

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BELAJAR PANTUN BERBANTU SMART APP CREATOR UNTUK SD DI KABUPATEN SEMARANG

*Development of Interactive Video Media Learning Pantun Assisted Smart App
Creator for SD In Semarang District*

Ashsa Widiastutik; Sri Suciati; Nazla Maharani Umaya

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Program Pasca sarjana

Universitas PGRI Semarang

srisuciati@gmail.com; <http://nazlamaharani.upgris.ac.id/>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan. Mendeskripsikan media belajar pantun yang sudah ada di sekolah dasar Kabupaten Semarang. Mendeskripsikan kebutuhan awal guru dan siswa terhadap pengembangan media video interaktif belajar pantun berbantu smart App creator untuk SD di Kabupaten Semarang. Mendeskripsikan pengembangan media video interaktif belajar pantun berbantu smart App creator untuk SD di Kabupaten Semarang.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) mengadopsi dari Sugiyono yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut : 1) Studi Pendahuluan, yakni studi literatur dan studi lapangan, 2). Studi Pengembangan, meliputi: (1) desain produk awal, (2) koreksi desain dari para pakar, (3) revisi desain, (4) uji coba terbatas, (5) Focus Grup Diskusi (FGD), dan (6) revisi produk.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Kabupaten Semarang. Sempel dalam penelitian ini SDN Bergaslor 01 dan SD Kanisius Girisonta.

Hasil penilaian validasi pakar/ahli menunjukkan presentase keseluruhan yang didapat adalah 90,3% atau jika dikonversikan ke dalam kriteria atau kategori mendapat predikat layak diujicobakan. Setelah divalidasi, media pembelajaran diujicobakan di sekolah yang diteliti dan mendapatkan penilaian guru kelas V di dua sekolah tersebut, didapatkan hasil yaitu kelayakan penyajian media pembelajaran bagi guru mendapat nilai 93 %. Jika dikonversikan kedalam kriteria atau kategori KD. 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan mendapat predikat layak.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media video interaktif berbantu smart app creator dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media dan Multimedia, Video Interaktif, Smart App Creator, Pantun

PENDAHULUAN

Mendidik adalah upaya untuk menciptakan situasi yang membuat peserta didik mau dan dapat belajar atas dorongan diri sendiri untuk mengembangkan bakat, pribadi, dan potensi-potensi lain secara optimal ke arah yang positif. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, memiliki ilmu, tangkas, kreatif, mandiri, dan menjadi warga bertanggung jawab dan demokratis.

Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan/religi, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan,

masyarakat bangsa dan negara (Pidarta, 2014 : 11).

Pendidikan menciptakan suasana belajar bagi siswa untuk mengembangkan bakat, pribadi, dan potensi-potensi lain secara optimal ke arah yang positif dan untuk memanusiakan manusia yakni berkembang sesuai potensi, menjadi dewasa, dan menjadi lebih baik. Untuk mendukung tujuan pendidikan, dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi setiap hari tersebut, dibutuhkan media untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2003:4) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Kelemahan pengajaran konvensional yaitu pengajaran terpusat pada guru. Guru memegang kendali penuh dalam proses pengajaran sementara siswa hanya sebagai objek pembelajaran. Karena hanya sebagai objek pembelajaran maka proses belajar siswa tidak maksimal. Siswa tidak mendapatkan kesempatan lebih dalam

mengembangkan kemampuan berpikir sehingga lemah pada kompetensi kognitif. Pembelajaran terpusat pada guru menyebabkan siswa kurang termotivasi dan rendahnya respon siswa.

Penerapan TI di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan opini ini, penulis sangat tertarik untuk mengkaji lebih jauh dan mendalam mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peneliti mempunyai keinginan untuk menggabungkan pembelajaran menulis pantun dengan kecanggihan teknologi, karena penulis beranggapan dengan teknologi siswa lebih tertarik belajar pantun dan mudah memahami. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil simpulan bahwa keberadaan media selain dari buku teks atau buku paket yang diproduksi oleh pemerintah diperlukan media lain yaitu video

interaktif bagi peserta didik jenjang sekolah dasar di Kabupaten Semarang agar siswa dapat lebih mudah menguasai kompetensi dan keterampilan yang diajarkan. Dalam pembelajaran menulis pantun akan lebih menarik jika kita memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk memperjelas dan menarik minat siswa. Maka pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan mengembangkan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Video Interaktif Belajar Pantun Berbantu Smart App Creator Untuk SD di Kabupaten Semarang”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *research and development*. Penelitian untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi atau data-data. Penelitian ini menggunakan desain survei yang bersifat deskriptif. Penelitian survei bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau data-data dari sekian banyak orang (populasi) objek penelitian, dengan mewawancarai dan membagikan

angket pada sebagian kecil yang terpilih berdasarkan sistem random, juga mendokumentasikan praktik lapangan yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Sugiyono (2011:297) menyebutkan bahwa *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dirancang menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Tahap Studi Pendahuluan dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari calon pengguna dan kajian bahan ajar meliputi: (a) Studi literatur dan studi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan media video interaktif menurut guru dan siswa, (b) analisis media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru, (c) deskripsi temuan kebutuhan media pembelajaran bagi guru dan dan siswa. (2) Tahap studi pengembangan, dimulai dari analisis kebutuhan bahanajar oleh guru dan siswa, desain produk awal (*prototype*) dan pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif. (3) Desain

produk awal (*prototype*) (4). Koreksi desain dari para pakar dan dikonsultasikan kepada pakar atau ahli untuk mengetahui bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan atau tidak. (5) Revisi desain

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh pakar atau ahli, maka dapat ditemukan kelemahan atau kekurangan serta saran atau masukan dari validator, sehingga selanjutnya akan dilakukan perbaikan. (5) Uji coba terbatas dengan simulasi sampel terbatas yang dilakukan oleh peneliti dan guru. Setelah melakukan uji coba terbatas akan diperoleh informasi tentang perbandingan efektif dan efisiennya media pembelajaran yang baru. Selanjutnya peneliti melakukan eksperimen untuk membandingkan antara media pembelajaran yang lama dengan media pembelajaran baru. Indikatornya adalah tentang kompetensi materi pantun. Uji coba produk dalam bidang pendidikan misalnya desain produk seperti media pembelajaran baru dapat berlangsung diuji cobakan setelah direvisi. Uji coba tahap awal dikakukan dengan

simulasi menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka produk tersebut diuji cobakan dalam kelompok kecil (50 % dari jumlah sampel). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang baru lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan bahan ajar yang lama atau yang lain. Pengujian dapat dilakukan dengan cara eksperimen, yaitu dengan cara, membandingkan keefektifan antar media pembelajaran yang baru dengan media pembelajaran yang lama.

Eksperimen dapat dilakukan dengan membandingkan bagaimana kecepatan pemahaman siswa dalam menerima materi dengan media pembelajaran baru dan juga dengan media pembelajaran yang lama. (6) Peneliti melakukan Focus Group Discussion dengan beberapa orang diantaranya: guru, pakar dan siswa untuk menggali atau mencari informasi berupa masukan dan kritikan, serta kekurangan dan kelemahan uji coba yang dilakukan dari produk tersebut, serta untuk

memperoleh tanggapan dari calon pengguna. (7) Revisi produk apabila peneliti dalam melakukan uji coba produk masih ditemukan kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan dalam produk tersebut, maka produk tersebut masih perlu untuk direvisi kembali. Setelah selesai direvisi, perlu diujicobakan dalam kelas yang lebih luas. Setelah setelah diuji coba namun masih terdapat kelemahan-kelemahan maka segera diperbaiki. Selanjutnya setelah melakukan memperbaiki produk berdasarkan masukan dari fokus grup diskusi berupa informasi agar menghasilkan media pembelajaran atau produk yang lebih baik dan efektif. Koreksi dan revisi tersebut dijadikan bahan penyempurnaan untuk produk yang dihasilkan oleh peneliti dan guru. Setelah melakukan uji coba terbatas akan diperoleh informasi tentang perbandingan efektif dan efisiennya media pembelajaran yang baru. Selanjutnya peneliti melakukan eksperimen untuk membandingkan antara media pembelajaran yang lama dengan media pembelajaran baru.

Indikatornya adalah tentang kompetensi materi pantun. Uji coba produk dalam bidang pendidikan misalnya desain produk seperti media pembelajaran baru dapat berlangsung diuji cobakan setelah direvisi. Uji coba tahap awal dikakukan dengan simulasi menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka produk tersebut diuji cobakan dalam kelompok kecil (50 % dari jumlah sampel). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang baru lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan bahan ajar yang lama atau yang lain. Pengujian dapat dilakukan dengan cara eksperimen, yaitu dengan cara, membandingkan keefektifan antar media pembelajaran yang baru dengan media pembelajaran yang lama.

Eksperimen dapat dilakukan dengan membandingkan bagaimana kecepatan pemahaman siswa dalam menerima materi dengan media pembelajaran baru dan juga dengan media pembelajaran yang lama. (6)Peneliti melakukan Focus

Group Discussion dengan beberapa orang diantaranya: guru, pakar dan siswa untuk menggali atau mencari informasi berupa masukan dan kritikan, serta kekurangan dan kelemahan uji coba yang dilakukan dari produk tersebut, serta untuk memperoleh tanggapan dari calon pengguna. (7)Revisi produk apabila peneliti dalam melakukan uji coba produk masih ditemukan kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan dalam produk tersebut, maka produk tersebut masih perlu untuk direvisi kembali. Setelah selesai direvisi, perlu diujicobakan dalam kelas yang lebih luas. Setelah setelah diuji coba namun masih terdapat kelemahan- kelemahan maka segera diperbaiki. Selanjutnya setelah melakukan memperbaiki produk berdasarkan masukan dari fokus grup diskusi berupa informasi agar menghasilkan media pembelajaran atau produk yang lebih baik dan efektif. Koreksi dan revisi tersebut dijadikan bahan penyempurnaan untuk produk yang dihasilkan.

PEMBAHASAN PENELITIAN

HASIL

Dari hasil angket kebutuhan guru di atas diperoleh simpulan bahwa : Pertama, pembelajaran pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saat ini tidak menyenangkan, karena menggunakan media konvensional berupa buku. Ternyata anak-anak tidak begitu menyukai karena saat pembelajaran pantun anak hanya membaca. Hal tersebut dapat dilihat pada jawaban nomor 1 sampai dengan nomor 3.

Simpulan kedua, pada pernyataan nomor 4 sampai dengan 10 menunjukkan bahwa guru setuju dengan adanya media video interaktif untuk pembelajaran pantun karena media ini bermanfaat dan membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, guru setuju ada media video interaktif yang diyakini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar.

Untuk mendukung pemerolehan data kebutuhan guru tentang media pembelajaran peneliti melakukan wawancara terhadap

responden A dan responden B. Berikut rekap hasil wawancara kebutuhan guru.

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan guru tersebut, menunjukkan bahwa kedua guru di dua sekolah masih menggunakan bahan ajar buku tematik siswa dari pemerintah. Penggunaan media pembelajaran juga terbatas pada media cetak berupa buku tematik. Kendala lain dalam pembelajaran pantun di kelas adalah suasana yang kurang menyenangkan dan siswa merasa jenuh karena media yang digunakan tidak bervariasi. Dari keterangan guru tersebut, siswa lebih menyukai belajar dengan media video interaktif karena dapat dilihat dan didengar secara langsung oleh siswa. Media audio visual berupa media video interaktif merupakan media yang belum pernah digunakan dan ini akan menjadi lebih menarik bagi siswa. Buku ajar yang selama ini digunakan tidak dilengkapi dengan media pembelajaran tetapi sudah mencakup kompetensi dasar dalam kurikulum 2013. Berdasarkan angket kebutuhan siswa terhadap media

diperoleh informasi bahwa diperlukan media video interaktif untuk belajar pantun. Jawab sangat setuju 96% dan setuju 4%. Berdasarkan informasi siswa dari dua sekolah yang berbeda disimpulkan bahwa 96% siswa memerlukan media video interaktif dalam belajar pantun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka disimpulkan bahwa (1) menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Tahapan yang peneliti lakukan mengacu pada metode pengembangan R&D dengan 2 tahapan utama, yaitu tahap studi pendahuluan yang meliputi analisis media pembelajaran yang digunakan dan analisis kebutuhan media pembelajaran guru dan siswa, dan tahap studi pengembangan yang meliputi desain awal produk, validasi ahli pakar, revisi desain awal, uji coba, FGD (focus group discussion), dan revisi produk.(2) Berdasarkan

penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar A dan Sekolah Dasar B didapatkan simpulan bahwa masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pantun siswa merasa bosan, tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran pantun. Hasil penelitian, guru menggunakan media cetak berupa buku Tematik. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan. Berdasarkan hal tersebut penulis menganalisis angket kebutuhan guru dan siswa, mengembangkan prototipe media video interaktif belajar pantun berbantu smart app creator(3) Tahap pengembangan media video interaktif dimulai dari membuat desain awal produk yang kemudian di validasi oleh ahli pakar. Setelah di validasi, desain awal produk tersebut di revisi sesuai penilaian yang diberikan oleh ahli pakar. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba bahan ajar yang telah di revisi tersebut, uji coba dilakukan di 2 (dua) sekolah dengan total jumlah siswa sebanyak 48 (empat puluh delapan) siswa. Dari hasil uji coba tersebut ditemukan

bahwa media video interaktif meningkatkan perhatian dan motivasi terhadap pembelajaran pantun. Selanjutnya, diadakan focus group discuscion yang diikuti oleh 2 (dua) ahli pakar, 2 (guru) kelas V, dan 8 siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta :Rajawali Pers
- Damayanti, D. 2013. Buku pintar sastra Indonesia. Puisi, Sajak, Syair, Pantun dan Majas.Yogyakarta. Araska.
- Depdiknas.2003.Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Republik Indonesia (diakses dari www.google.com)
- Lestari, Ika. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang : Akademia Pratama
- Hidayati Inur, 2008. Kumpulan Pantun Untuk SD – SMP. Yogyakarta. Indonesia Tera.
[https : //inosi.co.id / membuat-mobile-apps- multimedia-interaktif-dengan-smart-apps- creator/](https://inosi.co.id/membuat-mobile-apps-multimedia-interaktif-dengan-smart-apps-creator/)
- Priyanto Agus. 2014. Kamus Lengkap Pantun Indonesia. Panduan Wajib Untuk Semua Siswa Dan Pengajar SD, SMP & SMA. Jakarta. Kunci Aksara.
- Majid,Abdul.2009. Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru.. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Mihardja Ratih. 2012. Buku Pintar Sastra Indonesia. Jakarta. TP. Niaga Swadaya.
- Mulyaningsih , Neng Nenden. 2017. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft digital book berbasis flipbook maker". JPF Jurnal PendidikanFisika, Volume V, Nomor 1.
- Nurgiyantoro, B. (2013). Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pannen, P.1995. Mengajar di Perguruan Tinggi, buku empat, bagian Pengembangan . Bahan Ajar. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Prastowo Andi. 2011. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar inovatif. MenciptakanMetode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press
- Riyana Cipi, 2009. Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima
- Setiyo, Edi, Zulhermanan, dan Harlin. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran
- Sugiarto Eko. 2015. Terampil Menulis : Tips dan Trik Menulis Laporan, Opini, Cerpen Puisi, Pantun. Yogyakarta. Morfalingua