

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK MATERI MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAHASA INDONESIA KELAS III SDN BETITING

Putri Novia Rahmawati¹⁾, Sulaiman²⁾, Andika Adinanda Siswoyo³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

ABSTRACT

The development of scrabble macromedia flash based on a major problem of students who are less active, it resulted from conventional learning without any media study particularly in Indonesian lesson. Along with this problem, the researcher wants to develop scrabble game based on macromedia flash in Indonesian lesson on writing materials of a simple essay related to Students' painting series in third grade in Betiting elementary school. Data were collected using observation sheet, questionnaires, interviews, tests and documentation. Method of data analysis using both descriptive qualitative and quantitative. From the data, it is resulted that the validation of the percentage of scrabble games based on micromedia flash according to experts are 93% (very valid, very good to be used), linguists are 75% (valid, suitable to be used after minor revision), design learning experts are 94% (very valid, very good to be used). According to preliminary field testing found that the average of 90%, operational field testing found that the average of 91%. It can be concluded that Scrabble games based on macromedia flash are effective and appropriate to be used in learning Indonesian language on writing materials of a simple essay through painting series.

Keyword: Development, Scrabble games based on micromedia flash, Indonesian language, writing a simple essay.

ABSTRAK

Pengembangan ini dilatar belakangi adanya masalah kurang aktifnya siswa dikarenakan pembelajaran masih konvensional tanpa bantuan media pembelajaran terutama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dari permasalahan tersebut pengembang ingin mengembangkan media permainan scrabble berbasis macromedia flash pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri kelas III SDN Betiting. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang memiliki 10 tahapan. Instrument pengumpulan data berupa lembar observasi, angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, dan kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh bahwa hasil persentase kevalidan media permainan scrabble berbasis macromedia flash menurut ahli media pembelajaran adalah 93% (sangat valid, sangat baik digunakan), menurut ahli bahasa adalah 75% (valid, boleh digunakan setelah revisi kecil), menurut ahli materi adalah 100% (sangat valid, sangat baik digunakan), menurut ahli desain pembelajaran adalah 94% (sangat valid, sangat baik digunakan), dari hasil uji coba produk ditemukan rata-rata 90%, dari hasil uji coba pemakaian diperoleh rata-rata 91%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan scrabble berbasis macromedia flash efektif dan layak digunakan pada pembelajaran bahasa indonesia materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri.

Kata kunci: Pengembangan, media permainan scrabble berbasis macromedia flash, bahasa indonesia, menulis karangan sederhana

¹⁾Korespondensi : Putri Novia Rahmawati. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Email : Putrinovia0623@gmail.com

²⁾Korespondensi : Sulaiman. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Email : Sulaiman@trunojoyo.ac.id

³⁾Korespondensi : Andika Adinanda Siswoyo. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Email : Andikananda@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Dasar memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang ada di Sekolah Dasar sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia. Menurut Mulyasa (2003) kurikulum 2004, yakni Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis sebagai alat untuk mempelajari rumpun pelajaran lain, berpikir kritis dalam berbagai aspek kehidupan, serta mampu mengembangkan sikap menghargai Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan apresiatif terhadap karya sastra Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat diajarkan dengan menggunakan sebuah media, agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu dapat membuat siswa semakin mengerti tentang materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan. Media pembelajaran adalah perantara pesan mengenai materi pembelajaran antara sumber (guru) dan penerima (siswa). Menurut Sri Anitah (dalam Sufanti, 2014:59), media diklasifikasikan menjadi 3, yaitu: (1) media visual yang terdiri dari media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang

diproyeksikan, (2) media audio, dan (3) media audiovisual. Selain itu, Munadi (dalam Sufanti, 2014:59) menambahkan klasifikasi media tersebut dengan multimedia.

Peneliti melakukan observasi di SDN Betiting Cerme-Gresik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 3 November 2017 dengan guru wali kelas III diperoleh beberapa catatan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan kondisi awal, tampak bahwa pembelajaran yang berlangsung berpusat pada guru dengan berbantuan buku ajar, papan dan spidol. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru lebih banyak menjelaskan secara lisan dan tertulis sehingga siswa pasif memperhatikan guru menjelaskan, bahkan ada beberapa siswa yang sibuk bermain sendiri sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun.

Hasil wawancara yang dilaksanakan bersamaan dengan observasi yaitu pada tanggal 3 November 2017 menyatakan bahwa guru merasa kesulitan mengembangkan media karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan sedangkan sumber belajar yang digunakan

masih terbatas pada buku ajar dan gambar yang jumlahnya sangat terbatas. Sementara itu, SDN Betiting memiliki beberapa fasilitas seperti halnya perangkat keras (laptop) yang penggunaannya belum optimal karena belum terdapat media yang cocok yang dapat digunakan ataupun dioperasikan menggunakan laptop. Selama proses pembelajaran, guru juga jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru juga menyatakan bahwa siswa sering merasa bingung dengan materi yang dijelaskan tanpa menggunakan media, sehingga materi tersebut harus dijelaskan kembali oleh guru.

Siswa kelas III yang umumnya berusia 8-11 tahun termasuk dalam kategori siswa yang masih suka bermain. Sesuai dengan pendapat piaget dalam buku teori belajar dan pembelajaran (Mujtahidin, S.PD., M.Pd: 2014) tiap-tiap individu mengalami 4 fase perkembangan kognitif antara lain : (1) Tahap Sensorimotor (lahir - 2 tahun) (2) Tahap Pra-operasional (2 – 7 tahun) (3) Tahap Operasional Konkret (7 – 11 tahun) (4) Operasional Formal (11 tahun – desawa). Media yang cocok untuk siswa kelas III dalam sebuah pembelajaran adalah media yang mengusung konsep belajar sambil bermain dengan tujuan agar materi

pembelajaran lebih cepat dikuasai oleh siswa dan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan melalui permainan. Permainan-permainan yang cenderung dilakukan oleh anak dengan usia tersebut ialah jenis permainan secara berkelompok. Kegiatan bermain secara berkelompok dapat memberikan peluang dan pelajaran bagi anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman. Salah satu permainan yang cocok digunakan sebagai media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah media permainan *scrabble*. Menurut Yusep Nurjatmika dalam Nadya Yualdi, dkk (2013: Vol.2 No.3) Permainan *Scrabble* merupakan sejenis permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak. Pemain diberikan huruf kemudian menemukan sendiri kata yang sesuai berdasarkan jumlah huruf yang dimilikinya.

Media permainan *scrabble* yang dikembangkan oleh peneliti ini menggunakan bantuan komputer untuk mengoperasikannya. Menggunakan komputer tentunya memanfaatkan suatu *software* atau perangkat lunak. *Software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat permainan *scrabble* adalah *Macromedia Flash Professional 8*.
Macromedia Flash Professional 8

digunakan untuk membuat animasi *flash*. *Macromedia Flash Professional 8* merupakan *software* yang saat ini paling populer dalam membuat presentasi multimedia untuk kepentingan *advertising*, *photo slide*, *slide presentation*, dan *video*. Hal lain yang menonjol dalam *Macromedia Flash Professional 8* adalah *file movie* yang berekstensi *.swf* dan **.flv* relatif kecil. Keunggulan tersebut, memungkinkan karya multimedia interaktif seperti *desain web* menjadi menarik (Seno Adjie, 2006).

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dikembangkan sebuah media yang dapat digunakan di kelas III SDN Betinging yaitu media yang berbantu komputer seperti media permainan *scrabble* berbantu *macromedia flash*. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dipilih karena di SD sudah ada beberapa laptop yang penggunaannya belum optimal. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* termasuk kedalam klasifikasi atau jenis media pembelajaran multimedia. Pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya tentang

menulis karangan sederhana yang berisikan tujuan media, permainan, soal evaluasi, dan profil peneliti.

Menulis merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran menulis harus benar-benar diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Guru diharapkan mampu memfasilitasi siswanya sehingga siswa dapat terampil dalam kegiatan menulis. Salah satu keterampilan menulis yang harus dikembangkan adalah keterampilan menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Pelajaran mengarang di kelas rendah diberikan dalam bentuk karangan sederhana cukup lima sampai sepuluh baris. Dalam mengarang ini digunakan rangsangan visual, dapat juga dengan meminta siswa menuliskan pengalamannya sendiri, cerita dari bangun tidur sampai akan berangkat sekolah atau dalam perjalanan menuju sekolah dan sebagainya.

Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* merupakan media komputer yang dapat dioperasikan secara langsung oleh guru maupun siswa dengan menggunakan bantuan komputer. Media ini dibuat untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri, serta

mempermudah siswa dalam memahami konsep menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dibuat sesuai dengan karakteristik siswa yang ada di SDN Betiting. Dengan adanya media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* diharapkan siswa tidak akan merasa bosan karena media tersebut sudah sesuai dengan gaya belajar yang ada pada siswa kelas III SDN Betiting. Serta dengan adanya media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dapat dijadikan sebagai sarana yang dapat merubah salah satu karakteristik siswa yang ada di SDN Betiting yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif. Hal itu merupakan sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Seperti yang dijelaskan oleh Hamalik dalam Arsyad (2013:2) bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru juga dituntut dapat berinovasi dalam pembuatan media jika pada materi yang akan diajarkan belum ada media yang menarik.

Hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Rauhatul Jannah,

Warsiti, dan Imam Suyanto (2017: Vol. 5 No. 4) tentang media *scrabble*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode *scramble* dengan media *scrabble* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *scramble* dengan media *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014.

Selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Indra Yasinta Oktavia dan Sahat Siagian tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional. Penelitian ini menggunakan Model Penelitian Dan Pengembangan Borg & Gall. Hasil Penelitian menunjukkan: (1) uji ahli materi mata pelajaran bahasa Indonesia berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik, (3) uji ahli media/desain grafis pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik, (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok yang berada pada kualifikasi sangat baik, uji

coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik. Produk akhir dari pengembangan ini dilanjutkan dengan uji keefektifan. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menulis surat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* untuk menulis karangan sederhana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam rangka membuktikan hal tersebut benar maka akan dilakukan sebuah penelitian untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dalam kelompok untuk menulis karangan sederhana pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Betiting.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembang *Research and Development* (R&D). *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2016:28) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan proses yang

digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Borg and Gall*. Model *Borg and Gall* merupakan model pengembangan yang sering digunakan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran. Salah satu tujuan utama model *Borg and Gall* dalam penelitian ini adalah untuk mengesahkan produk media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dengan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini menggunakan modifikasi pada tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran model *Borg and Gall* yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kevalidan media dalam penelitian dan pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada para ahli. Dalam penelitian ini ahli yang memberikan validasi yaitu ahli media pembelajaran,

ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.

1. Ahli Media Pembelajaran

Hasil validasi ahli media pembelajaran pada media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* diperoleh persentase sebesar 93,33%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kevalidan 3.5. Berdasarkan tabel kevalidan diketahui bahwa persentase 93% masuk kedalam kategori sangat valid. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan. Ahli media pembelajaran memberikan komentar dan saran terhadap media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*, adapun komentar dan saran dari validator adalah sebagai berikut.

- a. Media sudah layak diterapkan kepada siswa.
- b. Backsound pada media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* perlu disesuaikan lagi dengan karakter siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

2. Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa pada media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* diperoleh persentase sebesar 75%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kevalidan 3.5. Berdasarkan tabel kevalidan

diketahui bahwa persentase 75% termasuk kedalam kategori valid. Keterangan dalam tabel tersebut boleh digunakan setelah revisi kecil. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran kepada bahasa yang ada dalam media yang dikembangkan oleh peneliti, adapun komentar dan saran validator sebagai berikut.

- a. Tidak perlu adanya Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada media
- b. Perlu dibedakan istilah “petunjuk” dengan “permainan”
- c. Untuk “di”, “ke”, “dari” harus dipisah
- d. Imbuhan “di” harus disambung.

3. Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi pada media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* diperoleh persentase sebesar 100%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kevalidan 3.5. Berdasarkan tabel kevalidan diketahui bahwa persentase 100% termasuk kedalam kategori sangat valid. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan. Ahli materi tidak memberikan saran apapun terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*.

4. Ahli Desain Pembelajaran

Hasil validasi ahli desain pembelajaran pada media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* diperoleh persentase sebesar 94%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kevalidan 3.5. Berdasarkan tabel kevalidan diketahui bahwa persentase 94% termasuk kedalam kategori sangat valid. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan. Ahli desain pembelajaran memberikan komentar dan saran kepada desain pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti, adapun komentar dan saran validator Terdapat beberapa masukan untuk penyusunan RPP agar lebih baik

- 1) Model kooperatif tipe apa ?
- 2) Fase diletakkan ditengah
- 3) Alokasi waktunya dirinci
- 4) Judul buku ditulis miring

Berdasarkan perhitungan diatas diketahui bahwa hasil validasi ahli media pembelajaran diperoleh hasil 93%, ahli bahasa diperoleh hasil 75%, ahli materi diperoleh hasil 100%, dan ahli desain pembelajaran diperoleh hasil 94%. Hasil dari keempat validator dijumlahkan untuk mengetahui rata-rata tingkat kevalidan secara menyeluruh dari media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*.

Berdasarkan perhitungan gabungan dari hasil validasi yang dilakukan didapatkan skor sebesar 91%. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan dengan tabel kevalidan 3.5. Berdasarkan kriteria kevalidan persentase 91% masuk kedalam kategori sangat valid. Keterangan yang tertera yaitu sangat baik digunakan. Kesimpulannya bahwa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat valid digunakan.

4.2.2 Analisis Hasil Kepraktisan

Hasil kepraktisan menggunakan uji keterlaksanaan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dapat dilihat dari data hasil yang diperoleh observer dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru ditujukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada saat melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru yang diberikan terdiri dari 22 pernyataan.

Hasil lembar observasi yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor

maksimal yaitu 88. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dibagikan pada guru dalam uji coba produk dan Uji coba pemakaian. Pada tabel 4.7 uji coba produk diperoleh skor 77. Perhitungan lembar observasi keterlaksanaan guru pada uji coba produk yaitu persentase kepraktisan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran guru yaitu sebesar 88%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kepraktisan 3.6. Berdasarkan tabel kepraktisan diketahui bahwa persentase 88% termasuk kedalam kategori sangat valid. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan. Observer memberikan komentar dan saran kepada keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti, adapun komentar dan saran observer sebagai berikut.

1. Penguasaan kelas sudah baik.
2. Alangkah lebih baik pada saat apersepsi siswa juga diajak bernyanyi agar lebih semangat.

Persentase kepraktisan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran pada Uji coba pemakaian yaitu sebesar 97%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kepraktisan 3.6. Berdasarkan tabel kepraktisan diketahui bahwa persentase 97% termasuk kedalam

kategori sangat valid. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan. Observer tidak memberikan komentar dan saran terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil perolehan observasi keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar direkapitulasi sehingga memperoleh rata-rata untuk mengetahui tingkat kepraktisan menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran. Persentase kepraktisan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba produk dan uji coba pemakaian yaitu sebesar 92%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kepraktisan 3.6. Berdasarkan tabel kepraktisan diketahui bahwa persentase 92% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan.

4.2.3 Analisis Hasil Keefektifan

Analisis hasil keefektifan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* terdiri dari tiga komponen. Komponen pertama yaitu angket respon siswa yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan maksud

untuk mengetahui seberapa besar kemenarikan dari media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Komponen kedua yaitu lembar observasi aktifitas siswa yang diberikan kepada observer dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*. Komponen ketiga yaitu hasil belajar siswa dengan maksud untuk mengukur ketuntasan pemahaman siswa terhadap materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri dengan menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*. Hasil keefektifan siswa akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Hasil Keefektifan Uji Coba

Produk

a. Hasil Angket Respon Siswa

Respon siswa dalam angket yang diberikan dilihat dari kemenarikan produk pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*. Angket respon siswa yang diberikan terdiri dari 13 pertanyaan. Hasil angket respon siswa yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 52. Angket dihitung per-siswa. Angket respon siswa dibagikan pada siswa dalam uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada uji coba produk

diiikuti oleh 6 siswa yang dipilih secara heterogen. Persentase kemenarikan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* melalui angket respon siswa pada uji coba produk yaitu sebesar 90%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kemenarikan media 3.7. Berdasarkan tabel kemenarikan media diketahui bahwa persentase 90% termasuk kedalam kategori sangat menarik. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam lembar observasi yang diberikan dilihat dari kegiatan pembelajaran menggunakan produk pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*. Lembar observasi aktivitas siswa yang diberikan terdiri dari 22 pernyataan. Hasil lembar observasi aktivitas siswa yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 88. Diketahui rata-rata hasil dari persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* melalui lembar observasi aktivitas siswa pada uji coba kelompok terbatas yaitu sebesar 89%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel keaktifan siswa 3.8.

Berdasarkan tabel keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan media diketahui bahwa persentase 89% termasuk kedalam kategori sangat aktif. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan. Berdasarkan perhitungan uji coba produk diketahui bahwa hasil keefektifan melalui angket respon siswa diperoleh hasil 90% dan lembar observasi aktivitas siswa diperoleh hasil 89%. Hasil dari kedua komponen dijumlahkan untuk mengetahui tingkat keefektifan secara menyeluruh dari penggunaan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran.

Perhitungan gabungan untuk menentukan hasil keefektifan yang dilakukan didapatkan skor sebesar 90%. Hasil tersebut kemudian dikonversikan dengan tabel keefektifan 3.11. Berdasarkan kriteria keefektifan persentase 90% masuk kedalam kategori sangat efektif. Keterangan yang tertera yaitu sangat baik digunakan. Kesimpulannya bahwa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat efektif digunakan

2. Hasil Uji Coba Pemakaian

a. Hasil Angket Respon Siswa

Respon siswa dalam angket yang diberikan dilihat dari kemenarikan produk pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*. Angket respon siswa yang diberikan terdiri dari 13 pertanyaan. Hasil angket respon siswa yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 52. Angket dihitung per-siswa. Pada Uji coba pemakaian diikuti oleh 22 siswa. Skor angket respon siswa yang didapatkan dari 22 siswa yang mengikuti Uji coba pemakaian. Skor masing-masing siswa diketahui rata-rata hasil dari persentase kemenarikan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* melalui angket respon siswa pada Uji coba pemakaian yaitu sebesar 95%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel kemenarikan media 3.7. Berdasarkan tabel kemenarikan media diketahui bahwa persentase 95% termasuk kedalam kategori sangat menarik. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Data lembar observasi aktifitas siswa yang didapatkan dari 22 siswa yang mengikuti Uji coba pemakaian. Perhitungan diatas dapat diketahui hasil dari persentase lembar observasi siswa. Untuk mengetahui hasil rata-rata yang

diperoleh pada Uji coba pemakaian maka dilakukan dengan menghitung keseluruhan hasil lembar observasi siswa. Hasil rata-rata persentase perhitungannya sebagai berikut.

Perhitungan diatas dapat diketahui rata-rata hasil dari persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* melalui lembar observasi aktifitas siswa pada Uji coba pemakaian yaitu sebesar 93%. Hasil perolehan persentase diinterpretasikan menggunakan tabel keaktifan siswa 3.8. Berdasarkan tabel keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan media diketahui bahwa persentase 93% termasuk kedalam kategori sangat aktif. Keterangan dalam tabel tersebut sangat baik digunakan.

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa menggunakan tes berupa uraian bebas. Menghitung hasil tes tulis memiliki pedoman penilaian pada butir soal dengan skor maksimal 12. Nilai siswa untuk tes tulis diperoleh dari skor yang diperoleh siswa dalam menjawab butir soal uraian bebas dibagi dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100. Kriterion Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di

SDN Beting Cerme-Gresik adalah 70. Hasilnya dapat diketahui bahwa dari 22 siswa yang mengikuti Uji coba pemakaian. Terdapat 19 siswa yang nilainya lebih dari 70 dinyatakan tuntas. Terdapat 3 siswa kurang dari 70 dan dinyatakan tidak tuntas. Hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal. Rumus ketuntasan belajar klasikal (KBK) adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 Pk &= \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq \text{KKM}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{19}{22} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Perhitungan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) diperoleh hasil sebesar 86%. Suatu kelas dinyatakan telah tuntas apabila terdapat $\geq 85\%$ siswanya yang tuntas belajar (Depdikbud, dalam Trianto, 2010:241). Sehingga hasil belajar siswa secara klasikal dalam Uji coba pemakaian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dikatakan tuntas. Sehingga persentase 86% menurut tabel kriteria keefektifan masuk kedalam kategori tuntas.

Berdasarkan perhitungan Uji coba pemakaian diketahui bahwa hasil keefektifan melalui angket respon siswa

diperoleh hasil 95%, lembar observasi aktivitas siswa diperoleh hasil 93%, dan hasil belajar siswa diperoleh hasil 86%. Hasil dari ketiga komponen dijumlahkan untuk mengetahui tingkat keefektifan secara menyeluruh dari penggunaan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran.

$$\begin{aligned}Ve &= \frac{(K\bar{m}g+Vog+\bar{P}k)}{3} \\ &= \frac{(95\%+93\%+86\%)}{3} \\ &= 91\%\end{aligned}$$

Perhitungan gabungan untuk menentukan hasil keefektifan yang dilakukan didapatkan skor sebesar 91%. Hasil tersebut kemudian dikonversikan dengan tabel kriteria keefektifan. Berdasarkan kriteria keefektifan persentase 91% masuk kedalam kategori sangat efektif. Keterangan yang tertera yaitu sangat baik digunakan. Kesimpulannya bahwa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat efektif digunakan.

4.3 Revisi Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri pada kelas III. Produk awal sebelum digunakan, melalui tahap validasi media pembelajaran. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash*. Revisi produk dalam penelitian dan pengembangan media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari validator yaitu validator ahli media pembelajaran, validator ahli bahasa, dan validator ahli materi. Berikut ini sebelum dan sesudah revisi media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4.22
Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Background sebelum revisi menurut validator ahli media tidak sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar sehingga perlu direvisi keseluruhan background agar sesuai</p>
		<p>Tampilan SK, KD, dan Indikator dihapus direvisi dengan Tujuan Media. Profil direvisi dengan gambar kartun, apabila diklik akan muncul foto dan biodata pengembang.</p>
		<p>Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator direvisi menjadi Tujuan Media</p>
		<p>Petunjuk penggunaan direvisi menjadi peraturan permainan</p>
		<p>Petunjuk penggunaan direvisi menjadi cara bermain</p>

PENUTUP

Simpulan

Produk pengembangan adalah berupa media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi pokok menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Pada pengembangan ini peneliti dan pengembang menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Dengan adanya media ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa memahami materi terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri. Produk media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* ini masuk dalam kategori multimedia, terbuat dari bahan yang aman dan tahan lama karena berbasis *macromedia flash* dan perlu dijalankan dengan komputer. Desain media ini juga cukup menarik dan

sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar terutama siswa kelas III. Peneliti yang ingin mengembangkan instrumen tes berbasis keterampilan proses sains, dapat membuat instrumen soal selain pilihan ganda seperti uraian dengan tetap memperhatikan indikator-indikator pencapaian sesuai masing-masing aspek keterampilan proses sains. Hasil penelitian yang sudah dilakukan, produk ini telah melalui uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan data yang diperoleh media permainan *scrabble* berbasis *macromedia flash* telah memenuhi dan memperoleh nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang sesuai atau layak digunakan. Maka dari itu, media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- El-Khuluqo, Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Meity, H. Idris. 2015. *Menjadi Pendidikan yang Menyenangkan dan Profesional*. Jakarta: Luxima.
- Purwanto, Ngalm 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2016. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Salahudin, Anas. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia

- Singarimbun, Masri, Sofian Effendi. 1995. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES Indonesia
- Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta :kencana
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses BelajarMengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sundayana, Rostiana. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Triwiyanto, Teguh. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Malang: PT Bumi Aksara
- Wardani, Naniek Sulistya, dkk. 2012 . *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga: Widya Sari Press.