

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMBACA *NARRATIVE TEXT* MENGUNAKAN MEDIA *FLASH* DI SMA

*(The Development of English Text Narrative Reading Skills Using Flash Media
in High School)*

Nining Rosita

email: niningrosita115@gmail.com

Sholeh Hidayat, Luluk Asmawati

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims to determine: (1) the stages of developing Narrative text reading skills, (2) the feasibility of developed flash media, (3) the effectiveness of flash media developed in improving English reading narrative text skills in class X of SMAN 8 Serang City. This type of research is Research and Development (R & D) using the ADDIE development model which includes five steps of development, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation and (5) evaluation. The instrument used to assess the feasibility of learning media in the form of a validation sheet for material experts, linguists and media experts, while the instrument used to determine the effectiveness of the media in the form of assessment questionnaire sheets for students about the pre-test and post-test questions. The results of the material expert validation in stage 1 obtained an average score of 3.82 or 76.47%, in stage 2 the average score was 3.85 or 77.06% and was declared valid. The results of the linguist validation in stage 1 obtained an average score of 3.58 or 71.67%, in stage 2 it was 3.92 or 78.33% and declared valid. The results of media expert validation in stage 1 obtained an average score of 3.70 or 74%, in stage 2 an average score of 3.85 or 77% was obtained and was declared valid. The results of the average questionnaire score analysis for students in stage 1 obtained a score of 3.87 or 77.43% stated "good" and in stage 2 a score of 3.93 or 78.63% was declared "good". Whereas based on the pre-test results it was known that 14 students had completed the KKM or 14.18%, and the results of the post-test conducted after learning using flash media showed an increase in the number of students who had achieved KKM completeness to 27 students or 79, 41%. So that flash media is declared effective in improving the ability to read narrative text English in class X students of SMAN 8 Kota Serang.

Keywords: *Development, English Language Skills, Flash Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) tahapan pengembangan keterampilan membaca *Narrative text*, (2) kelayakan media *flash* yang dikembangkan, (3) efektivitas media *flash* yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan membaca *narrative text* Bahasa Inggris di kelas X SMAN 8 Kota Serang. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah pengembangan yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi dan (5) evaluasi. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, sedangkan instrumen yang digunakan untuk mengetahui efektivitas media berupa lembar angket penilaian untuk peserta didik soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil validasi ahli materi pada tahap 1 diperoleh skor rerata 3,82 atau 76,47%, pada tahap 2 diperoleh skor rerata 3,85 atau 77,06% dan dinyatakan valid. Hasil validasi ahli bahasa pada tahap 1 diperoleh skor rerata 3,58 atau 71,67%, pada tahap 2 diperoleh 3,92 atau 78,33% dan dinyatakan valid. Hasil validasi ahli media pada tahap 1 diperoleh skor rerata 3,70 atau 74%, pada tahap 2 diperoleh skor rerata 3,85 atau 77% dan dinyatakan valid. Hasil analisis skor rerata angket untuk peserta didik pada tahap 1 diperoleh skor 3,87 atau 77,43% dinyatakan "baik" dan pada tahap 2 diperoleh skor 3,93 atau 78,63% dinyatakan "baik". Sedangkan berdasarkan hasil *pre-test* diketahui peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM sebanyak 14 siswa atau 14,18%, dan hasil *post-test* yang dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan media *flash* menunjukkan peningkatan banyaknya siswa yang telah mencapai ketuntasan KKM menjadi 27 siswa atau 79,41%. Sehingga dengan demikian media *flash* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca *narrative text* Bahasa Inggris peserta didik kelas X SMAN 8 Kota Serang.

Kata kunci : *Pengembangan, Keterampilan Berbahasa Inggris, Media Flash*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan manusia. Keterampilan membaca tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan formal yaitu sekolah, yang dimulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar keterampilan membaca memerlukan suatu proses pembelajaran yang baik dan maksimal. Dikatakan demikian karena sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama dalam dunia pendidikan yang menjadi dasar atau landasan untuk menentukan keberhasilan seseorang ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Membaca pemahaman merupakan salah satu aspek yang menjadi tujuan utama dari pengajaran membaca di sekolah dasar. Membaca pemahaman adalah dasar untuk memahami berbagai bidang studi.

Begitupun dalam Bahasa Inggris, untuk memahaminya diperlukan keterampilan membaca dengan baik, seseorang tidak dapat memahami apa yang orang lain maksudkan dalam tulisannya. Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sukar karena bahasa Inggris bukan bahasa Ibu atau bahasa nasional yang digunakan sehari-hari, hal ini menyebabkan kebosanan. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, guru lebih sering menggunakan pendekatan belajar konvensional, pendekatan yang berpusat pada guru bukan pendekatan yang berpusat pada siswa. Siswa kurang mendapat kesempatan mempraktekan ilmu yang didapat, sehingga siswa mengalami kesulitan mempraktekannya dengan benar. Guru lebih sering mempraktekan secara klasikal daripada individual. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris ada banyak cara untuk melatih siswa yang tidak terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupannya sehari-hari agar tertarik dan mau belajar bahasa Inggris.

Ada beberapa metode pelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kegiatan membaca adalah *SQ4R* (*Survey, Question, Read, Recite, Record, dan Review*), *Speed Reading, Aloud*

Reading. SQ4R merupakan metode yang dapat membantu siswa memahami bahan bacaan dalam pelajaran bahasa Inggris. Keterampilan membaca pemahaman adalah sebuah proses interaktif yang melibatkan pembaca, bacaan dan konteks. *Narrative* adalah jenis teks berupa cerita yang menceritakan sesuatu atau kejadian yang imajiner tetapi terkadang bias juga factual dalam bentuk lisan maupun tulisan. Terdapat berbagai jenis cerita *narrative teks* diantaranya *fairytale, folklore, fable*, dan lain-lain. *Narrative text* bertujuan untuk menghibur pembaca atau pendengarnya. Selain itu tujuan dari *narrative text* untuk mendidik atau meneladani dengan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut, sehingga dengan memahami cerita *narrative text* peserta didik dapat trhibur dan terbentuk karakter moralnya, karena dalam *narrative text* mengandung amanat yang sarat dengan nilai. Berdasarkan uraian di atas maka terungkap bahwa dalam pembelajaran harus adanya proses interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar. Dengan demikian, guru sebagai pendidik harus dapat mengolah kegiatan pembelajaran secara interaktif. Dengan proses pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa untuk aktif, adanya aktivitas belajar yang tinggi dari siswa maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perlu dilakukan pengkajian mendalam bagaimana pengembangan ketrampilan membaca *narrative text* Bahasa Inggris menggunakan media *flash* pada siswa kelas X di SMAN 8 Kota Serang

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana tahapan pengembangan keterampilan membaca *narrative text* Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif *adobe flash* untuk meningkatkan siswa SMA kelas X?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif melalui *flash* untuk meningkatkan keterampilan

- membaca *narrative text* siswa kelas X SMAN 8 Kota Serang?
- c. Bagaimana efektifitas media *flash* dalam meningkatkan keterampilan membaca *narrative text* Bahasa Inggris di SMAN 8 Kota Serang?
- 3. Tujuan Penelitian**
- a. Untuk mengetahui Pengembangan keterampilan membaca *narrative text* menggunakan media *flash*

B. KAJIAN TEORETIK

1. Pengertian Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran adalah *theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of processes and resources for learning*. Yang artinya teknologi pembelajaran adalah teori dan paktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. (Seels dan Richey, 1994:1)

Menurut Seels & Richey, 1994 (Richey, 1994: 38) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas guna menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Konsep Media yang Dikembangkan

Menurut Seels & Richey, 1994 dalam Tegeh (2014: XV) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan.

Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) ataupun dengan istilah research-based development. Di dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan

- b. Untuk mengetahui Kelayakan model media pembelajaran *flash* pada pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas X IPA di SMA Negeri 8 Kota Serang
- c. Untuk mengetahui efektivitas media *flash* pada pembelajaran Bahasa Inggris meningkatkan keterampilan membaca *narrative text* peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris.

merupakan jenis penelitian yang relatif baru (Setyosari, 2012: 214 -215).

Menurut Setyosari (2012: 221–223), penelitian pengembangan tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian lain, perbedaannya terletak pada metodologinya saja. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu : analisis, perancangan, pengembangan, Implementasi, dan evaluasi (Tegeh, 2014: 42). Model apapun yang dipilih untuk mengembangkan suatu produk, sudah tentu disertai dengan dasar pertimbangan pemilihan model. Hal ini disebabkan setiap model memiliki karakteristik tertentu. Dalam karakteristik masing-masing model akan tersirat kekuatan dan kelemahan model-model pengembangan (Tegeh, 2014: 41).

3. Pengertian Media

Arsyad (2013: 10) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Lebih lanjut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013: 4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dari dua pengertian tersebut media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat-alat grafis, visual, elektronis dan audio yang digunakan untuk mempermudah informasi yang disampaikan kepada siswa.

Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif (Vaughan, 1998 :112).

Interaktif adalah salah satu keistimewaan dari program multimedia, Jacobs (1992; 111) Menyatakan bahwa interaktif menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna. Interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan *terjadinya* umpan balik terhadap apa yang dimasukan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa dua arah atau lebih apabila dibantu media lain.

4. Pengertian Narrative

Narrative atau dalam Bahasa Indonesia disebut 'narasi' merupakan kata yang mempunyai arti 'a series of events' atau 'serangkaian peristiwa'. Sedangkan text atau 'teks' memiliki arti tulisan. Narrative Text is a text or story of a series of connected events, presented in a sequence of written / spoken words, and/or in a sequence of (moving) pictures. Teks narasi (Narrative Text) merupakan sebuah teks atau cerita mengenai serangkaian peristiwa yang saling berhubungan, yang disajikan secara berurutan dari awal ke akhir cerita baik secara lisan atau tulisan, dan/atau dengan gambar (bergerak) yang juga disajikan secara berurutan (kronologis).

5. Pengertian Adobe Flash CS5

Flash adalah salah satu software yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor yang sangat dinikmati saat ini. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman Action Script.

Adobe Flash (dahulu bernama *macromedia flash*) merupakan *tools* yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis internet. Bahasa pemrograman *Action Script* digunakan untuk mendesain web menjadi interaktif dengan berbagai macam animasi. Kemudian *flash* ini digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif, seperti iklan banner, intro film, CD interaktif, hingga pembuatan dan animasi.

Dasar-Dasar Penggunaan *Adobe Flash Professional CS5* Penggunaan *Adobe Flash Professional CS5* memang tidak sulit bagi yang sudah sering melakukan berbagai desain grafis, tetapi penulis ingin memberikan

pengetahuan terhadap dasar-dasar penggunaan *Adobe Flash Professional CS5*. Berikut penjelasan dasar-dasar penggunaannya. 2.1.2.1 Halaman Awal Halaman awal adalah tampilan pertama kali yang tampil ketika mengakses

- a. Halaman awal adalah tampilan pertama kali yang tampil ketika mengakses program *Adobe Flash Professional CS5*. Cara mengakses *Adobe Flash Professional CS5* pertama kali adalah *double klik* pada *icon Adobe Flash Professional CS5* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program yang ada di Start Menu. Berikut adalah tampilan *start page* pertama kali membuka *Adobe Flash Professional CS5. Start*.
- b. Jendela Utama Jendela utama merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tools* yang ada. Jendela kerja *flash* terdiri dari panggung (*stage*) dan panel-panel. Panggung merupakan tempat dimana objek diletakkan, tempat menggambar dan tempat menganimasikan gambar. Sedangkan panel disediakan sebagai tempat untuk membuat gambar, mengedit, dan menganimasikan gambar juga. Berikut ini adalah tampilan jendela utama *Adobe Flash Professional CS6*.
- c. Gambar Gambar 2.2 Jendela Utama *Adobe Flash Professional CS5* Keterangan gambar : 1. Menu Bar, adalah baris menu yang terdiri 11 elemen yang utama dan masing-masing memiliki sub menu perintah lagi. 2. *Timeline*, adalah panel untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi *Flash* yang meliputi kecepatan animasi dan penempatan objek yang akan dibuat. 3. *Color Panel*, digunakan untuk memberi warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang akan dibuat.

Toolbox Fasilitas *Toolbox* seperti yang telah dijelaskan sekilas diawal adalah beragam piranti atau alat yang mempunyai fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut penjelasan setiap *tool* yang terdapat pada *Toolbox*.

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Kota Serang. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester I Tahun Pelajaran 2018-2019. Waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 26 Nopember 2018 sampai dengan 13 Desember 2018. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Kota Serang yang berjumlah 34

2. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui teknik survey, kuesioner, dan uji coba terbatas pada

hasil pengembangan draft survey dengan teknik dilakukan untuk memperoleh pendapat-pendapat dari narasumber dari para guru mengenai permasalahan yang dihadapi.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yaitu: 1). Analisis deskriptif kuantitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat atau kata mengenai suatu objek, 2). Analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase.

D. HASIL PENELITIAN

1. Pengembangan Model

Proses tahapan dalam pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilaksanakan berdasarkan metode yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan metode R&D. Pengembangan keterampilan membaca narrative text Bahasa Inggris yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang sebelumnya telah dipaparkan yaitu: 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*.

Selaras dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE, untuk memudahkan dalam menentukan langkah kerja maka model pengembangan tersebut diuraikan dalam beberapa tahapan berikut ini :

Analisis (Analyze)

Menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi.

Desain (Design)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blue print). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.

Pengembangan (Development)

Mengembangkan rancangan produk bahan ajar berupa media flash berbasis

pendekatan kontekstual dengan mengikuti langkah-langkah pembuatan media flash yang baik, pada pembelajaran membaca narrative text untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA

Implementasi (Implementation)

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif.

2. Kelayakan Media flash

Penilaian oleh Ahli Materi

Hasil dari pengembangan produk awal setelah dilakukan pemantapan berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media selanjutnya adalah uji validasi. Uji validasi yang pertama dilakukan kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi yang akan digunakan dalam pengembangan produk ini. Ahli materi dilakukan oleh dosen jurusan pendidikan bahasa Inggris yaitu Dr. Ahmad Baihaqi M.Hum. Berdasarkan pengujian materi yang dilakukan oleh ahli materi menyatakan bahwa materi yang dikembangkan layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran.

Analisis Ahli Media

Hasil penilaian terhadap kualitas media pembelajaran diperoleh dengan menggunakan instrumen lembar validasi media. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh Dr. H. Irwan Djumena, M. Pd. dosen jurusan teknologi pendidikan.

Adapun hasil penilaian media pembelajaran pada tahap pertama diperoleh skor rata-rata 3,70 dengan kategori cukup valid.

Penilaian oleh Ahli bahasa

Hasil penilaian terhadap kualitas bahasa diperoleh dengan menggunakan instrumen lembar validasi bahasa. Penilaian ahli bahasa dilakukan oleh Jhon Pahamzah M. Hum. dosen jurusan bahasa Inggris. Adapun hasil penilaian media pembelajaran pada tahap pertama diperoleh skor rata-rata 3,58 dengan kategori cukup valid. Dari hasil penilaian pertama diperoleh beberapa saran yang kemudian dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki bahasa ini.

Penilaian Respon Siswa

Penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah diujicobakan dapat diketahui melalui angket respon siswa. Adapun aspek yang dinilai dalam angket ini adalah aspek tampilan, penyajian materi, dan aspek manfaat.

Hasil Pre-Test dan Post-Test

Sebelum melakukan menggunakan media pembelajaran terlebih dahulu siswa diberikan latihan soal berupa pre-test. Latihan soal dengan dilakukan secara manual/tertulis dengan jumlah butir soal 10. Adapun latihan soal untuk post-test dilakukan secara *offline*, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*.

Efektivitas Media

Uji Coba Lapangan

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat efektifitasnya menggunakan uji coba produk yang dilakukan peneliti pada siswa kelas X IPA diSMAN 8 Kota Serang. Uji coba ini dilakukan pada kelompok terbatas terdiri atas 16 orang siswa dari 1 kelas semester satu dengan lembar instrumen pernyataan terdiri atas 19 butir pernyataan. Uji coba kelompok terbatas bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik pada jumlah terbatas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Revisi Produk

Produk Operasional

Setelah melakukan uji coba lapangan ditemukan beberapa kendala dan dilakukan penyelesaian untuk menyelesaikannya.

Hasil perbaikan pada revisi adalah produk final dari media pembelajaran berbasis *flash* yang dapat digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris dan dapat meningkatkan pemahaman dan

keahlian peserta didik di SMAN 8 Kota Serang.

Berdasarkan apa yang dialami oleh peneliti selama melakukan penelitian dan pengembang keterampilan membaca melalui media *flash* hingga didapatkan produk final terdapat faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat yang dialami peneliti sebagai berikut ini faktor pendukung, antara lain:

- a. Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana terutama jaringan internet gratis atau *wifi* sekolah memudahkan peneliti dalam membuat produk yang dikembangkan.
- b. Terkait produk yang dikembangkan, masukan dari pembimbing akademik sangatlah membantu.
- c. Beberapa media dan hasil penelitian dapat di jadikan rujukan dalam pengembangan media
- d. Media ini sangat menarik bagi peneliti karena hal yang baru dipelajari.
- e. Memiliki teman-teman yang mudah *sharing* ilmu dan pengalaman untuk dimintakan dalam membantu mengembangkan pembuatan media pembelajaran

Selain faktor-faktor pendukung, peneliti mengalami beberapa hambatan, diantaranya yaitu:

- a. Pembuatan media *flash* merupakan ilmu yang baru bagi peneliti sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajarinya.
- b. Banyaknya *coding* memunculkan kerumitan dalam setiap langkah pembuatan media *flash*
- c. Banyaknya pekerjaan yang membutuhkan konsentrasi dan *dateline* sehingga sering mengganggu penyelesaian produk

Observasi dan Pengumpulan Informasi

Observasi dilaksanakan guna mengetahui potensi masalah yang dapat dikaji dan dijadikan sebagai bahan penelitian yang akan dikembangkan. Selanjutnya adalah pengumpulan informasi yang mana bahwa yang menjadi potensi masalah dalam proses pembelajaran pada SMA Negeri 8 Kota Serang adalah proses pembelajaran siswa kelas X masih berpusat pada metode *teacher oriented* yaitu pembelajaran yang masih berpusat kepada guru.

Perencanaan

Tahap selanjutnya setelah mengetahui hasil observasi dan mengumpulkan informasi yaitu merencanakan pembuatan desain dengan menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta instrumen-instrumen yang akan digunakan dalam pengambilan data, dan desain media pembelajaran dengan *software Adobe Flash* **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pengembangan produk berdasarkan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang terlebih dahulu telah dibuat guna memudahkan desain produk yang akan dibuat. *Flowchart* ini berisi desain yang tersusun dari komponen-komponen yang akan digunakan dalam pembuatan produk. Adapun komponen yang terdapat dalam pembuatan produk ini adalah tombol-tombol menu yang sesuai dengan fungsinya. Menu-menu yang terdapat dalam produk ini adalah menu pengertian, tujuan, contoh, ciri-ciri, soal, silabus, *generic structure*. Semua menu ini memiliki fungsi masing-masing, yang mana setiap fungsinya telah dijelaskan pada *storyboard*. *Storyboard* adalah ulasan singkat dalam penggunaan produk yang dikembangkan.

Penilaian Produk oleh Para Ahli

Sebelum produk diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh para ahli. Validasi dilakukan menjadi 2 tahap. Pertama validasi oleh ahli materi dan yang kedua validasi oleh ahli media. Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Dr. Akhmad Baihaqi, M.Hum, selaku dosen jurusan pendidikan bahasa Inggris. Validasi materi dilakukan guna memperoleh kevalidan materi yang akan dikembangkan berdasarkan SK, KD, dan indikator yang sesuai dengan tema *analytical exposition*. Penentuan penilaian materi yang dikembangkan berdasarkan lembar penilaian untuk ahli media. Hasil penilaian pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,82 menunjukkan kategori valid. Melalui lembar penilaian ini juga diperoleh beberapa masukan dari validator untuk perbaikan.

Adapun saran yang diberikan oleh validator materi pada tahap pertama adalah sebagai berikut.

- a. Hendaknya dijelaskan hakikat antara *genre* dengan *type teks*

- b. *Teks* yang diberikan hendaknya menyangkut isu – isu terkini tentang media social.

Dari masukan yang diberikan oleh ahli materi, selanjutnya dilakukan perbaikan materi. Validasi kedua, dilakukan berdasarkan masukan dari validator. Penilaian materi kembali dilakukan sesuai dengan masukan. Tahap II validasi materi ini berdasarkan lembar penilaian memperoleh skor rata-rata 3,85 dengan kategori sangat valid/baik. Berdasarkan dari validasi materi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan ini valid dan layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tahap selanjutnya adalah validasi media. Validasi media bertujuan untuk memperoleh kevalidan media yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh Dr. H. Irwan Djumena, M.Pd. selaku dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Media yang dikembangkan pada tahap awal diserahkan kepada validator media guna memperoleh skor sesuai dengan lembar validasi yang untuk validasi media.

Hasil penilaian media pembelajaran pada tahap I diperoleh skor rata-rata 3,70 dengan kategori cukup valid/baik. Pada penilaian tahap II diperoleh skor rata-rata 3,85 dengan kategori baik/valid. Hasil validasi media ini menunjukkan bahwa media *flash* valid serta layak untuk diujicobakan di lapangan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk keterampilan membaca.

Revisi

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan masukan dari para validator, tahap selanjutnya adalah memperbaiki produk sesuai dengan masukan dari para validator. Produk yang telah direvisi dikembalikan kepada validator untuk divalidasi kembali. Hasil yang diperoleh dari validasi materi pada tahap II ini adalah 3,85 dengan kategori baik/valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan sebagai konten media layak untuk diujicobakan di lapangan.

Revisi produk sesuai dengan saran dari ahli media juga dilakukan, guna mendapatkan hasil yang lebih baik. Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan ahli media pada tahap validasi pertama. Adapun masukan yang diberikan

oleh ahli media pada penilaian tahap I meliputi.

- a. Tambahkan tombol untuk kembali ke teks.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan selama melakukan penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan keterampilan membaca *narrative text* menggunakan media *flash* sudah menggunakan prosedur yang dilakukan oleh ADDIE yaitu lima tahapan terdiri dari (a) Analysis, hal yang meliputi kebutuhan peserta didik kelas X dan kurikulum yang sesuai dengan materi membaca. Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk mengidentifikasi penyebab diperlukannya pengembangan keterampilan membaca, perencanaan dengan melakukan desain *button* dan *mode text*, pengembangan produk berdasarkan *button* dan *mode text*, setelah produk awal jadi kemudian dilakukan uji validitas ahli yang selanjutnya direvisi ahli, setelah jadi maka dilakukan uji coba lapangan dan revisi akhir untuk memperoleh produk operasional berupa media *flash*.
2. Kelayakan media pembelajaran *flash* untuk kelas IPA mendapatkan uji kelayakan dari ahli media pembelajaran kategori "layak", ahli materi dengan kategori "layak", ahli bahasa dengan kategori "layak", dan penilaian siswa dengan rata-rata sebesar 3,95 (78,92%) berinterpretasi "layak".
3. Efektifitas media *flash* untuk kelas IPA mendapatkan uji lapangan

- b. Tambahkan waktu (durasi) untuk setiap latihan.

menggunakan *pre-test* dengan kategori layak dan *post-test* rata-rata nilai sebesar 79,41 yang berkualifikasi "baik".

Hasil dari penelitian dan pengembangan keterampilan membaca *narrative text* menggunakan media *flash* siswa kelas X IPA di SMAN 8 Kota Serang ditemukan adanya kelemahan. Oleh karena itu, perlu diberikan saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Saran kepada pendidik
 - a. Media pembelajaran *flash* program keahlian bahasa diharapkan digunakan pada proses pembelajaran.
 - b. Peyampaian berbagai materi keterampilan membaca dalam satu media.
2. Saran kepada peserta didik

Agar digunakan media *flash* dalam kegiatan pembelajaran supaya dapat menguasai Bahasa Inggris baik pengetahuan maupun keterampilan.
3. Saran kepada peneliti selanjutnya
 - a. Keterampilan membaca harus dikembangkan sehingga dapat memberikan kemudahan dan kephahaman teks.
 - b. Fleksibilitas tampilan perlu dikembangkan lagi supaya dapat di menarik pembaca.
 - c. Media dapat dikembangkan lebih luas sehingga dapat mempermudah pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.21 Tahun 2016 tentang Standar Isi. Jakarta: Kemendikbud.
- _____. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Jakarta: Kemendikbud.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran . Jakarta: Rajawali Pers.
- Bassham, Gregory, dkk. 2011. Critical Thinking: A Student's Introduction (Fourth Edition). New York: McGraw-Hill.
- Birgili, Bengli. 2015. "Creative and Critical Thinking Skills in Problem- based Learning Environments". Journal of Gifted Education and Creativity, 2(2), 71-80.
- Butterworth, John. & Geoff Thwaites, G. 2013. Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving,

- Second Edition . Cambrige: Cambrige University Press.
- Depdiknas. 2003. *Pemendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dick, Walter, Lou Carey dan James O.Carey. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Six Edition. Boston. Pearson.
- Hassoubah, Zaleha Izhah. 2007. *Mengasah Pikiran Kreatif dan Kritis*. Bandung: Nuansa.
- Hidayat, Sholeh. 2017. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Johnson, Elaine.B. 2008. *Contextual Teaching & Learning*. Diterjemahkan oleh Ibnu Setiawan. Bandung: Penerbit MLC.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Lang, Hellmut R dan David N. Evans. 2006. *Models, Strategies, and Methods for Effective Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Maulana. 2017. *Konsep Dasar Pengembangan Kemampuan Berpikir*
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran (Edisi Kedua)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, Sharon. E. Lowther, Deborah . L. and Russell, James. D, 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ninth Edition. New Jersey : Pearson Education Inc.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayati. 2003. *Pecahan*. Yogyakarta: PPPG Matematika Dirjen Dikti Depdiknas.
- Kritis Kreatif. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Mutiara, D , Zuhairi, A , Kurniati, S . 2015. "Designing, Developing, Producing And Assuring The Quality of Multi-Media Learning Materials For Distance Learners: Lessons Learnt From Indonesia's Universitas Terbuka". *Turkish Online Journal of Distance Education*, 8 (2), 95-112.
- Ramadianto A, Yuda. 2012. *Media pembelajaran flash*. Bandung. : Yrama Widya.
- Republik Indonesia. 2002. *Undang-Undang No.18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No.23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No.32 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional* . Jakarta: Sekretariat Negara.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rufii, Rufii. 2015. "Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance". *International Journal of Education* ISSN 1948-5476 2015, Vol
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sumiati dan Arsa. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yograkarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Membaca sebagai suatuketerampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa)
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiryokusumo, Iskandar. 2013. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.

