

---

## Pengembangan Media Animasi Dan Kuis Dalam *Adobe Flash* Melalui Pendekatan Bervariasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa di SD

Desi Eka Pratiwi

Email : [pratiwidesi27@gmail.com](mailto:pratiwidesi27@gmail.com)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

### ABSTRAK

*Ketersediaan media pembelajaran di sekolah membantu keterlaksanaan proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran berguna sebagai alat untuk memerjelas bahan pengajaran. Satu diantaranya jenis media yang mampu menjawab tantangan pada era teknologi adalah multimedia. Satu diantara aplikasi yang mampu menciptakan suatu grafis dan menampilkan audio dan visual secara bersamaan yaitu menggunakan adobe flash. Pengembangan media pembelajaran terdiri dari atas 4 tahap yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik jika guru menggunakan model, teknik, pendekatan dalam pembelajaran. Pendekatan bervariasi dipilih guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran menulis narasi.*

**Kata Kunci:** *Media Adobe Flash, Pendekatan Bervariasi, Narasi*

### PENDAHULUAN

Satu diantara bidang aktivitas dan materi pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang memegang peranan penting ialah pengajaran menulis. Menulis merupakan salah satu kompetensi bahasa yang ada dalam setiap jenjang pendidikan, mulai tingkat prasekolah hingga perguruan tinggi. Menulis adalah satu diantara 4 keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Menulis merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami. Siswa diharapkan menggunakan beberapa kemampuan lain guna tercapai tulisan yang berkualitas, sehubungan dengan hal itu mengarang dapat diartikan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami secara tepat seperti yang dimaksudkan oleh penulis atau pengarang. Karangan itu sendiri memiliki klasifikasi dan jenis yang beragam. Menurut Rosdiana, dkk. (2008:3.22) wacana narasi merupakan satu diantara jenis wacana yang berisi cerita. Hal ini

berarti bahwa menulis narasi adalah satu diantara jenis karangan yang sifatnya bercerita, baik berdasarkan pengalaman, pengamatan, maupun berdasarkan rekaan pengarang.

Menulis narasi merupakan kompetensi menulis sudah diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar. Sehubungan dengan itu kemampuan menulis harus ditingkatkan sejak kecil atau mulai dari pendidikan Sekolah Dasar. Apabila kemampuan menulis tidak ditingkatkan, maka kemampuan siswa untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan melalui bentuk tulisan akan semakin berkurang atau tidak berkembang. Hal-hal yang berbeda seperti dapat dijumpai dalam keterampilan berbahasa yang lain, kemampuan menulis memerlukan sejumlah potensi pendukung. Untuk mencapainya dibutuhkan kesungguhan-kesungguhan, kemauan keras, bahkan dengan belajar sungguh-sungguh. Dengan demikian, wajar bila meningkatkan kemampuan menulis mendorong siswa lebih aktif, kreatif, dan mahir.

Berbagai studi di lapangan menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran di sekolah membantu keterlaksanaan proses

---

belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran berguna sebagai alat untuk memerjelas bahan pengajaran. (Sudjana, dkk. 2005:6). Media pembelajaran setiap tahun mengalami perkembangan, siswa cepat merasa bosan ketika media yang digunakan kurang menarik sehingga perlu diadakan perbaikan media yang mampu menarik minat siswa guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satu jenis media yang mampu menjawab tantangan pada era teknologi dengan menggunakan multimedia. Menurut Zeembry (dalam Ariani, dkk. 2003:11), multimedia merupakan kombinasi data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi. Karakteristik multimedia pembelajaran bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Ariani, dkk. 2003:27).

Indikator-indikator di atas dijabarkan dalam sebuah media pembelajaran. Animasi adalah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Pramono (2003:56), mendefinisikan animasi sebagai suatu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video. Penyajian media animasi dikemas dan disajikan dengan kuis, hal ini dilakukan untuk memancing keberanian dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya kuis dalam sajian animasi dalam *adobe flash* siswa tidak menjadi subjek pasif, mereka dapat berinteraksi langsung menggunakan media yang disajikan. Tampilan animasi dan kuis disajikan menjadi satu dalam aplikasi *adobe flash*.

Penyajian gambar *adobe flash* di dukung oleh pendekatan yang dilakukan guru terhadap siswa. Untuk menghadapi karakter siswa yang beraneka ragam guru dituntut untuk mencari solusi untuk menghadapi berbagai macam karakter tersebut, salah satunya dengan menggunakan pendekatan bervariasi. Djamarah., dkk (2002:57), ketika guru dihadapkan pada permasalahan, maka guru akan menghadapi permasalahan anak didik yang bervariasi. Setiap masalah yang dihadapi anak didik tidak selalu sama kadang ada perbedaan. Dalam mengajar, guru yang hanya menggunakan satu metode biasanya sukar

menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam waktu relatif lama. Permasalahan yang dihadapi oleh setiap peserta didik biasanya bervariasi, maka pendekatan yang digunakanpun akan lebih tepat dengan pendekatan bervariasi pula (Djamarah., dkk.2002:58).

## KAJIAN PUSTAKA

### Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan pesan dua arah yang berasal dari pengirim pesan ke penerima pesan. Briggs (dalam Sadiman, 2009:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dalam arti yang lebih luas, media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru (Rohani, 1997:3).

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Elsevier, Ltd (2013) menyatakan bahwa,

*“Most educators are lack of knowledge to utilize an instructional media and to produce innovation as instructional tools”*

Sebagian besar pendidik kurang pengetahuannya akan kegunaan media pembelajaran dan untuk menghasilkan media pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran sendiri dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa. Komponen media pembelajaran yang baik adalah suatu media yang dapat menunjang pembelajaran, dengan demikian tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran dapat tercapai. Kriteria yang digunakan peneliti untuk mengembangkan kualitas media pembelajaran mengacu pada kriteria kualitas suatu material yang dikemukakan oleh Nieveen. Menurut Nieveen (1999:123), suatu material dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek-aspek kualitas produk antara lain (1) kevalidan (*validity*); (2) kepraktisan (*practicity*); (3) keefektivan (*effectiveness*). Hal di atas diperkuat dengan pendapat Munir (2013:16) yang menyatakan bahwa dalam penggunaan multimedia harus mengandung komponen-komponen berikut. (1)

Teks bahasa; (2) grafik; (3) gambar (*image* atau visual diam); (4) animasi; (5) audio (suara/bunyi).

### **Multimedia**

Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi Hofstetter (dalam Ariani.dkk, 2010:10). Multimedia pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. (Ariani dkk., 2010:26). Beberapa manfaat multimedia pembelajaran menurut Ariani dkk., (2010:26) antara lain (a) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak mata; (b) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah; (c) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks; (d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh; (e) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya; (f) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

### **Adobe Flash**

*Adobe flash* adalah perangkat lunak aplikasi animasi yang digunakan untuk web, dengan *adobe flash* aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, sound, interaksi animasi dan lain-lain (Munir, 2013: 15). Selain itu, dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia harus memperhatikan karakteristik resolusi, kecerahan, warna, dan *contrast-rationya* (Daryanto, 2013: 137). Sedangkan menurut Clark,dkk. (1991:210) menyatakan bahwa semua informasi diproses melalui dual channel yang independen yaitu channel verbal seperti teks, dan suara, dan channel visual seperti diagram, animasi, dan gambar. Subayani (2013:17) banyak keunggulan dalam penggunaan media *flash* diantaranya adalah sebagai berikut (a) ukuran file kecil, mempunyai kemampuan membuat animasi secara *streaming*; (b) dapat membuat film kartun dan aplikasi *web interaktif* yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah kebagian-bagian yang berbeda dari sebuah film; (c) memindahkan objek-objek,

memasukkan informasi melalui form; (d) mampu membuat tombol *interaktif* dengan sebuah *movie* atau objek lain; (e) mampu membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*; (f) mampu membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain; (g) mampu membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

### **Pendekatan Bervariasi**

Selain media pembelajaran yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran, guru juga mempunyai peran yang sangat vital dalam menjalankan skenario pembelajaran di dalam kelas. Penyajian gambar *adobe flash* di dukung oleh pendekatan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menghadapi karakter siswa yang beraneka ragam guru dituntut untuk mencari solusi dalam menghadapi berbagai macam karakter tersebut, salah satunya dengan menggunakan pendekatan bervariasi. Djamarah., dkk (2002:57), ketika guru dihadapkan pada permasalahan, maka guru akan menghadapi permasalahan anak didik yang bervariasi. Dalam mengajar, guru yang hanya menggunakan satu metode biasanya sukar menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam waktu relatif lama. Permasalahan yang dihadapi oleh setiap peserta didik biasanya bervariasi, maka pendekatan yang digunakanpun akan lebih tepat dengan pendekatan bervariasi pula (Djamarah., dkk.2002:58). Maka kiranya pendekatan variasi ini sebagai alat yang dipergunakan guru guna membantu dalam pengaplikasian media *adobe flash*.

### **Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan merupakan aktivitas mengungkapkan gagasan, kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan kosa kata, tata tulis, dan struktur bahasa (Nurgiyantoro, 2001:273). Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus trampil memanfaatkan grafologi, bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis tidak datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur. Menurut Gebhardt dan Dawn Rodrigues (1989:1)

“writing is one of the most important things you do in college”

Menulis merupakan salah satu hal paling penting yang kamu lakukan di sekolah. Fungsi dasar menulis dalam pengajaran bahasa Indonesia adalah sebagai: (1) dasar penguasaan materi mengingat wacana dalam bentuk verbal atau tulisan; (2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dengan pemahaman berbagai jenis pengetahuan; (3) sarana peningkatan kemampuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi, dan seni; (4) sarana penyebaran pemakaian bahasa Indonesia, serta (5) sarana yang menghubungkan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan disiplin ilmu yang lain (Muslich, 2011:121). Sedangkan menurut Bailey (2011:3) menyatakan bahwa

*“The purpose of writing to discuss a subject of common interest and give the writer's view”.*

Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa tujuan utama menulis adalah

membahas topik yang menarik dan memberikan pandangan penulis. Slamet (2007:103), cerita adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Sasarannya adalah memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, urutan, langkah, atau rangkaian terjadinya suatu hal. Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa cerita merupakan suatu karangan yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Unsur yang paling penting dari sebuah cerita adalah unsur perbuatan atau tindakan. Selain itu, cerita juga dapat mengisahkan unsur perbuatan atau tindakan, kehidupan yang dinamis dalam suatu rangkaian aktu. Jadi unsur utama dalam sebuah cerita adalah tindak-tanduk atau perbuatan dalam suatu urutan waktu.

**Tabel 1** Pedoman Penilaian Menulis Cerita

| ASPEK YANG DINILAI | SKOR  | KRITERIA   |
|--------------------|-------|--|
| <b>ISI</b>         | 27-30 | <b>SANGAT BAIK-SEMPURNA</b><br>Padat informasi *substansi *pengembangan isi tuntas *relevan dengan permasalahan dan tuntas                     |
|                    | 22-26 | <b>CUKUP BAIK</b><br>Informasi cukup *substansi cukup *pengembangan isi terbatas *relevan dengan masalah tetapi tidak lengkap                  |
|                    | 17-21 | <b>SEDANG-CUKUP</b><br>Informasi terbatas *substansi cukup *pengembangan isi tidak cukup *permasalahan tidak cukup                             |
|                    | 13-16 | <b>SANGAT KURANG</b><br>Tidak berisi *tidak ada substansi *tidak ada pengembangan isi *tidak ada permasalahan                                  |
| <b>ORGANISASI</b>  | 18-20 | <b>SANGAT BAIK-SEMPURNA</b><br>Ekspresi lancar *gagasan diungkapkan dengan jelas *padat tertata dengan baik *urutan logis *kohesif             |
|                    | 14-17 | <b>CUKUP BAIK</b><br>Kurang lancar *kurang terorganisir tetapi ide utama terlihat *bahan pendukung terbatas *urutan logis tetapi tidak lengkap |
|                    | 10-13 | <b>SEDANG-CUKUP</b><br>Tidak lancar *gagasan kacau, terpotong-potong *urutan dan pengembangan tidak logis                                      |
|                    | 7-9   | <b>SANGAT KURANG</b><br>Tidak komunikatif *tidak terorganisir *tak layak nilai   |
| <b>KOSA KATA</b>   | 18-20 | <b>SANGAT BAIK-SEMPURNA</b><br>Pemanfaatan potensi kata cangguh *pilihan kata dan ungkapan tepat *menguasai pembentukan kata                   |
|                    | 14-17 | <b>CUKUP BAIK</b><br>Pemanfaatan potensi kata agak cangguh *pilihan kata dan ungkapan kadang-kadang kurang tepat tetapi tidak mengganggu       |
|                    | 10-13 | <b>SEDANG-CUKUP</b><br>Pemanfaatan potensi kata terbatas *sering terjadi kesalahan penggunaan kosa kata dan dapat merusak makna                |
|                    | 7-9   | <b>SANGAT KURANG</b><br>Pemanfaatan potensi kata asal-asalan *pengetahuan tentang kosa kata  |

|                |       |   |
|----------------|-------|---|
|                |       | rendah *tidak layak nilai   |
| <b>BAHASA</b>  | 22-25 | <b>SANGAT BAIK-SEMPURNA</b><br>Konstruksi kompleks tetapi efektif *hanya terjadi sedikit kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan                       |
|                | 18-21 | <b>CUKUP BAIK</b><br>Konstruksi sederhana tetapi efektif *kesalahan kecil pada konstruksi kompleks *terjadi sejumlah kesalahan tetapi makna tak kabur |
|                | 11-17 | <b>SEDANG-CUKUP</b><br>Terjadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat *makna membingungkan atau kabur  |
|                | 5-10  | <b>SANGAT KURANG</b><br>Tidak menguasai aturan sintaksis *terdapat banyak kesalahan *tidak komunikatif *tidak layak nilai                             |
| <b>MEKANIK</b> | 5     | <b>SANGAT BAIK-SEMPURNA</b><br>Menguasai aturan penulisan *hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan  |
|                | 4     | <b>CUKUP BAIK</b><br>Kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan tetapi tidak mengaburkan makna   |
|                | 3     | <b>SEDANG-CUKUP</b><br>Sering terjadi kesalahan ejaan *makna membingungkan atau kabur   |
|                | 2     | <b>SANGAT KURANG</b><br>Tidak menguasai aturan penulisan *terdapat banyak kesalahan ejaan *tulisan tak terbaca *tidak layak nilai                     |
|                |       |   |

*Diadopsi dari Hariani, dkk. 2010*

### Karangan Narasi

Narasi merupakan salah satu bentuk karangan yang diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu dalam pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Slamet (2007: 103), narasi adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Sasarannya adalah memberikan gambaran yang sejelas-

jelasan kepada pembaca mengenai fase, urutan, langkah, atau rangkaian terjadinya suatu hal. Setiap narasi memiliki plot atau alur cerita yang didasarkan pada kesambung-sinambungan peristiwa-peristiwa dalam narasi dalam hubungan sebab akibat. Alur narasi pada gambar 1 sebagai berikut,



**Gambar 1** Alur Narasi

Dari gambar di atas terdapat garis yang tidak rata, hal ini menggambarkan bahwa pada alur tersebut merupakan gambaran bahwa selain klimaks utama cerita, masih ada klimaks-klimaks kecil yang membangun cerita.

### METODE PENELITIAN

Alur penelitian pengembangan menggunakan model *Four-D Model*. Menurut Thiagarajan, dkk. (1974:5), model pengembangan ini terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian kali ini hanya terbatas pada tahap pengembangan (*develop*). (1) tahap pendefinisian, kebutuhan pembelajaran ditelaah pada tahap ini, analisis akar masalah, analisis

siswa, analisis materi pelajaran, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran menulis. Hal pertama yang dilakukan adalah mendefinisikan permasalahan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis. (2) tahap perancangan, Tahap ini meliputi desain awal media. Media pembelajaran yang dikembangkan dibagi menjadi dua bagian. Bagian yang pertama adalah bagian pembuatan karakter narator, dan bagian yang kedua adalah pembuatan animasi dan kuis. Petunjuk pemakaian akan dijelaskan oleh "Globi". Globi adalah narator yang terdapat dalam media yang dikembangkan. (3) tahap pengembangan, Setelah tahap pendefinisian yang meliputi desain awal media, dan rancangan penerapan media animasi dan kuis dalam *adobe flash*. Pada tahap pengembangan meliputi, proses

pembuatan naskah, proses pembuatan karakter narator, proses pembuatan *adobe flash*, proses

dubbing suara, validasi ahli, revisi media, penerapan media.

**Tabel 2** Skor Validitas Media

| Rentang Skor Validasi | Kesimpulan  | Keterangan                            |
|-----------------------|-------------|---------------------------------------|
| 1,00 – 1,50           | Tidak Baik  | Belum dapat digunakan                 |
| 1,60 – 2,50           | Kurang Baik | Dapat digunakan dengan banyak revisi  |
| 2,60 – 3,50           | Baik        | Dapat digunakan dengan sedikit revisi |
| 3,64 – 4,00           | Sangat Baik | Dapat digunakan tanpa revisi          |

Wirastiwi (dalam Ismanto, 2012:74)

**Tabel 3** Interpretasi Skor Media Yang Dikembangkan

| Presentase | Kategori    |
|------------|-------------|
| 0%-20%     | Tidak baik  |
| 21%-40%    | Kurang baik |
| 41%-60%    | Sedang      |
| 61%-80%    | Cukup baik  |
| 81%-100%   | Sangat baik |

Wirastiwi (dalam Ismanto, 2012:75)

Analisis data hasil observasi aktivitas siswa

Keterangan

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = persentase frekuensi kejadian yang muncul

f = banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Indarti, 2008:26)

Untuk mengetahui kriteria penilaian aktivitas siswa digunakan aturan sebagai berikut

**Tabel 4** Persentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

| Persentase | Rata-rata   | Kesimpulan   |
|------------|-------------|--------------|
| 40 – 59    | 1,00 – 1,50 | Tidak Aktif  |
| 60 – 79    | 1,60 – 2,50 | Kurang Aktif |
| 80 – 89    | 2,60 – 3,50 | Aktif        |
| 90 – 100   | 3,60 – 4,00 | Sangat Aktif |

Berdasarkan ketentuan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dapat dihitung menggunakan rumus.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentasi ketuntasan belajar

$\sum$ siswa yang tuntas belajar = Jumlah frekuensi yang tuntas belajar

$\sum$ siswa = Jumlah seluruh siswa

(Aqib, 2008:41)

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam mempelajari materi menulis serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media animasi dan kuis berbasis *adobe flash* merupakan salah satu aplikasi komputer yang mampu menciptakan suatu grafis serta mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan. 1) tahap pendefinisian

Analisis akar masalah ditindaklanjuti dengan mengadakan kegiatan uji coba berupa *pre test* menulis sebuah cerita sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kurikulum 2013. Kegiatan uji *pre test* dilakukan di kelas IVB yang terdiri dari 25 siswa. Tujuan dari kegiatan *pre test* untuk

mengetahui kemampuan siswa dalam hal menulis. Hasil *pre test* dari 25 siswa yang mengikuti kegiatan menulis, hanya 8 siswa yang memenuhi KKM dan sebanyak 17 siswa tidak mampu melampaui KKM yang telah ditentukan. Sehingga jika dihitung secara rata-rata, nilai siswa kelas IVB dalam hal menulis masih dibawah KKM dengan skor sekitar 74.16, sedangkan  $KKM \leq 75$ . 2) Tahap Perancangan, tahap ini meliputi desain awal media. Media pembelajaran yang dikembangkan dibagi menjadi dua bagian. Bagian yang pertama adalah bagian pembuatan karakter narator, dan bagian yangkedua adalah pembuatan animasi dan kuis



**Gambar 2** Proses Pembuatan Karikatur Globoi



**Gambar 3** Desain Gambar *Adobe Flash*



**Gambar 4** Tampilan Media *Adobe Flash* dalam kuis



**Gambar 5** Globoi Sebagai Narator



Gambar 6 Tampilan Awal Kuis



Gambar 7 Salah Satu Contoh Bentuk Kuis



Gambar 8 Ekspresi jika jawaban kuis benar



Gambar 9 Ekspresi jika jawaban kuis salah

3) tahap pengembangan, Kualitas media meliputi (1) validasi isi oleh ahli ke SD an mendapatkan skor 91,07 % dengan validitas sangat baik dan berkualitas; (2) validasi suara ahli Bahasa mendapatkan skor 87,5 % dengan validitas baik dan berkualitas; (3) validasi suara ahli teknologi pendidikan mendapatkan skor 93,75 % dengan validitas sangat baik dan berkualitas; (4) validasi Bahasa Ahli Bahasa mendapatkan skor 90 % dengan validitas sangat baik dan berkualitas; (5) validasi gambar animasi ahli teknologi pendidikan mendapatkan skor 89.92 % dengan validitas media 3.57 dengan validitas baik dan berkualitas; (6) respons siswa mendapatkan skor 90 % dengan kategori siswa sangat aktif; (9) aktivitas guru mendapatkan skor 90 % dengan tingkat keberhasilan baik sekali/istimewa; (10) hasil belajar siswa pada saat *pre test* mendapatkan skor 72 %, sedangkan hasil belajar siswa pada saat *posttest* mendapatkan skor 92 % dengan rata-rata nilai kelas IVB adalah 85.24. sehingga tingkat keberhasilan siswa meningkat sebanyak 20 %.

### Simpulan

Proses pengembangan media animasi dan kuis dalam *adobe flash* menggunakan model *Four-D*. Model terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian meliputi analisis akar masalah, analisis siswa, analisis materi pelajaran menulis, analisis konsep, dan analisis perumusan tujuan pembelajaran menulis. Tahap perancangan meliputi desain awal media, dan rancangan penerapan media (*design*). Tahap pengembangan mengembangkan media mulai dari proses pembuatan animasi dan kuis, proses pembuatan *adobe flash*, proses pembuatan naskah, proses dubbing suara, validasi ahli, revisi media, uji coba, dan penerapan media. Proses media ini hanya terbatas pada tahap pengembangan, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan.

Pemilihan gambar-gambar yang berbasis animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Selain itu, pemilihan warna-warna yang bervariasi dan mencolok dapat menimbulkan minat siswa dalam belajar. Media yang dikembangkan juga dilengkapi dengan suara dan efek suara serta dilengkapi dengan games



berupa kuis. Dengan adanya beberapa kombinasi di atas, maka media yang dikembangkan menjadi lebih interaktif karena melibatkan siswa dalam pembelajaran. Media juga praktis bisa dibawa kemana-mana dan tidak memerlukan tempat yang banyak, karena media yang dikembangkan bisa disimpan dalam bentuk *soft file* dan bisa disimpan dalam *hard disk/flashdisk*.

#### Daftar Pustaka

- Ariani, Niken dkk. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Aqib, Zainal dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Bailey, Stephen. (2011). *Academic Writing: A Handbook For International Students*. New York: Routledge.
- Clark, J and Paivo, A. (1991). *Dual coding theory dan education*. *Educational psychology Review*, 3 (3) halaman 149-210.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Hariani, Sri., dkk. (2010). *Penerapan Strategi Pemetaan Struktur Teks Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Bagi Siswa Kelas IV SDN Babatan 4 Surabaya*. Surabaya: HIBAH BERMUTU Lembaga Penelitian Unesa.
- Heinich, R., Molenda. et.al. (1993). *Instructional Media And The New Technologies Of Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Indarti, Titik. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS UNESA.
- Elsevier Ltd. (2013). *Factors Related the Utilization of Instructional Media*. Education and Technology-TASET, Universitas, Turkey: Sakarya
- Munir. (2013). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Nieveen, Nienke. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality: Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Netherland Kluwer Academic Publishers
- Nurgiyantoro, Burhan. (2009). *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Subayani, Nataria Wahyuning. (2013). *Mereduksi Miskonsepsi IPA Menggunakan Media Animasi Adobe Flash Di Sekolah Dasar* (Tesis magister pendidikan tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya.
- Pramono, A. (2003). *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi Offset
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif., dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Thiagarajan, Semmel, DS & Semmel M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children. A Source Book*. Blomington: Center for Innovation on Teaching the Handicapped.
- Wirastiwi, Wendri. (2013). *Pengembangan Modul IPS Berwawasan Pendidikan Karakter Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Kelas V Sekolah Dasar* (tesis magister pendidikan tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya.