

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKS BERITA SISWA VIII SMP N 1 PULAU HANAUT

Nurhayati

Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan,

Universitas Islam Malang

21801071110@unisma.ac.id

Abstrak

Bahan ajar merupakan objek yang digunakan untuk merangsang otak peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, mendorong peserta didik untuk terus ingin tahu apa tujuan belajar. Subjek penelitian dalam pengembangan ini ialah 13 siswa kelas VIII SMP N 1 Pulau Hanaut. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE meliputi 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi dengan produk akhir yang dihasilkan ialah *powerpoint* menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink*. Produk yang sudah mendapat hasil validasi dari ahli media dan ahli materi kemudian diimplementasikan sebagai uji coba terhadap siswa kelompok kecil .

Data hasil penelitian dengan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif ini dianggap layak setelah melakukan validasi terhadap ahli media dan materi, respon siswa dan guru dengan kriteria layak untuk diimplementasikan pada saat kegiatan belajar mengajar pada materi teks berita bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 1 Pulau Hanaut.

Kata Kunci: media, interaktif, pembelajaran, teks berita, dan powerpoint (fungsi *actoin* dan *hyperlink*)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan skala besar yang harus dilibatkan pada setiap manusia. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki peran penting untuk dilaksanakan oleh setiap manusia. Pendidikan yang nantinya dapat memberikan banyak manfaat seperti pemahaman, informasi, cara berpikir yang baik, menjadi generasi cerdas serta memiliki daya kreativitas yang tinggi.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata

pelajaran yang sangat penting disetiap jenjangnya. Sebab mata pelajaran bahasa Indonesia dapat mengenalkan peserta terhadap dirinya, budaya sendiri, serta budaya orang lain. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan perguruan tinggi. Apalagi bahasa dianggap memiliki peran tinggi dalam setiap perkembangan baik secara intelektual, sosial maupun secara emosional untuk mencapai keberhasilan peserta didik terhadap semua bidang studi yang ada.

Kurikulum 2013 menempatkan bahasa Indonesia pada urutan kursi terdepan, sebab bahasa Indonesia merupakan peranan terdepan sebelum mata pelajaran lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek yakni, keterampilan, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Dalman, 2012:2). Bahasa Indonesia sebagian besar bersifat transmatif, yakni: tenaga pengajar harus memberikan konsep-konsep yang ada pada setiap mata pelajaran secara langsung terhadap peserta didik dan siswa pasif menyerap pengetahuan tersebut (Trianto, 2011:18).

Umumnya, pembelajaran hanya disajikan dengan silabus yang ditentukan setiap sekolah, yang didalamnya hanya disajikan gambar-gambar untuk merangsang daya pikir siswa dalam memahami pembelajaran. Namun hal tersebut dianggap kurang efektif untuk menangkap lebih jauh terkait materi yang disampaikan. Sehingga dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memilih produk powerpoint dengan menggunakan fungsi *action* dan

hyperlink yang dilengkapi dengan materi, video, gambar dan serta quiz untuk dijadikan bahan pembelajaran teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut dalam memudahkan peserta didik memahami secara detail serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang dianggap sulit untuk diutarakan dengan bahasa.

Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki tujuan beberapa tujuan yakni secara umum media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif teks berita siswa VIII SMP N 1 pPulau Hanaut. Dengan harapan siswa mendapatkan stimulus baik mengenai materi teks berita dan yang terkandung di dalamnya sedangkan tujuan secara khusus media pembelajaran dapat mengkaji kebutuhan, hasil, dan kelayakan media pembelajaran yang dibuat.

METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang dikemukakan oleh Lee dan Owen meliputi 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Secara sederhana dan singkatnya model ADDIE merupakan suatu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahap-tahap pembelajaran yang mudah untuk digunakan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah guru pamong bahasa Indonesia dan 13 siswa kelas VIII SMP N 1 Pulau Hanaut dengan materi teks berita.

C. Definisi Operasional

Untuk memudahkan memahami variabel dalam penelitian ini, maka dapat dilihat dari definisi berikut:

- a. Pengembangan merupakan suatu upaya dalam meningkatkan sebuah kemampuan baik secara teknis, teori, konsep, dan moralitas tergantung nantinya porsi yang dibutuhkan melalui pendidikan dan latihan-latihan yang dilakukan.
- b. Menurut Hamkan (2018), media pembelajaran merupakan alat bantu baik berupa fisik ataupun nonfisik yang sengaja diciptakan untuk digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dan materi terhadap peserta didik dengan efisiensi waktu sehingga materi lebih mudah dan cepat diterima oleh peserta didik serta lebih menambah minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Chaer (2010, hlm.17) mengatakan bahwa teks berita merupakan segala sesuatu yang terjadi baik dalam bentuk fakta manusia, hewan, benda, berita ringan, dan sebagainya tetap dikatakan sebagai berita, dengan syarat di dalamnya terkandung 5W+1H.

d. *Powerpoint* merupakan aplikasi multimedia yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi dan dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan dengan berbagai tombol pilihan menu.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan
- 2) Perencanaan pengembangan produk
- 3) Pengembangan produk
- 4) Evaluasi dan revisi produk
- 5) Produk/ hasil akhir

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Oservasi

Teknik ini digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data kegiatan siswa pada saat media diujicobakan. Yang dalam penelitian ini peneliti juga terlibat di lapangan untuk mengamati subjek yang berkaitan

dengan sumber penelitian.

2) Teknik Angket/Kuesioner

Teknik angket/kuesioner dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai media pembelajarn interaktif teks beritta siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut dengan menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink* pada media *powerpoint*. Angket dalam penelitian ini disertai dengan pertanyaan yang ditentukan nominal pilihan dari peneliti. Responden memilih sesuai dengan pilihan yang diinginkan seperti berikut ini:

5= Sangat Setuju

4= Setuju

3= Ragu-ragu

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

F. Instrumen Pengumpulan Data

Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan

kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut dengan fungsi *action* dan *hyperlink* pada produk *powerpoint*. Instrumen dalam penelitian ini ialah instrumen validasi ahli media dan instrumen validasi ahli materi untuk menilai kelayakan media yang akan diimplementasikan terhadap peserta didik. Dijabarkan seperti berikut ini:

1) Validasi ahli media dan materi

Pada lembar validasi ini, peneliti menentukan beberapa aspek dan indikator dengan arahan untuk memberikan tanda (√) pada satuan angka yang sesuai dengan hasil dari media yang dilampirkan. Validator juga diminta untuk menuliskan saran untuk bahan evaluasi dan kelengkapan media selanjutnya.

2) Angket/Kuesioner Respon Guru dan Siswa

Angket dilakukan untuk mendapatkan data mengenai media pembelajaran interaktif teks berita siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut dengan fungsi *action* dan *hyperlink* pada produk *powerpoint*. Angket diisi oleh guru pamong dan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *powerpoint* dengan fungsi *action* dan *hyperlink* untuk dijadikan bahan dan pertimbangan dalam memperbaiki media tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengenalisa dengan cara menjabarkan atau menggambarkan data yang sudah diperoleh, meliputi respon siswa dan guru, dan validator yang dirumuskan sebagai berikut.

$$\frac{\sum s}{[n (c-1)]}$$

Ket:

$$s = r - lo$$

lo = angka penilaian validitas terendah

c = angka penilaian validitas tertinggi

r = angka yang diberikan oleh panitia

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Proses Pengembangan

Proses pengembangan ini dimulai peneliti dengan menentukan lokasi

penelitian yaitu SMP N 1 PULAU HANAUT. Terlebih dahulu peneliti melakukan observasi sekolah, meminta dan menyerahkan surat izin pada tgl 9 Mei 2022. Dilanjut dengan penyebaran kuesioner siswa dan guru pada tanggal 12 Mei 2022 yang dimulai pada pukul 8.10 WIB sehingga dapat menghasilkan data mengenai materi teks berita siswa kelas VIII SMP N 1 PULAU HANAUT.

2) Hasil Pengembangan

Pada tahapan ini siswa harus tertip dan siplin sesuai dengan aturan, dimulai dengan doa dan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif powerpoint dengan fungsi action dan hyperlink meliputi: 1) halaman produk, menu sub judul (kompetensi, materi, quiz, uji kompetensi, angkuman dan profil penulis) . Dengan hal ini siswa diharapkan untuk aktif dalam kelas mengenai materi teks berita yang disampaikan.

3) Validasi

Validasi dilakukan untuk memperoleh data keleyakan mengenai materi dan media yang dirancang dan dibuat oleh peneliti untuk diimplementasikan terhadap siswa beberapa aspek dan indikator. Validasi dari ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan oleh

peneliti, sedangkan untuk validasi dari ahli materi dilakukan untuk mengetahui cakupan dan kelengkapan materi yang akan di sampaikan terhadap siswa.

4) Uji Coba Produk

A. Hasil Uji Coba Produk

Hasil kelayakan media interaktif pembelajaran teks berita siswa SMP N 1 PULAU HANAUT ialah 1) validasi produk, ahli media mendapatkan nilai rata-rata 81,54% dan ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 89,99% , 2) kebutuhan peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 99,74%. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditemukan nilai sejumlah 99,74% pada kuesioner yang diberikan terhadap peserta didik, tingkat daya paham peserta didik dengan pemerolehan angka presentase yang diinginkan.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Data

No	Data	Peresentase Rata-Rata	Kriteria Kelayakan
1	Validasi ahli	86, 57%	Sangat layak
2	Analisis kebutuhan peserta didik	99,74%	Sangat layak

5) Revisi Produk

Produk dalam penelitian ini berbentuk *powerpoint* dengan menggunakan fungsi *action* dan *hyperlink*, di dalamnya meliputi menu materi, petunjuk dan tombol penggunaan. Setelah melakukan validasi terhadap ahli media, produk yang dikembangkan sangat membutuhkan tombol *back/* kembali pada setiap slide untuk memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan.

Tabel 4.2 Hasil Revisi

No	Produk	Keterangan
1		Sebelum revisi

2		Sesudah revisi
---	---	----------------

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam memahami suatu materi, sehingga rancangan dan pengembangan media harus benar-benar dipertimbangkan media yang akan diterapkan. Oleh sebab itu, perlu untuk memvalidasi media terhadap ahli media dan ahli materi untuk mengetahui layak dan tingkat kualitas produknya.

Pengembangan yang menggunakan model ADDIE dengan 5 cakupan di dalamnya yakni 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi menghasilkan presentase akhir yaitu 1) validasi ahli 86, 57% dengan kriteriai sangat layak, dan 2) analisis kebutuhan peserta didik 99,74% dengan kriteria sangat layak.

Saran dalam penelitian pengembangan ini ialah guru harus lebih membiasakan peserta didik dalam mengoperasikan alat atau prasarana yang disediakan olehh pihak sekolah agar memudahkan siswa jika pembelajaran mengharuskan menggunakan sebuah media selain buku.

DAFTAR RUJUKAN

Marfuah, S., Zulkardi, Z., & Aisyah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual basic for Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. *Jurnal Gantang*, 1(1), 45-53.

Sundayana, Rostina, 2014. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika, Alfabeta, Bandung.

Trianto. 2012. Model Pembelajaran terpadu konsep, strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: bumi aksara.

