

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ULASAN FILM SISWA KELAS VIII SMPN 1 PASURUAN BERBASIS *ADOBE FLASH*

Ummu Hanik Faturokhmah

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma

hanikfat@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash*. Pengembangan dilakukan setelah ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan masih menganggap pembelajaran menulis teks ulasan film adalah pembelajaran yang sulit, dilihat dari hasil siswa dalam menyusun teks ulasan. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian *Research and Development* sesuai dengan langkah-langkah Borg dan Gall. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan. Penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data berupa angket. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, menjabarkan hasil (1) analisis kebutuhan guru dan siswa, (2) uji ahli, dan (3) penilaian siswa. Berdasarkan hasil persentase yang dinilai oleh validator dari setiap aspek ialah 85,38% menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash* dikategorikan sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi. Hasil data yang diperoleh dari penilaian siswa, dalam bentuk persentase sebesar 92,27%.

Kata-kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, menulis, teks ulasan film, *Adobe Flash*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikannya. Semua itu

berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang terpadu.

Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan.

Cara penyampaian pesan merupakan hal penting yang harus diperhatikan, karena cara penyampaian pesan akan menentukan apakah pesan yang disampaikan bisa dipahami atau ditangkap oleh penerima pesan. Salah satu cara penyampai pesan yang baik dalam proses pembelajaran ialah dengan

menggunakan sebuah media. Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar banyak ragamnya, maka media yang dipilih harus disesuaikan dengan kurikulum, KI, KD, tujuan pembelajaran, dan memperhatikan kebutuhan siswa, sehingga media pembelajaran yang telah disiapkan dapat difungsikan secara maksimal.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang mengandung kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Arsyad (2013:19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media akan membentuk suasana belajar, oleh karena itu pemilihan media harus benar-benar diperhatikan.

Media yang digunakan harus sesuai dengan permasalahan pembelajaran, contohnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis, guru menemui permasalahan dalam pembelajaran tersebut, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berfokus pada meningkatnya kemampuan siswa dalam menulis. Selain memperhatikan tujuan pembelajaran, minat siswa juga menjadi pertimbangan dalam pemilihan media.

Pada zaman modern seperti sekarang, perkembangan teknologi sangat pesat, sehingga memberikan dampak yang beraneka ragam terhadap kehidupan manusia, salah satunya pola hidup siswa di sekolah ataupun di rumah. Banyak siswa yang tidak bisa lepas dari barang-barang elektronik

dalam kehidupan sehari-hari, seperti televisi, *handphone*, dan laptop. Dampak tersebut dapat bersifat positif dan negatif. Tuntutan di bidang pendidikan adalah pemanfaatan teknologi menjadi salah satu aspek yang diperhitungkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan yaitu dengan merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi informatika. Media pembelajaran tersebut bisa berupa gambar, film, rekaman, grafik, video, media pembelajaran interaktif, *e-learning*, dan sebagainya. Dengan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mereka dapat memperoleh gambaran lebih nyata tentang apa yang sedang dipelajarinya. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dan semangat dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Perkembangan teknologi dapat membawa dampak positif dan membawa dampak negatif bagi siswa. Dengan perkembangan teknologi tersebut, siswa lebih mudah mengakses berbagai macam konten dan tontonan secara gratis. Kecenderungan siswa seperti inilah yang menjadi pertimbangan oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, yang di dalamnya terdapat animasi-animasi dan film yang dijadikan sebagai media untuk membantu siswa menguasai kompetensi yang diharapkan.

Software Adobe Flash memiliki fungsi dan keunggulan sebagai *software* yang mudah digunakan oleh siapapun. Hampir sama dengan *software Microsoft Power Point*. Kedua *software* tersebut sangat bermanfaat di dalam dunia pendidikan. Kedua *software* tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik.

Hampir sama dengan *Microsoft Power Point*, fungsi *Adobe Flash* juga digunakan sebagai media untuk mempresentasikan bahkan membuat pembelajaran lebih menarik dengan menampilkan video, musik, materi dalam satu file yang variatif sehingga siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

Software ini dipilih karena memiliki banyak fitur pendukung. Dengan kelebihan tersebut, diharapkan akan terwujud sebuah aplikasi media pembelajaran yang atraktif dan menarik secara visual bagi siswa. *Adobe Flash* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. *Adobe Flash* merupakan versi terbaru dari pendahulunya yaitu *Macromedia Flash Profesional 8*.

Peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran pada siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan. Permasalahan tersebut ialah kurangnya kemampuan siswa dalam menyusun teks ulasan film. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut, sehingga peneliti mencoba untuk mencari solusi dari masalah yang ditemukan.

Pada kelas tersebut ditemukan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, karena media adalah salah satu unsur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi. Penggunaan media

pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan yang penting. Guru atau pihak sekolah dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran baru yang dapat menunjang proses pembelajaran agar memperoleh hasil sesuai yang diharapkan jika dirasa media yang sudah ada masih tidak cocok dengan materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan, serta karakteristik siswa.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran menulis teks ulasan film untuk menunjang keberhasilan pembelajaran menulis teks ulasan film, karena sebagian besar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan masih menganggap pembelajaran menulis teks ulasan film adalah pembelajaran yang sulit, dilihat dari hasil siswa dalam menyusun teks ulasan sebelum menggunakan media pembelajaran menulis teks ulasan berbasis *Adobe Flash*, butuh waktu yang cukup lama untuk siswa menyusun teks tersebut, bahkan ada beberapa struktur teks dan kaidah kebahasaan yang kurang lengkap. Kesalahan yang terdapat dalam penyusunan teks ulasan film tersebut dapat disebabkan oleh faktor cara penyampaian materi yang kurang tepat, atau penggunaan media yang tidak cocok. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti disusun sesuai kebutuhan guru dan siswa, KI dan KD, kemudian divalidasi oleh ahli dibidangnya, sehingga media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa menguasai keterampilan menulis teks ulasan film dengan cara yang lebih mudah.

Bukan hanya permasalahan yang dihadapi oleh siswa yang melatarbelakangi pengembangan ini. Permasalahan yang dihadapi guru dalam

pembelajaran juga menjadi latar belakang dalam pengembangan ini. Kreativitas guru untuk menghadirkan media pembelajaran masih kurang. Guru cenderung menggunakan buku teks saja dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru tampaknya belum maksimal. Usaha untuk menghadirkan media pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran teks ulasan harus sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, sedangkan media pembelajaran yang ada masih terbatas dan monoton.

Menurut Darmawati & Artati (2017:3) Teks ulasan film adalah teks yang berisi ulasan atau penilaian terhadap suatu film. Proses pembelajaran teks ulasan film, siswa harus benar-benar menonton sebuah film. Pemilihan film juga harus diperhatikan. Tema film yang dipilih harus sesuai dengan jenjang pendidikan siswa. Proses penonton film yang dilakukan secara serentak di dalam kelas akan membantu siswa lebih fokus dari pada siswa harus menonton film secara terpisah di rumah masing-masing.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama kompetensi menulis banyak permasalahan yang dihadapi, seperti pembelajaran menulis teks ulasan film. Permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti adalah siswa masih menganggap menulis merupakan kegiatan yang sangat sulit dan membosankan dikarenakan siswa kurang mampu untuk mengembangkan gagasan/idenya dalam bentuk karangan. Hakikatnya, proses mengembangkan gagasan merupakan hal pokok yang dapat menentukan apakah seseorang dapat menyelesaikan tulisannya dengan baik atau tidak.

Proses menulis merupakan salah satu jenis kompetensi yang kompleks

dibandingkan kompetensi berbahasa lainnya, seperti menyimak, membaca, dan berbicara. Sehingga guru membutuhkan media khusus untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dalam belajar menulis.

Iskandarwassid dan Sunendar (2016:248) menyatakan bahwa menulis adalah suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling akhir atau keterampilan puncak setelah keterampilan mendengarkan, berbicara, dan membaca yang akif dan sangat kompleks, untuk mengungkapkan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang yang perlu dikuasai.

Pada keterampilan menulis teks ulasan film, beberapa siswa mengalami kesulitan dikarenakan komponen-komponen teks ulasan dijelaskan secara terpisah pada pertemuan-pertemuan yang berbeda pula di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* menggabungkan semua komponen teks ulasan dilengkapi dengan contoh dan latihan-latihan. Penggunaan media tersebut dapat membantu siswa untuk memahami komponen tesk ulasan secara keseluruhan, kemudian menyusun teks ulasan film dalam waktu dua kali pertemuan saja.

Analisis karakteristik dan kebutuhan siswa sangat dibutuhkan dalam menyusun perencanaan pembelajaran. Namun pada kenyataannya guru cenderung mengabaikan hal tersebut. Guru menyusun perencanaan pembelajaran hanya sekedar *copy paste* dari perangkat yang sudah ada sebelumnya.

Pemahaman guru terhadap kebutuhan siswa juga belum maksimal. Siswa sebagai subjek pembelajaran harus mendapatkan pelayanan yang baik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristiknya, sehingga perlu dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristiknya berdasarkan kompetensi yang harus dicapai.

Selain itu, sarana prasarana yang ada di sekolah kurang dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Sekolah telah menyediakan beberapa sarana laboratorium berikut prasarananya, di antaranya laboratorium bahasa, laboratorium multimedia, dan laboratorium computer. Pada kenyataannya guru masih cenderung melaksanakan pembelajaran di kelas saja. Guru beranggapan jika melaksanakan pembelajaran di laboratorium akan menyita waktu dan sedikit merepotkan.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan untuk memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, dengan menggunakan *software Adobe Flash* kita dapat membangun dan membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer grafis, seperti presentasi, multimedia, CD interaktif, animasi, film dan sebagainya.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan mencoba mengembangkan pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi berbasis *Adobe Flash*.

Adapun judul penelitian ini adalah *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pasuruan Berbasis Adobe Flash*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa, proses pengembangan, hasil pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash*.

METODE

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Model penelitian ini merupakan awal dalam mengembangkan suatu produk. Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Model penelitian pengembangan dapat berupa model konseptual, model prosedural dan model teoritik. Dalam penelitian ini menggunakan model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Mistar, 2010:26)

Penelitian ini merancang produk berupa media pembelajaran. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah Borg dan Gall (Sugiyono, 2015:298-311)

Berdasarkan pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015:298) peneliti merumuskan tahap penelitian

yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tahap yang ditempuh oleh peneliti hanya sampai pada tahap revisi desain yang dirumuskan ke dalam enam tahapan. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan film untuk siswa SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash*.

Sebelum diujicobakan, produk media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash* divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia, kemudian dilakukan revisi media pembelajaran. Produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan terhadap 34 siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan. Pada tahap terakhir, siswa akan diberi angket untuk menilai media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash* yang telah mereka gunakan.

Subjek uji coba produk media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* adalah 34 siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan. Subjek uji coba juga akan melakukan penilaian media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash* yang telah mereka gunakan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data kualitatif dijabarkan melalui hasil (1) data analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash*, (2) data uji ahli terhadap media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash*, dan (3) penilaian siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas

VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan guru dan siswa ialah (1) ketersediaan media untuk mempelajari materi teks ulasan film masih kurang memadai, (2) setuju dengan adanya media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* dengan materi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, serta dilengkapi evaluasi di akhir pembelajaran, (3) media pembelajaran perlu dilengkapi *background*, animasi, dan tombol *icon* di dalam media pembelajaran, dan (4) *Times New Roman* adalah jenis huruf yang dipilih siswa dan guru pada media dan juga *cover*.

Setelah melakukan proses analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash*, maka berlanjut pada proses pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash*. Proses pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* terdiri dari enam langkah, yaitu (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi, (5) revisi produk, dan (6) uji coba produk.

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* yang dikemas dalam bentuk CD dan dioperasikan dengan menggunakan computer atau laptop dalam format aplikasi. *Software* media pembelajaran berbasis komputer ini dirancang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMP kelas VIII. Media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan terdiri dari (1) intro, (2) menu utama, (3) petunjuk

penggunaan, (4) tentang saya (penyusun), (5) KI dan KD, (6) tujuan dan indikator, (7) materi teks ulasan, (8) struktur teks ulasan, (9) kaidah kebahasaan, (10) menyusun teks ulasan, (11) contoh ulasan novel, (12) contoh ulasan film, (13) latihan soal, (14) uji kompetensi, (15) penilaian, (16) penutup, dan (17) CD dan *cover*.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam aspek kebahasaan mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 87,33%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam aspek tampilan mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 81,25%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam aspek pemograman mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 83,33%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam aspek pembelajaran mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 88,33%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam aspek isi mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 86,67%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Dari hasil persentase setiap aspek yang dinilai oleh validator, kemudian dihitung rata-ratanya. Rata-rata dari setiap aspek ialah 85,38%. Persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash* masuk kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Selain dari hasil penilaian setiap aspek berupa angka, juga diperoleh data berupa saran dari validator. Saran yang diberikan oleh Dr. Sri Wahyuni, M.Pd ialah (1) mengurangi animasi pada bagian langkah-langkah menyusun teks ulasan, (2) menambah contoh pada bagian langkah-langkah menyusun teks ulasan, (3) animasi pada bagian kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menyusun teks ulasan dirasa mengganggu sehingga butuh direvisi, (4) sebaiknya aplikasi langsung bisa terbuka (dioperasikan) setelah membuka CD, dan (5) dan ada beberapa bagian menu yang sering berjalan tidak sesuai dengan yang diinginkan sehingga butuh perbaikan pada aplikasi.

Hasil data yang diperoleh dari penilaian siswa mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 92,27%. Persentase tersebut masuk pada kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

Media merupakan salah satu alat pembantu dalam proses pembelajaran untuk mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap guru. Media pembelajaran menulis ini dapat dijadikan referensi guru bahasa Indonesia sebagai variasi dalam menyusun strategi pembelajaran dalam kelas. Hal tersebut sejalan ungkapan Dale (dalam Arsyad, 2013:11) bahwa tingkatan pengalaman belajar langsung dapat dipelajari melalui gambar, lukisan, foto, film. Guru sebagai

sumber pesan, menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga difahami sebagai pesan (*dekoding*).

Media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan ini membantu dan mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis teks ulasan film. Selain itu, pengembangan ini dapat meningkatkan kualitas siswa SMP dalam belajar sastra, khususnya dalam keterampilan menulis teks ulasan film.

Munir (2013:6) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Media pembelajaran menulis teks ulasan film dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, dan dilakukan sehingga media ini sangatlah efektif untuk dijadikan salah satu media dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Analisis kebutuhan guru dan siswa ialah (1) ketersediaan media untuk mempelajari materi teks ulasan film masih kurang memadai, (2) setuju dengan adanya media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* dengan materi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, serta dilengkapi evaluasi di akhir pembelajaran, (3) media pembelajaran perlu dilengkapi *background*, animasi, dan tombol *icon* di dalam media pembelajaran, dan (4) *Times New Roman* adalah jenis huruf yang dipilih

siswa dan guru pada media dan juga *cover*.

Setelah melakukan proses analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash*, maka berlanjut pada proses pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash*. Proses pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan film berbasis *Adobe Flash* terdiri dari enam langkah, yaitu (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi, (5) revisi produk, dan (6) uji coba produk.

Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli media dalam (1) aspek kebahasaan mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 87,33%, (2) aspek tampilan mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 81,25%, (3) aspek pemograman mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 83,33%, (4) aspek pembelajaran mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 88,33%, dan (5) aspek isi mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 86,67%. Dari hasil persentase setiap aspek yang dinilai oleh validator, kemudian dihitung rata-ratanya. Rata-rata dari setiap aspek ialah 85,38% menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis teks ulasan film siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan berbasis *Adobe Flash* masuk kualifikasi sangat baik, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi. Hasil data yang diperoleh dari penilaian siswa mendapatkan nilai dalam bentuk persentase sebesar 92,27%.

Saran

Diharapkan ada pengembangan media yang serupa sehingga menambah pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

yang menyenangkan dan efektif. Pengembangan media tidak hanya pada keterampilan menulis saja, namun bisa mengintegrasikan dengan tiga keterampilan berbahasa yang lain.

Penelitian yang dilakukan ini baru sampai pada tahap pembuatan produk, uji validasi, dan uji coba produk pada siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan. Oleh karena itu, memungkinkan pada peneliti lain yang ingin melakukan tindak lanjut dengan kajian yang berbeda bisa menggunakan produk dalam penelitian ini sebagai bahan penelitian. Penelitian tindak lanjut yang bisa dilakukan seperti penelitian efektivitas penggunaan media ini pada tiga keterampilan berbahasa yang lain.

Guru-guru bahasa Indonesia berkenan memanfaatkan media dalam penelitian ini dalam proses pembelajaran di kelas dan sebagai rujukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan serta mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu mendapatkan perhatian dalam rangka penyebarannya, salah satu caranya melalui forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), sehingga media pembelajaran yang telah dikembangkan bisa dimanfaatkan secara luas di sekolah-sekolah yang karakteristik siswanya sama.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Darmawati, U. & Artati, Y. B. 2017. *Bahasa Indonesia*. Klaten: Intan Pariwara.

- Endriana, Sri. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Menulis Teks Pidato Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Gresik*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Malang.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

