

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *MOVIE MAKER* DALAM PEMBELAJARAN TEKS CERITA
FANTASI KELAS VII SMP NEGERI 1 KASIHAN BANTUL**

Felyantika Dwi Sagumi, Yanuar Bagas Arwansyah
Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Universitas PGRI Yogyakarta
felyantikasagumi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *interaktif* berbasis aplikasi *movie maker* dalam pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul, meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *movie maker*, menarik perhatian siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *movie maker*, mempengaruhi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran *interaktif* berbasis aplikasi *movie maker*. Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan atau R&D model *ADDIE*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kasihan Bantul tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII sebanyak 6 siswa. Prosedur pengembangan melalui *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, respon guru, lembar ahli media, ahli materi, *pre test* dan *post test*. Hasil penelitian ini menunjukkan : 1) Penelitian ini menghasilkan video animasi sebagai media pembelajaran teks cerita fantasi, 2) Media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran, ditunjukkan dengan hasil perhitungan Uji Paired Sample *T-test* diperoleh hasil *t* hitung yaitu nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,001 ($P < 0,05$).

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Interaktif*, Teks Cerita Fantasi, Pengembangan, *Movie Maker*.

Abstract: *The purpose of this research was to develop interactive learning media based movie maker application on learning fantasy storyline for students of class VII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul, increasing students learning interest using movie maker application as a learning media, attracting students attention on studying using learning media based movie maker application, to affects students on studying using interactive learning media based movie maker application. The method used is a research and development or R&D using ADDIE development model. This research was conducted at SMP Negeri 1 Kasihan Bantul in 2020/2021 period. The subjects of this research were 6 students of class VII. Procedure development through analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used student questionnaire, teacher questionnaire, expert material validation sheets, material experts, pre test and post test. The result of this study indicates: 1) The research products animation movie as learning media fantasy story, 2) , 2) The developed media is effectively used in learning, as shown by the results of the calculation of the Paired Sample T-test , the*

results of *t*-count are obtained, namely the significance value (2-tailed) is 0.001 ($P < 0.05$).

Keywords: *Learning Media, Interactive, Fantasy Story, Development, Movie Maker.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar dimana dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat mempunyai kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, situasi lingkungan dan evaluasi. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami suatu pembelajaran tersebut. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media (Putra, 2013: 20).

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media

pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengan, termasuk teknologi perangkat keras, penggunaan media

pembelajaran berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran pada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, kondisi peserta didik, serta melihat perkembangan zaman sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih fokus dan ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suryani, dkk, 2018:4).

Peran media dalam menunjang proses belajar peserta didik sangatlah signifikan (Soeparno, 1988: 21). Selain mempermudah guru dalam mengajar, media yang tepat dalam pembelajaran juga membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Seiring perkembangan teknologi, media berbasis IT dewasa ini lebih disukai oleh peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII Kurikulum 2013 dengan menggunakan media berbasis IT masih terus dikembangkan, pembelajaran seperti teks cerita fantasi sangat menarik jika disajikan melalui media interaktif berbasis IT tersebut.

Proses kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu sebagai

seorang guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran dan dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Dengan demikian, seorang guru dituntut untuk kreatif, inovatif dan mampu membuat bahan ajar yang tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran yang kreatif, menarik dan tidak membosankan bagi siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa video berbasis *movie maker*.

Salah satu materi pada pelajaran bahasa Indonesia SMP kelas VII adalah materi teks cerita fantasi. Materi ini mencakup pengertian, struktur, ciri dan kaidah kebahasaan. Upaya untuk mengurasi pemahan dalam memahami materi teks fantasi yaitu dengan memberikan media pembelajaran video berbasis *movie maker*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kasihan Bantul, diketahui bahwa guru berkenan untuk menggunakan media pembelajaran video berbasis *movie maker* dalam melakukan proses pembelajaran. Akan tetapi hal tersebut tidak mudah untuk dilakukan dikarenakan guru kurang paham dalam membuat media pembelajaran berupa video berbasis *movie maker* dan akan membutuhkan waktu dalam membuat media pembelajaran berbasis *movie maker*. Sedangkan guru bahasa Indonesia yang ada di SMP Negeri 1 Kasihan Bantul hanya ada dua sehingga tidak memungkinkan bagi guru untuk membuat sendiri media pembelajaran berupa video berbasis *movie maker*. Selama proses pembelajaran berlangsung guru telah

memanfaatkan media pembelajaran yang ada, pemanfaatan media oleh guru bahasa Indonesia telah dilakukan dengan baik yaitu dengan menggunakan tayangan slide power point, media gambar, dan video yang di download oleh guru tersebut. Penggunaan media *power point* dilakukan pada proses pembelajaran yang dibarengi dengan mode ceramah dari guru. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas berasal dari buku paket pelajaran dan terus menerus digunakan tanpa adanya variasi menggunakan media atau sumber belajar yang lainnya, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan akibatnya siswa menjadi sibuk sendiri dan tidak lagi mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik lebih memahami materi teks fantasi, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *movie maker* untuk mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi cerita fantasi, dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Movie Maker* Dalam Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul”.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian (*research and development*). Menurut Tegeh, dkk (2014:4-5) Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan

menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Sugiyono (2016:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan untuk penelitian pengembangan ini adalah ADDIE. Januszewski dan Molenda (2008) dalam suryani, dkk (2018: 125) menyatakan bahwa “Model ADDIE” merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. ADDIE dapat dikategorikan sebagai model yang mengadaptasikan prinsip desain pembelajaran yang dijabarkan oleh Gagne, Wager, Goals dan Keller. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

2. Desain Uji Coba Produk

Uji coba yang akan dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *movie maker* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran teks cerita fantasi. Uji coba dilaksanakan di kelas

VII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul dengan menggunakan instrument yang telah divalidasi.

3. Subyek Coba

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kasihan Bantul. Tahap uji coba para ahli adalah satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Tahap uji coba akelas kecil adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul pada pembelajaran teks cerita fantasi. Jumlah subjek dalam uji coba kelas kelompok kecil terdiri dari 6 siswa. Uji tahap 2 (penelitian) adalah jumlah subjek dalam uji coba lapangan terdiri dari 6 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul dalam satu kelas.

4. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa Teknik pengumpulan data dalam melakukan suatu penelitian, Teknik-teknik yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan penelitian dalam mengumpulkan sebuah data. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa Teknik antara lain:

a. Teknik Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli materi. Angket yang diisi responden yang digunakan sebagai pedoman revisi produk. Angket yang digunakan adalah angket

respon siswa, validasi ahli media, dan validasi ahli materi.

b. Teknik Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kognitif siswa. Tes yang dilaksanakan adalah tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test*.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat bantu yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Angket

Data uji kevalidan diperoleh dari lembar validasi. Lembar validasi media pembelajaran ini dikembangkan dari angket yang dibuat berdasarkan media tersebut. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media (13 butir), ahli materi (17 butir), respon siswa (10 butir), dan respon guru (10 butir). Angket yang digunakan berbentuk skala linkert, bentuk table tersebut sebagai berikut:

Table Skala Angket

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat kurang	1

Penilaian angket menggunakan rumus:

$$\text{nilai presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

b. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa pengumpulan tes dalam menggunakan produk yang sedang dikembangkan. Tes pada penelitian ini terdiri dari 5 soal essay. Penelitian ini menerapkan 2 tes yang diberikan pada siswa yaitu *pre-test* dan *post-test* yaitu pengujian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video bahan ajar pada pembelajaran teks cerita fantasi.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menganalisis kualitas produk berdasarkan aspek kevalidan dan keefektifan. Berikut merupakan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Teknik Analisis Kualitas Media

Data-data yang diperoleh berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh beberapa ahli selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil dari analisis data ini berguna untuk mengetahui kevalidan dari media yang sedang dikembangkan. Konversi perolehan skor kuantitatif yang dilakukan untuk menjadikan nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian sebagai berikut (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238):

Tabel Konversi Skor

Rentang Skor	Nilai	Kriteria
$X > Mi + 1,80 S\beta I$	A	Sangat Baik
$Mi + 0,60 S\beta I < X \leq Mi + 1,80 S\beta I$	B	Baik
$Mi - 0,60 S\beta I < X \leq Mi + 0,60 S\beta I$	C	Cukup
$Mi - 1,80 S\beta I < X \leq Mi - 0,60 S\beta I$	D	Kurang
$X \leq Mi - 1,80 S\beta I$	E	Sangat Kurang

Keterangan :

X : skor total

Mi : rata-rata ideal

SβI : simpangan baku ideal

Mi : $\frac{1}{2} \times$ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

SβI = $\frac{1}{6} \times$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

- b. Menganalisis Kualitas Produk
Media dinyatakan valid apabila kriteria dari beberapa ahli minimal mencapai tingkat cukup.
- c. Teknik Analisis Keefektifan
 - 1) Uji normalitas, digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil *pre test* dan *post test* siswa.
 - 2) Uji Paired Sample *T-test*, merupakan pengujian

untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sample yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE antara lain *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Berikut ini hasil penelitian dan pembahasan setiap tahapan pengembangan lembar kerja siswa tersebut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan dimana peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang relevan atau pendukung tentang perlunya pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Berdasarkan hasil wawancara saat observasi, didapatkan beberapa masalah saat berlangsungnya pembelajaran, antara lain kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan keinginan guru untuk mengembangkan media pembelajaran, dan keinginan guru untuk mengembangkan mengajar dengan sesederhana mungkin. Untuk analisis terdiri dari analisis kebutuhan.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis kemudian tahap kedua yaitu perancangan. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang

diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap perancangan video Movie Maker terdiri dari empat langkah, yaitu: (a) membuat materi pembelajaran teks cerita fantasi, (b) menyiapkan teks cerita fantasi, (c) memproduksi video dan audio, dan (d) menyiapkan komponen pendukung.

3. Pengembangan (*Development*)

Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan video *movie maker* dalam penelitian ini yaitu pengembangan instrument, pengembangan video animasi, dan validasi desain (validator ahli media dan validator ahli materi).

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya setelah tahap pengembangan yaitu implementasi, terdapat beberapa tahap implementasi diantaranya:

- a. Uji coba *pre test & post test*
Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan 6 siswa.
- b. Menyebarkan angket respon siswa
Berdasarkan respon siswa yang telah dilakukan setelah uji kelompok kecil memperoleh jumlah total 59 dengan presentase 98,33%, maka respon siswa terhadap video movie maker masuk dalam kriteria sangat baik.
- c. Menyebarkan angket respon guru
Berdasarkan angket respon guru pada uji terbatas skor presentase yang diperoleh sebesar 100%. Menurut pedoman penilaian, maka skor presentase 100% memiliki kriteria "Sangat Baik".
- d. Analisis keefektifan media

Dari hasil uji normalitas pretest dengan uji Kolmogrov-Smirnov diperoleh nilai Sig. 0,200 dan Shapiro-Wilk diperoleh nilai Sig 0,456. Karena nilai Sig Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest berdistribusi normal. Dari hasil normalitas posttest dengan uji Kolmogrov-Smirnov diperoleh nilai Sig. 0,117 dengan Shapiro-Wilk diperoleh nilai Sig. 0,473. Karena nilai Sig Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil posttest berdistribusi normal.

e. Uji keefektifan

Nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,0001 ($P < 0,05$) sehingga hasil pretest dan posttest mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan statistic deskriptif pretest dan posttest terbukti posttest memiliki rata-rata lebih tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media berbasis aplikasi movie maker efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media movie maker.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model ADDIE dan menghasilkan

media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Kasihan Bantul. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *movie maker* sebagai media pembelajaran teks cerita fantasi berdasarkan tes mendapatkan rata-rata 73,33. Jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam kriteria baik. Pada perhitungan taraf signifikansi dengan uji t diperoleh hasil t hitung yaitu nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,001 ($P < 0,05$) sehingga hasil pretest dan posttest mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Jida dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *movie maker* efektif digunakan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Putra R Siatatava. 2013. Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Jogjakarta: Diva Press.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tegeh, dkk.(2014). Model-model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono.(2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko Putro.(2014). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.