.
- Putra, Listya Buana, Sumarwati, Atikah Anindyarini. 2016. Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Ulang Biografi (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Surakarta). FKIP Universitas Sebelas Maret (*BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume 4 Nomor 1, April 2016, ISSN I2302-6405*)
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rodiah, Ai Siti. 2017. *Pembelajaran Menyusun Teks Biografi dengan Menggunakan Media Filmstrips dan Metode Penemuan pada Siswa Kelas X SMAN 1 Rancaekek Tahun Pelajaran 2016/2017*. Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Sa'adah, Nurus. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Biografi Berupa Film Pendek yang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas VIII SMP*. FAKULTAS BAHASA DAN SENI. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono. 2007. *Cerdas Berpikir Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Ganeca Exact.