**PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS BERITA BERBASIS SAVI (SOMATIS, AUDITORI, VISUAL, DAN INTELEKTUAL) DALAM BENTUK MEDIA *FLASH PLAYER* UNTUK KELAS VIII MTs AL-FALAH BANGILAN TUBAN**

Afif Hidayatullah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Unesa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

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

Abstrak

Teks berita merupakan salah satu materi pokok mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dipelajari siswa kelas VIII SMP/MTs dalam kurikulum 2013 implementasi 2016. Meskipun pembelajaran Bahasa Indonesia telah dipermudah dengan adanya buku teks pelajaran untuk siswa, pembelajaran tidak memungkinkan hanya berlandaskan pada satu buku acuan sebagai sumber belajar karena dapat menghambat pengetahuan dan memicu kobosanan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket di kelas VIII C MTs Al-Falah Bangilan Tuban. Oleh karena itu, peneliti mengorganisasikan materi ajar teks berita dalam bentuk media *Flash Player*. Media *Flash Player* dipilihsebagai bentuk pengorganisasian karena didasarkan pada pembelajaran yang berbasis komputer dan unsur visualisasi yang dimiliki lebih menarik sehingga menambah semangat belajar dan mempermudah siswa dalam menangkap materi yang disampaikan.

Fokus penelitian ini adalah mendiskripsikan (1) proses pengembangan materi ajar teks berita berbasis SAVI dalam bentuk media *Flash Player*, (2) kualitas komponen penyajian dan isi dalam materi ajar teks berita berbasis SAVI dalam bentuk media *Flash Player*, (3) keefektifan materi ajar teks berita berbasis SAVI dalam bentuk media *Flash Player*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik penelitian yag digunakan adalah teknik angket untuk mengetahui kebutuhan siswa dan mengetahui karakteristik. Terkait data mengenai kualitas media *Flash Player* didapatkan dengan teknik validasi. Terkait keefektifan media Flash *Player* diukur menggunakan tiga teknik, yakni teknik observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, teknik tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan teknik angket untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran menggunakan materi ajar teks berita dalam bentuk media *Flash Player.*

Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan materi ajar teks berita berbasis SAVI dalam bentuk media *Flash Player* pada komponen isi dinilai “Sangat Layak” diterapkan dalam pembelajaran dengan total persentase 91,01%. Komponen penyajian media *Flash Player* juga diniali validator “Sangat Layak” dengan total persentase 89,09%. Sementara itu, keefektifan media berdasarkan hasil aktivitas guru dinilai “Sangat Baik” dengan total persentase 93%. Aktvitas siswa juga diniai oleh observer dengan kualifikasi “Sangat Baik” dengan total persentase 90%. Penilaian tersebut sebanding dengan hasil belajar siswa yang mendapatkan total persentase 84,4% dengan kualifikasi sangat baik. Respon siswa respon siswa terhadap pembelajaran teks berita menggunakan media *Flash Player* juga sebanding dengan tingkat pencapaian 2,62% sehingga termasuk kategori “memenuhi”.

**Kata Kunci**: Materi ajar teks berita, SAVI, Media *flash player*, Proses pengembangan, Kualitas, dan Keefektifan.

**Abstract**

“Teks berita” material is one of the material in Bahasa Indonesia Subject that have to be learned by eight graders students in K13 curriculum implementation 2016. Although text book already used in learning bahasa Indonesia, learning process is not only based on one book because it can make the student feel bored and they will difficult to get the material. It proved from the questionnaire result in VIII C class of MTs Al-Falah Tuban. Therefore, the researcher organize the “teks berita” material in the form of flash player media. This media were chosen because it were used based on learning material based on computer and also has verey good visualization so the students will be more interesting and will make them easier to et the material.

Pupose of this study are to describe 1.the process of developing of “teks berita” material based on SAVI in the form of flash player media. 2. The quality of presentation components and content of “teks berita material based on SAVI in the form of flash player media. 3. The effectiveness of teks berita material based on SAVI in the form of flash player media.

This research used Sugiyono development model. This is descriptive qualitative research. The technique used questionnaire to know the students need and characteristics. Related to the quality of the media, it used validity. Related to the effectiveness of the media, it used 3 techniques, those were observation to know the students and theacher activities in clasa, test to know the students achievement, and questionnaire to know the students responses toward the use of flash player media.

The result shows that developing of “teks berita” material based on SAVI in te form of flash player media is “sanggat layak” to be implemented in learning process, ith percentage of 91.01%. based on validator, the presentation components of flash player media is “sangat layak” with percentage of 89.09%. beside that, the effectiveness of the media based on techer activity is “ sangat baik” with percentage of 93%.the students activity based on observer evaluation is “sangat baik” with percentage of 90%. The evaluation same as the students learning achievement with percentage of 84.4%, qualification “sangat baik”. The students response toward the learning of “teks berita” material by using flash player media reach percentage of 2.62%, so it is included in category of “memenuhi”.

**Keywords:** “Teks Berita” Material, SAVI, Flash Player, Media, Development Process, Quality, and Effectiveness.

# **PENDAHULUAN**

Setiap siswa mengetahui komputer, dan banyak sekolah yang menunggunakan komputer sebagai alat pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan dewasa ini telah mengalami perkembangan dalam bidang sarana dan prasarana. Pengembangan sarana prasarana bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan sarana prasarana yang ada sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi belajar siswa dengan peran materi ajar, bahan ajar, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal sesuai dengan tujuan terbentuknya kurikulum yang ada.

Perencanaan kurikulum adalah suatu proses ketika peserta dalam banyak tingakatan membuat keputusan tentang tujuan belajar, cara mencapai tujuan melalui situasi pembelajara, serta penelaahan keefektifan dan kebermaknaan metode pembelajaran yang digunakan.

Tujuan yang harapkan dari pengembangan kurikulum yang ada menurut Oemar Hamalik (2008:129) bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik yang mencakup pengetahuan (kognitif), keterampilan (*skill*), perilaku, hasil tindakan, dan sikap (afektif), serta pengalaman eksploratoris (penngalaman lapangan). Perumusan tujuan merupakan salah satu komponen kurikulum yang hendak dan diharapkan tercapai setelah pelaksanaan kurikulum yang didudung dengan adanya pengelolaan sarana penunjang pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran, dan pengembangan materi ajar serta media pembelajaran yang inovatif.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi. Menurut Mulyana (2013:70) ada lima karakteristik kurikulum berbasi kompetensi, yaitu: mendaya gunakan keseluruhan sumber belajar; pengalaman lapangan; strategi individual personal; kemudahan belajar; dan belajar tuntas. Kelima kriteria itu dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengambilan dan pengembangan materi ajar guna mewujudkan tujuan pembelajaran secara maksimal. Dalam hal ini, materi ajar disusun secara logis dan sistematis dalam bentuk ; teori, konsep, generalisasi, prinsip, prosedur, fakta, istilah, contoh/ilustrasi, definisi, dan preposisi.

Pengembangan materi ajar yang dirancang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dapat mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Materi Ajar yang merupakan sarana untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran (pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan) dalam proses pengembangan pembelajaran memerlukan komponen yang mendukung. Arsyad (2011:15) menyatakan, bahwa dalam proses pembelajaran, dua unsur yang sangat penting adalah metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan metode pembelajaran yang sesuai.

Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari berberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Namun masih banyak pembelajaran yang menggunakan komputer kurang menarik, karena guru biasanya hanya menggunakan aplikasi *power point* sebagai media untuk menyampaikan materi, sedangkan dalam suatu pembelajaran terdapat juga evaluasi pembelajaran bagi semua siswa. Selama ini penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran diberikan dengan menggunakan media yang berbeda, sehingga guru harus menyediakan banyak media dalam sekali pembelajaran. Salain itu, dalam sebuah pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran agar tidak terkesan membosankan.

Guru yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus menyediakan media pembelajaran salah satunya dengan media *flash player.* Dengan menjadi seorang fasilitator guru akan menciptakan pembelajaran yang aktif, yaitu ,erupakan proses pembelajaran karena seorang guru harus dapat menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan siswa ini sangat penting untuk membentuk generasi yang kreatif, yang mampu memnghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan juga orang lain. Guru juga harus dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini membutuhkan kreativitas guru untuk dapat menghidupkan suasana belajar mengajar sehingga menjadi tidak membosankan.

Pembelajaran yang menyenangkan akan mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, pembelajaran akan terlihat menarik jika siswa dapat belajar sambil bermain sekaligus mengevaluasi diri mereka masing-masing dalam satu media pembelajaran dari komputer yaitu dengan mengunakan media *flash player.* Menurut Gagne (Sadiman, 2007:6) media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh Bringgs (Sadiman 2007:6) bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar.

Penggunaan media *flash player* dalam pembelajaran bermula dari perkembangan *movie maker* dan*power point* yang sering digunakan guru dalam pembelajaran di kelas. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks ini mempunyai unsure membaca, menyimak, dan menulis dalam setiap pembelajaran, sehingga selama ini guru banyak menggunakan media *power point* untuk menyampaikan materi dan *movie maker* untuk media pembelajaran melihat flash dan menyimak. Terlebih pada materi teks berita, guru sering menggunakan media *movie maker* dalam pembelajaran yang diselipkan di dalam *power point,* sehingga penggunaan media flash kurang maksimal.

Berdasarkan pengamatan yang penulis, SMP Negeri 1 Bangilan merupakan sekolahan yang maju. Hal itu terlihat dari adanya berbagai fasilitas pembelajaran yang mendukung seperti; Labolatorium Komputer, Labolatorium Fisika, Labolatorium Kimia, dan juga Hotspot Area. Sedanagkan berdasarkan pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan peneliti di SMP Negri 1 Bangilan, pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal terlebih sekolahan tersebut sedah menerapkan kurikulum 2013 yang pada dasarnya pembelajaran harus berpusat pada siswa. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa sangat membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah media *flash player.*

Dari berbagai hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul *“Pengembangan Materi Ajar Teks Berita Berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) dalam Bentuk Media Flash Player untuk Kelas VIII MTs Al-Falah Bangilan, Tuban.”*

**METODE**

Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan karena bertujuan menghasilkan dan menguji keefektifan produk yang berupa media flash pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang berupa flash ini memiliki tujuan agar siswa lebh termotivasi untuk belajar lebih giat dan focus pada materi. Hal ini sesuai dengan saran Sugiyono (2011:297) yang menyebutkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya..

Pengembangan jenis ini menitikberatkan pada kualitas penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Model pengembangan menurut sadiman memiliki tujuh tahap untuk penyempurnaan pengembangan media yang dilakukan. Model pengembangan tersebut secara skematisdapat digambarkan sebagai berkut.

Dalam prosedur pengembangannya, ada beberapa langkah yang akan menjadi pedoman untuk peneliti, yaitu 1) mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, 2) merumuskan tujuan intruksional, 3) merumuskan butir-butir materi, 4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, 5) penulis naskah media, 6) melakukan uji coba/tes, 7) revisi dan naskah siap produksi. Berikut penjelasan pengembangan flash tiap-toap kriteria yang dikembangkan menurut model pengembangan Sadiman

Penellitan ini dilaksanakan di MTs Al-Falah Bangilan dengan subjek penelitian siswa kelas VIII C. dalam hal ini hanya satu kelas yang dijadikan pelaksanaan penelitian, yaitu siswa kelas VIII C yang terdiri dari 28 siswa. Siswa perempuan sebanyak 16 anak dan siswa laki-laki sebanyak 12 anak.

Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flash*, diperlukan data berupa informasi yang diperoleh dari angket identifikasi kebutuhan siswa yang digunakan sebagai acuan awal adanya pengembangan media *flash*. Selain dari angket identifikasi karakteristik dan kebutuhan siswa, juga diperoleh dari angket identifikasi karakteristik dan kebutuhan siswa, juga diperoleh dari langkah-langkah proses produksi media pembelajaran  *flash* yang sesuai dengan teori pengembangan Sadiman. Yang kedua, untuk mendeskripsikan kulaitas media flash, diperlukan data berupa informasi tentang hasil validasi pengembangan media dari validator ahli yang memberikan penilaian tentang produk media yang dibuat. Selanjutnya data kualitas media diambil dari hasi l angket respon siswa yang diisi ketika proses implementasi selesai. Kemudian untuk mendapatkan data yang ketiga tentang mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *flash player* digunakan data yang berupa informasi tentang hasil tes belajar siswa dan hasi observasi pengamatan aktivitas guru dan siswa keterlaksanaan RPP dalam proses pembelajaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan materi ajar teks berita berbentuk Flash Player dalam penelitian ini menggunakan rancangan sadiman dkk, (2010:100). Dalam pengembangan ini terdapat tahap validasi dan prbaikan sebelum media diaplikasikan kepada peserta didik. Tahap terebut dimaksudkan agar produk yang diujicobakan sudah benar-benar layak Karena telah mendapat penilaian dari validator ahli dan telah mengalami perbaikan. Langkah -langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan materi ajar teks berita dalam bentuk Flash Player adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan, merumuskan butir-butir materi, merumuskan alat ukur keberhasilan, menulis teks berita, memvalidai materidan perbaikan, pembuatan media Flash Player, memvalidasi media dan perbaikan, dan mengimplementasi uji coba.

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adlah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Hasil yang didapat pada tahap ini berupa deskripsi kebutuhan dan karakteristik siswa kelas VIII C MTs Al-Falah Bangilan Tuban. Tahap ini dilaksanakan pada Sabtu, 10 Oktober 2015. Pelaksanaan tahap ini diikuti 28 siswa dari 30 siswa. Hasil angket kebutuhan dan karakteristik siswa kelas VIII C MTs Al-Falah Bangilan Tuban secara lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Pertanyaan** | **Jumlah Jawaban** | | |
| **A** | **B** | **C** |
| **1** | Apakah selama ini kamu suka dengan pelajaran bahasa Indonesia?   1. Sangat suka 2. Suka 3. Tidak suka | 6 | 22 |  |
| **2** | Apakah kamu aktif saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung?   1. Sangat aktif 2. Aktif 3. Tidak aktif | 5 | 23 | 0 |
| **3** | Jika pembelajaran bahasa Indonesia hanya menggunakan buku paket dan LKS, apakah kamu merasa bosan?   1. Sangat bosan 2. Bosan 3. Tidak bosan | 0 | 15 | 13 |
| **4** | Bagaimana tanggapan kalian jika guru bahasa Indonesia saat mengajar menggunakan alat bantu atau media pembelajaran?   1. Sangat termotivasi 2. Biasa saja 3. Tidak termotivasi | 21 | 7 | 0 |
| **5** | Jika guru bahasa Indonesia kalian saat mengajar menggunakan media elektronik yang berisi animasi dan permainan, bagaimana respon kalian?   1. Sangat termotivasi 2. Biasa saja 3. Tidak termotivasi | 23 | 5 | 0 |
| **Jumlah** | | 55 | 72 | 13 |

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata siswa MTs Al-Falah Bangilan Tuban memiliki respon yang baik terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Rata-rata dari mereka suka dan aktif ketika pelajaran bahasa Indonesia berlangsung tetapi banyak dari mereka yang merasa bosan ketika pelajaran bahasa Indonesia hanya menggunkan buku paket dan LKS. Mereka juga memiliki respon yang baik jika guru bahasa Indonesia menggunakan media ketika pembelajaran terlebih media yang bergambar dan beranimasi.

Tahap pasca produksi dilakukan setelah materi yang akan dirumuskan dalam media flash player telah selesai dirumuskan. Pada kegiatan ini dilakukan pengecekan ulang terhadap materi yang telah dihasilkan dengan tujuan untuk meminimalisasi kekurangan pada media flash player. Pengecekan tersebut meliputi kecakupan materi dan kesesaian dengan Kompetensi Dasar. Pengecekan kelengkapan tersebut menggunakan table berikut.

Table Kelengkapan dan Kesesuaian media

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kompetensi Dasar** | **Judul Teks Berita** | **Kecukupan Materi** | | **Kesesuaian dengan KD** | |
| **Cukup** | **Tidak** | **Sesuai** | **Tidak** |
| 1 | 3.1Mengidentifikasi unsur-unsur teks berita(membanggakan dan memotivasi) yang didengardan dibaca | Bantai 160 ribu tikus, petani ini dapat gelar juara | √ | - | √ | - |
| 2 | 3.2Menelaah struktur dan kebahasaan teks berita(membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca | “Kencan” Diplomatik 505 Kilometer per Jam | √ | - | √ | - |
| 3 | 4.1Menyimpulkan pokok-pokok isi berita(membanggakan dan memotivasi) yang dibaca dan didengar | Mengidap Disleksia, Anak Muda Ini Masih Bisa Sukses | √ | - | √ | - |
| 4 | 4.2Menyajikan informasi dalam bentuk teks berita secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan (lafal, intonasi, mimik, kinesik) | Gambar peristiwa dan video | √ | - | √ | - |

Kualitas materi ajar teks berita dalam bentuk media flash player dalam penelitian ini diukur melalui kegiatan validasi. Sugiyono (2010:302) mengemukakan bahwa validasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan media sebelum diuji cobakan.

**Table Rekapitulasi Hasil Validasi I**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Butir Pertanyaan | Penilaian | | | Rata-rata |
| Validator 1 | Validator 2 | Validator 3 |
| 1 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* memediasi pembelajaran pada Kompetensi Dasar: mengidentifikasi unsur-unsur berita | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 2 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* memediasi pembelajaran pada Kompetensi Dasar: menelaah karakteristik dan kaidah kebahasaan teks teks berita | 5 | 4 | 4 | 4,3 |
| 3 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* memediasi pembelajaran pada Kompetensi Dasar: menginterprestasi berita (membanggakan dan memotivasi) yang dibaca dan ditonton/ didengar. | 4 | 5 | 4 | 4,3 |
| 4 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* memediasi pembelajaran pada Kompetensi Dasar: menulis berita dengan memerhatikan kaidah penulisan berita dan orisinalitas ide | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* memberikan dukungan terhadap pembelajaran teks berita | 5 | 4 | 4 | 4,3 |
| 6 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* sesuai untuk mencapai tujuan instruksional yang telah diturunkan dari Kompetensi Dasar materi pokok teks berita | 4 | 5 | 4 | 4,3 |
| 7 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* ajek dengan kompetensi dasar teks berita yang harus dikuasai peserta didik | 4 | 4 | 5 | 4,3 |
| 8 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* konsistensi dalam menggunakan kosa kata | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 9 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* memenuhi kecukupan dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 10 | Materi ajar dalam bentuk media *Flash Player* sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik | 5 | 4 | 4 | 4,3 |
| 11 | Contoh berita yang dipilih dapat memotivasi peserta didik | 5 | 4 | 4 | 4,3 |
| Jumlah | | 52 | 50 | 49 | 50 |

Berdasarkan kulialifaksi penilaian media yang telah disebutkan sebelumnya pada BAB III, komponen isi materi teks ajar teks berita dalam bentuk media flash player memiliki kualifikasi “Sangat Layak” dengan total persentase 91,01%.

Keefektifan materi ajar teks berita dalam bentuk media flash player dalam penelitian ini diketahui dengan melakukan penelitian di MTs Al-Falah Bangilan Tuban. Uji coba materi ajar teks berita dalam bentuk media flash player dilakukan pada materi menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Dalam penelitian ini uji coba keefektifan diukur dengan tiga instrumen yang meliputi aktivitas guru dan siswa, hasil belajar siswa, dan hasil angket respon siswa.

**Tabel Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek yang Dinilai | Penilaian | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Siswa memperhatikan materi pelajaran teks berita yag disampaikan guru |  |  |  |  | √ |
| 2 | Siswa aktif menjawab dan memberikan komentar yang diberikan oleh guru |  |  |  |  | √ |
| 3 | Siswa berani bertanya ketika ada materi yang kurang dipahami |  |  |  | √ |  |
| 4 | Siswa membaca informasi yang terdapat pada *Flash Player* |  |  |  |  | √ |
| 5 | Siswa merasa senang ketika pembelajaran teks berita menggunakan materi ajar dalam bentuk *Flash Player* |  |  |  |  | √ |
| 6 | Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran teks berita ketika menggunakan materi ajar dalam bentuk *Flash Player* |  |  |  |  | √ |
| 7 | Siswa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran teks berita ketika menggunakan materi ajar dalam bentuk *Flash Player* |  |  |  | √ |  |
| 8 | Siswa memahami setiap materi yang ada pada materi ajar teks berita berbentuk *Flash Player* |  |  |  | √ |  |
| 9 | Siswa berani memberikan pendapat ketka pembelajaran teks berita |  |  |  |  | √ |
| 10 | Siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh |  |  |  |  | √ |
| 11 | Tugas yang diberikan oleh guru membuat siswa lebih aktif |  |  |  | √ |  |
| 12 | Siswa memiliki sikap saling membantu dan peduli terhadap teman yang kurang paham dengan memberikan penjelasan |  |  |  | √ |  |
| 13 | Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. |  |  |  | √ |  |
| 14 | Selama proses pembelajaran, siswa jarang izin meninggalkan kelas |  |  |  |  | √ |
| 15 | Siswa bersikap sopan dan santun selama pembelajaran teks berita |  |  |  | √ |  |
| 16 | Siswa memiiki sikap tanggung jawab terhadap hasil pekerjaannya |  |  |  | √ |  |
| Jumlah | | 72 | | | | |

Berdasarkan kualifikasi Penilaian Aktivitas guru dan Siswa yang telah disebutkan sebelumnya pada BAB III, tingkat keefektifan materi ajar ditinjau dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung memiliki kualifikasi “Samgat Baik” dengan total persentase 90%.

**Tabel Hasil Belajar Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama Siswa | Nilai |
| 1 | A. Alvin Nur Hadiana | 77 |
| 2 | Abdul Ghofur | 79 |
| 3 | Ahmad Jaelani | 76 |
| 4 | Ata Rahmawati | 79 |
| 5 | Ayu Safitri | 80 |
| 6 | Dewi Jayanti | 80 |
| 7 | Dilla Visella | 80 |
| 8 | Eva Nur Azizah | 92 |
| 9 | Fadia Putri Fadhilah | 80 |
| 10 | Ilham Habibi Fuad | 92 |
| 11 | Iqbal Nur Fadli | 95 |
| 12 | Kasbulah | 80 |
| 13 | Kholisatul Rohmah | 91 |
| 14 | M. Aditiya | 89 |
| 15 | M. Ainun Najib | 90 |
| 16 | M. Ikhwan | 98 |
| 17 | M. Rony Yudi Al-Farizi | 89 |
| 18 | M. Wafirul Huda | 92 |
| 19 | M. Yayan Hanafi | 76 |
| 20 | Marsudi | 86 |
| 21 | Nadhifa Safira | 81 |
| 22 | Nur Faizatul Jannah | 77 |
| 23 | Refa Nur Hayati | 80 |
| 24 | Riyan Wahyudi | 77 |
| 25 | Siti kiptiyah | 95 |
| 26 | Siti Maunah | 91 |
| 27 | Siti Mu’minah | 79 |
| 28 | Sukma Amartia Islamia | 84 |
| 29 | Toharotus Shobirin | 89 |
| 30 | Weni Ayu Widya Wati | 80 |
| Jumlah | | 2534 |

Berdasarkan kualifikasi Penilaian Aktivitas guru dan Siswa yang telah disebutkan sebelumnya pada BAB III, tingkat keefektifan materi ajar ditinjau dari hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung memiliki kualifikasi “Samgat Baik” dengan total persentase 84,4%.

**Tabel Hasil Angket Respon Siswa**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Respon Siswa | Jumlah Respon | | | |
| A | B | C | HP |
| 1 | Apa kamu tertarik untuk mempelajari teks berita menggunakan media *Flash Player*?   1. Sangat tertarik 2. Tertarik 3. Tidak tertarik | 19 | 11 | 0 | 2,63 |
| 2 | Apakah materi teks berita dalam media *Flash Player* mudah dipahami?   1. Sangat mudah 2. Mudah 3. Tidak mudah | 20 | 10 | 0 | 2,67 |
| 3 | Apakah kamu merasa kesulitan ketika mempelajari teks berita menggunakan materi dalam bentuk *Flash Player*?   1. Tidak kesulitan 2. Kesulitan 3. Sangat kesulitan | 27 | 3 | 0 | 2,9 |
| 4 | Apakah kamu aktif ketika mempelajari teks berita menggunakan media *Flash Player*?   1. Sangat aktif 2. Aktif 3. Tidak aktif | 7 | 23 | 0 | 2,23 |
| 5 | Apakah kamu merasa bosan ketika pembelajaran teks berita menggunakan materi dalam bentuk *Flash Player*?   1. Tidak bosan 2. Bosan 3. Sangat bosan | 29 | 1 | 0 | 2,96 |
| 6 | Apakah kamu senang pembelajaran teks berita menggunakan materi dalam bentuk media *Flash Player*?   1. Sangat senang 2. Senang 3. Tidak senang | 15 | 15 | 0 | 2,5 |
| 7 | Apakah kamu suka dengan bentuk materi teks berita dalam bentuk *Flash Player*?   1. Sangat suka 2. Suka 3. Tidak suka | 20 | 10 | 0 | 2,67 |
| 8 | Apakah kamu merasakan suasana baru saat belajar teks berita menggunakan materi teks berita dalam bentuk *Flash Player*?   1. Sangat merasakan 2. Merasakan 3. Tidak merasakan | 19 | 9 | 2 | 2,63 |
| 9 | Apakah kamu bersemangat mengerjakan tugas ketika mempelajari teks berita menggunakan materi teks berita dalam bentuk *Flash Player*?   1. Sangat bersemangat 2. Bersemangat 3. Tidak bersemangat | 12 | 18 | 0 | 2,4 |
| 10 | Apakah desain materi teks berita dalam bentuk *Flash Player* dapat mempermudah kamu dalam memahami teks berita?   1. Sangat mudah 2. Mudah 3. Sulit | 20 | 10 | 0 | 2,67 |
| Jumlah | | | | | 26,26 |
| Rata-Rata | | | | | 2,62 |

Berdasarkan kualifikasi Penilaian Angket Respom Siswa yang telah disebutkan sebelumnya pada BAB III, tingkat keefektifan materi ajar ditinjau dari hasil siswa selama pembelajaran berlangsung memiliki kualifikasi “Memenuhi” dengan total persentase 2,62%.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Pertama, Proses Pengembangan Materi Ajar Teks Berita dalam Bentuk Flash Player terdiri atas delapan tahap yakni (a) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru bahasa Indonesia dan angket kebutuhan siswa. (b) merumuskan tujuan, tahp ini menghasilkan indicator dan tujuan instruksional pembelajaran teks berita. (c) merumuskan butir-butir materi, tahap ini menghasilkan butir-butir materi yang harus dipelajari siswa dalam pembelajaran teks berita. (d) merumuskan alat ukur keberhasilan, tahap ini menghasilkan lembar penilaian untuk menilai kecapaian belajar siswa dalam mempelajari teks berita menggunakan media flash player. (e) menulis teks berita dan pembuatan media Flash Player draft 1, tahap ini meliputi pembuatan materi berita, pembuatan disain media, dan penggabungan materi berita ke dalam media flash player. (f) memvalidai materi dan perbaikan, tahap ini bertujuan untuk saran perbaikan sebagai pedoman dalam pembuatan draft 2. dan (h) mengimplementasi uji coba, tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas materi ajar berdasarkan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar, dan respon siswa.

Kedua, Kualitas Materi Ajar Teks Berita dalam Bentuk Flash Player. Penilaian kualitas materi ajar didapat dari hasil validasi dari tim ahli yaitu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Ahli Media dan Grafis (pemilik ISOKATIV) serta guru mata pelejaran Bahasa Indonesia kelas VIII C SMP Negeri 5 Tuban yang dinyatakan dalam kualifikasi “sangat layak” pada komponen isi dengan total persentase 91,01%. Pada komponen penyajian materi teks ajar teks berita dalam bentuk media flash player memiliki kualifikasi “sangat layak” dengan total persentase 89,09%.

Ketiga, keefektifan Materi Ajar Teks Berita dalam Bentuk Flash Player. Tingkat keefektifan materi ajar ditinjau dari hasil aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung memiliki kualifikasi “Sangat Baik” dengan total persentase 93%. Berdasarkan Penilaian Aktivitas guru dan Siswa, tingkat keefektifan materi ajar ditinjau dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung memiliki kualifikasi “sangat baik” dengan total persentase 90%. Berdasarkan Penilaian Angket Respom Siswa, tingkat keefektifan materi ajar memiliki kualifikasi “memenuhi” dengan total persentase 2,62%. Sedangkan tingkat keefektifan materi ajar ditinjau dari hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung memiliki kualifikasi “Samgat Baik” dengan total persentase 84,4%.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, serta simpulan di atas dapat didapat produk Materi Ajar Teks Berita Berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) dalam bentuk Flash Player yang dapat digunkan dalam pembelajaran di kelas dan sebagai rujukan untuk penelitian yang relevan. Berdasarkan pada itu terdapat beberapa saran sebagai berikut.

Pertama, materi ajar teks berita dalam bentuk flash player ini seharusnya dapat digunakan sebagi alternatif sumber belajar dalam pembelajaran di kelas. Selain itu materi ajar dalam bentuk flash p;ayer ini juga dapat digunakan untuk memecah kebosanan siswa dalam pembelajaran teks berita.

Kedua, dengan adanya meteri ajar dalam bentuk flash player ini mahasiswa maupun pendidik seharusnya harus lebih kreatif lagi dalam mengorganisasikan materi ajar agar menghaslkan produk yang lebih menarik. Hal itu bertujuan agar agar kompetensi yag diajarkan lebih mudah ditangkap oleh siswa.

Ketiga, penelitian yang berbasis pengembangan sebaiknya harus bisa melakukan langkah-langkah dalam proses pengembangan sesuai dengan teori yang diambil agar memperoleh produk yang maksimal, serta dapat memadukan antara model yang digunakn dengan model yang lain agar produk yang dihasilkan menjadi lebih sempurna dari produk sebelumnya.

Keempat, dalam proses pengem bangan peneliti harus lebih cermat dalam menelaah KI dan KD agar materi yang dihasilkan dalam pengem bangan sesuai dengan tujuan yang ada. Pengembangan materi ajar yang baik harus diturunkan dari KI dan KD yang terbaru.

Kelima, pemilihan metode pembelajaran juga harus diperhatikan dalam proses pengem bangan materi ajar. Pengembangan materi ajar yang diorgansasikan dalam bentuk media harus disesuaikan dengan metode pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa secara maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta

Asyar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Burhan Nrgianto. 1988. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra.* Yogyakarta: BPFE

Dhanarta, Rizki. 2004. *Penuntun Lengkap Memakai Adobe Flash Profesional CS3.*  Surabya: Indah

E. mulyasa. 2013. *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: Rosda Press

Hakim, Lukman. 2014. *Penngembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visul Flash Player sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP 3 Madiun.* Skripsi tidak diterbitkan. JBSI: Unesa

Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Bumi Aksara

Harjanto. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Hidayatullah, Priyanti. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash.* Bandung: Informatika

Marendra, Adhitya Dhevi. 2012. *Pengembangan Media Flash Player untuk Keterampilan Berpidato Tanpa Teks Siswa Kelas XII SMAN Boyolangu, Tahun Pelajaran 2011/2012.* Skripsi tidak diterbitkan. JBSI: Unesa

Meier, Dave. 2003. *The Acceleratedd Learning Handbook.* Jakarta: Kaifa

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: sebuah Pendekatan Baru.* Ciputat: Gaung Persada Press

Nurgiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra.* Yogyakarta: BPFE

Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia

Poerwati, Loeloek Endah dan Amri, Sofan. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

Pratama, Rony Kurniawan. 2015. *Pengembangan Multimedia Adobe Flash Player 10 untuk Pembelajarran Keterampilan Menulis Teks Eksposisi bagi Siswa Kelas VII SMP.* Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta. UNY

Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

Ridwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta

Sadiman, Arif S. dkk. 2007. *Media Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers

Sudjana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran.* Bandung: CV. Sinar Baru

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta