



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3158 - 3165

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash Cs 6 dalam Pelayanan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar

Saidup Kudadiri✉

STAI Al-Ikhlas Dairi Sumut, Indonesia

E-mail: saidupkudadiri1964@gmail.com

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui penggunaan Adobe Flash dalam media pendidikan. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk membahas perancangan dan produksi media yang menggunakan Adobe Flash untuk mendidik keterampilan berbicara. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan dan menggunakan metodologi hybrid yang menggabungkan model kualitatif sekuensial, kuantitatif, dan eksploratif dengan desain model yang merupakan adaptasi dari model 4D. Tahapan definisi, desain, dan pengembangan semuanya merupakan bagian dari proses pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga tahapan dalam proses produksi, yaitu: definisi yang menghasilkan peta kebutuhan pembelajaran, perancangan yang menghasilkan rancangan media, dan pengembangan yang menghasilkan model akhir media pembelajaran. Komponen kesesuaian mata pelajaran, bahasa, dan penyajian grafis digunakan untuk mengevaluasi kualitas media pengajaran keterampilan berbicara menggunakan aplikasi Adobe Flash yang dihasilkan. Kategori mutu (sangat layak) mencakup semua kategori. Temuan penelitian menunjukkan kesesuaian aplikasi Adobe Flash yang dirancang sebagai alat pembelajaran untuk kemampuan berbicara.

Kata Kunci: Media, Keterampilan Berbicara, Sekolah Dasar

Abstract

The main aim of this research is to improve speaking skills through the use of Adobe Flash in educational media. The specific aim of this research is to discuss the design and production of media using Adobe Flash to educate speaking skills. This research is included in the development research category and uses a hybrid methodology that combines sequential qualitative, quantitative, and exploratory models with a model design that is an adaptation of the 4D model. The definition, design, and development stages are all part of the development process. The research results show that there are three stages in the production process, namely: definition which produces a learning needs map, design which produces a media plan, and development which produces the final model of learning media. The components of subject similarity, language, and graphic presentation are used to transmit the quality of the media for teaching speaking skills using the resulting Adobe Flash application. The quality category (very decent) includes all categories. The research findings show the suitability of the Adobe Flash application designed as a learning tool for speaking skills.

Keywords: Media, Speaking Skills, Elementary School

Copyright (c) 2023 Saidup Kudadiri

✉ Corresponding author :

Email : saidupkudadiri1964@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6122>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 5 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya resmi dan informal yang dilakukan dalam sistem pendidikan suatu negara untuk mengubah ilmu pengetahuan, pengetahuan, konsep, norma, hukum, dan nilai agar dapat dipahami orang lain dengan cara tertentu (Yanti et al., 2018). Pendidikan juga membantu peserta didik mencapai potensi dirinya sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, serta tumbuh menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Eko et al., 2018). Pendidikan adalah bagian mendasar dari masyarakat modern, dan sekolah memainkan peran sentral dalam proses mendidik generasi muda (Zahara et al., 2021). Berdasarkan temuan observasi dan diskusi dengan guru kelas V SD Pembangunan tentang pelaksanaan pembelajaran berbicara di kelas V. Meskipun teknologi informasi telah berfungsi sebagai penyalur pengetahuan, masih banyak orang yang belum sepenuhnya memahami bagaimana memanfaatkannya secara maksimal (Zahara & Prasetyo, 2021). Siswa harus menjadi pembicara yang mahir agar berhasil di sekolah. Sepanjang proses belajar mengajar, mereka harus mampu mengartikulasikan informasinya secara lisan (Harianto, 2020). Pembelajaran fonetik adalah aspek lain yang berkontribusi terhadap buruknya kemampuan berbicara. Gangguan bicara adalah ketidakmampuan untuk berkomunikasi secara efisien dan fasih melalui bahasa lisan. Beberapa dari situasi ini sering dikaitkan dengan gangguan belajar yang dialami seseorang (Wabdaron & Reba, 2020). Anda harus ahli dalam topik yang dibicarakan agar dapat berbicara secara persuasif dan tepat (Suarsih, 2020). Empat keterampilan berbahasa yang ditekankan di sekolah dasar adalah berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Karena hubungan antara bakat ini dan keterampilan lainnya, ini menjadi sangat penting (Nadya Anjelina, 2022).

Pemberian Bimbingan dan Konseling memiliki peran penting dalam membangun keterampilan siswa, termasuk keterampilan berbicara. Berdasarkan temuan observasi, siswa kelas V kesulitan menemukan pemikiran yang tepat ketika berbicara, sehingga sulit menggunakan bahasa yang runtut sesuai dengan materi pelajaran yang telah diuraikan dalam kalimat efektif dan memilih kata yang tepat. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka juga kesulitan menjelaskan pemikiran dan konsep yang mereka pikirkan, yang konsisten dengan informasi dari instruktur kelas.

Ada sejumlah alasan mengapa hal ini dianggap mustahil. Cara yang digunakan instruktur dalam mengajarkannya mungkin menjadi salah satu penyebabnya. Latihan pembelajaran yang diselesaikan mencerminkan hal ini. Contoh berikut mengilustrasikan aktivitas ini: Pada aktivitas pertama, guru memberikan tugas kepada siswa dan menginstruksikan mereka untuk membuka buku pada halaman tertentu. Kemudian siswa diminta mendengarkan penjelasan guru. Pada kegiatan kedua, guru membaca buku sambil siswa memperhatikan. Pada kegiatan ketiga, guru meminta siswa menghubungkan materi yang telah dibaca. Pada kegiatan keempat, siswa merespons dengan kata-kata yang sulit dipahami.

Kemampuan berbicara dengan demikian merupakan kemampuan yang diperlukan sekaligus salah satu tujuan utama pada tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, keterampilan berbicara perlu ditingkatkan. Namun pada praktiknya, keterampilan menyimak dan berbicara pada anak sekolah dasar kini belum memenuhi standar yang ditetapkan dalam kurikulum.

Permasalahan siswa yang kekurangan topik diskusi tidak dapat diabaikan begitu saja karena akan membuat siswa kesulitan dalam menyampaikan pandangannya dengan bahasa yang jelas dan tepat. Ada beberapa cara untuk menyalakan tantangan tersebut, antara lain dengan menyempurnakan cara guru mengajar menggunakan strategi dan teknik berbicara yang efektif, menyempurnakan bahan bacaan di sekolah, atau mengembangkan materi pembelajaran animasi untuk mendorong siswa berbicara dengan tetap memperhatikan kurikulum 2013. Namun, meningkatkan metode pengajaran Guru tidak memberikan banyak dampak pada siswa, dan bahkan bahan bacaan sekolah yang lebih baik dianggap tidak membuat perbedaan besar dalam cara mereka berperilaku karena siswa secara historis belajar dengan membaca buku. Karena sebelumnya mereka

hanya belajar melalui membaca buku, mereka tidak tertarik. Peneliti dapat melakukan upaya dengan mengembangkan materi pembelajaran animasi berbicara dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash.

Kenyataannya, ada kecenderungan yang berkembang terhadap penggunaan media dalam pendidikan. Kemajuan teknis yang pesat telah melahirkan inovasi media pembelajaran baru yang memanfaatkan teknologi tinggi, termasuk komputer. Sekolah dasar menuntut media pembelajaran yang dinamis, menghibur, dan mampu untuk kegiatan pembelajaran khususnya yang bertema (Marifah & Amaliyah, 2022). Kenyataannya, penggunaan media dalam pendidikan semakin meluas, dan kemajuan teknis yang pesat telah mendorong berkembangnya inovasi media pembelajaran mutakhir yang menggunakan teknologi tinggi, misalnya komputer. Kegiatan pembelajaran tematik di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang dinamis, menarik, dan kompeten. (Purnama & Pramudiani, 2021). Media dapat diartikan sebagai instrumen dan bahan yang memberikan informasi atau instruksi dengan maksud untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. (Suarsih, 2020). Penggunaan alat atau media pembelajaran selama proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menimbulkan efek psikologis pada dirinya. (Dewi & Handayani, 2021). Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, pembelajaran pun berubah menjadi multimedia digital. Teknologi modern mencakup komputer canggih yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pengajaran dan pembelajaran. (G. E. N. G. Prasetyo, 2022). *It is possible to create, process, manipulate, and animate several sorts of data, including pictures, text, audio, video, and data, using the Flash program* (G. E. Prasetyo & Ginting, 2019).

Namun ketersediaan media Namun dengan tersedianya sumber media di sekolah cukup bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Untuk meningkatkan pembelajaran, sekolah harus menyediakan infrastruktur yang memadai, khususnya elemen-elemen seperti media. Penelitian tentang pembuatan media pembelajaran yang berkualitas dan efisien menjadi perhatian para akademisi karena minimnya media pembelajaran. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Flash. ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, sekolah harus menyediakan infrastruktur yang diperlukan, terutama yang penting untuk pendidikan, seperti media. Peneliti tertarik untuk mengkaji pembuatan media pembelajaran yang berkualitas dan efisien karena kurangnya media pembelajaran. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Flash.

Secara umum media pendidikan bermanfaat dalam mengatasi berbagai tantangan, seperti hambatan komunikasi, keterbatasan ruang dalam kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang konsisten, sifat objek pembelajaran yang kurang spesifik, dan lain-lain. Tanpa media pendidikan, kajian mendalam tidak mungkin dilakukan, dan masih banyak tantangan lain yang bisa diatasi.

Alasan dipilihnya Adobe Flash adalah karena media yang dibuat dengan bantuannya dapat menghasilkan animasi bergerak yang dapat dipadukan dengan suara dan tulisan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak. Selain itu, alat ini membuat file berukuran kompak, sehingga lebih mudah disimpan. Output file akhir (setelah diterbitkan) sangat rendah dan ringan, sehingga mudah digunakan, yang merupakan salah satu keuntungannya. Berguna, dengan hasil yang dapat diterapkan pada semua kebutuhan komputasi (Gihari eko prasetyo, 2020). Multimedia dengan adobe flash efektif untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar (Jaiz, 2022). keberhasilan pemanfaatan multimedia pada pembelajaran berdampak positif pada siswa (Latifah, 2021). multimedia interaktif adobe flash sebagai media pembelajaran tergolong efektif (Qistina et al., 2019). Pembelajaran berbasis multimedia dikembangkan sebagai solusi permasalahan mitra tergolong efektif (Nurdewanto, 2018).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Multimedia interaktif layak, menarik dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmadhani &

Manalu, 2022). multimedia interaktif berbasis smart apps creator dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

Novelty dalam penelitian di atas adalah fokus pada permasalahan keterampilan berbicara pada siswa kelas V sekolah dasar dimana peneliti lain menggunakan multimedia hanya berfokus pada kemampuan kognitif siswa.

Menurut penelitian sebelumnya, membuat media dengan Adobe Flash sangat efisien dalam meningkatkan kemampuan membaca dan mendengarkan anak-anak. Namun belum pernah dilakukan penelitian mengenai pemanfaatan Adobe Flash untuk belajar berbicara. Meskipun penelitian mencakup berbagai referensi tentang pentingnya media dalam pendidikan, termasuk Adobe Flash, masih ada kekurangan dalam menjelaskan secara rinci bagaimana penggunaan Adobe Flash secara khusus dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan berbicara, di tingkat sekolah dasar. Dengan penggunaan Adobe Flash dan multimedia interaktif, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. dengan menggunakan Adobe Flash.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan desain dan prosedur produk baru dengan menerapkan teknik penelitian pada uji coba lapangan, evaluasi, dan revisi produk dan prosedur yang sudah ada hingga efektif, berkualitas tinggi, atau memenuhi persyaratan lainnya. (Kemala Yudisthira Siregar et al., 2021). Untuk siswa kelas V semester genap, video pembelajaran pengembangan keterampilan berbicara pada penelitian ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Flash. Terobosan ini berujung pada terciptanya CD dan buku pendamping dalam bahasa Indonesia. Alat pengajaran akan dievaluasi. Untuk mengatasi rumusan masalah, peneliti akan mendeskripsikan analisis mereka terhadap hasil uji coba secara kualitatif.

Model Four-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Sammel digunakan dalam pembuatan bahan ajar dalam Adobe Flash untuk kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Model pengembangan multimedia 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dari Thiagarajan adalah pendekatan yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan materi pembelajaran multimedia. Berikut adalah tahapan prosedur pelaksanaannya: Tahap pertama melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran. Peneliti harus memahami dengan baik tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, dan audiensnya. Tahap kedua Buat rencana instruksional yang akan digunakan dalam multimedia. Ini mencakup struktur pembelajaran, kurikulum, dan rencana pembelajaran. Tahap ketiga Roduksi Multimedia: Pada tahap ini, tim pengembangan mulai membangun materi multimedia berdasarkan desain yang telah dirancang. Ini mencakup pembuatan animasi, grafik, audio, dan segala komponen multimedia lainnya Tahap ketiga multimedia diuji secara menyeluruh untuk memastikan bahwa semuanya berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika ada masalah atau perbaikan yang diperlukan, revisi dilakukan untuk memastikan multimedia berjalan dengan baik. Tahap keempat Multimedia yang telah terbukti efektif dapat disebarluaskan lebih luas dalam lingkungan pendidikan atau melalui platform online.

Uji coba I dan II akan dilakukan terhadap siswa kelas V A dan V E di SDN Pembangunan1 pada semester genap tahun ajaran 2021–2022, dengan jumlah siswa masing-masing berjumlah 24 orang. Dokumentasi, validasi, observasi, angket, dan tes hasil belajar siswa merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Alat penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar KI, KD, dan pemetaan indikator, lembar perolehan bahan ajar, lembar validasi media materi, penyajian, dan bahasa, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama menggunakan media. lembar hasil belajar siswa terhadap pencapaian tujuan pembelajaran; dan lembar angket terhadap respons penggunaan media oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan model produksi media 4D yang dibuat Thiagarajan, yang memiliki empat tahapan: pendefinisian, perancangan, pembuatan, dan pendistribusian. Karena keterbatasan waktu dan keuangan, penelitian ini dihentikan pada tahap pembuatan; Dengan demikian, media yang dihasilkan hanya digunakan di sekolah yang menjadi tempat penelitian dan tidak disediakan untuk sekolah lain. Ketiga langkah yang dilakukan tersebut merupakan keseluruhan rangkaian yang dilakukan secara berurutan. Tahapan definisi, desain, dan pengembangan merupakan tempat ditemukannya temuan penelitian dari proses pengembangan media.

Dengan mengkaji tujuan dan sumber daya yang akan diciptakan, tahap definisi berupaya mengidentifikasi dan mengkarakterisasi kebutuhan pembelajaran. Analisis awal hingga akhir, analisis siswa, analisis ide, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran merupakan lima langkah yang membentuk tahap pendefinisian ini.

Pada tahap desain, tujuannya adalah mendapatkan draf pertama dari media yang sedang dikembangkan. Keluaran dari tahap desain ini adalah draft 1, yaitu desain awal yang berbentuk media buku. Persiapan skenario dan desain media pertama adalah bagian dari fase ini. Penyusunan dan penulisan Tugas utama yang terlibat adalah mengumpulkan informasi dan mengembangkan konsep-konsep yang dituangkan dalam KI dan KD. Selain itu, untuk membuat media pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash, dilakukan penelitian terhadap beberapa model pembelajaran guna memilih model pembelajaran terbaik sesuai dengan materi media yang dihasilkan.

Berwenang dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, validator memverifikasi kelayakan materi pelajaran dan bahasa. Otoritas dalam media pembelajaran berfungsi sebagai validator yang menyatakan keberterimaan presentasi. Dengan skor 22 dan persentase 92%, temuan validasi komponen kesesuaian material dinilai sangat layak digunakan dengan sedikit perubahan. Dengan skor 19 dan persentase 95%, komponen kesesuaian bahasa dinilai sangat sesuai untuk penggunaan dengan sedikit penyesuaian.

Langkah perancangan dilanjutkan ke tahap pengembangan, yaitu pembuatan materi pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan aplikasi Adobe Flash. Peneliti sekarang kembali dan mengedit temuan masing-masing validator. Tim validator kemudian diberikan temuan revisi I draf I. Berikut daftar tindakan yang dapat dilakukan saat ini. revisi terhadap temuan validasi draf I, validasi media draf II, hasil validasi draf II, uji coba terbatas, dan uji coba diperpanjang.

Kualitas media pembelajaran keterampilan berbicara dinilai berdasarkan produk dan penggunaannya di kelas. Beberapa validator yang profesional di bidang konten, presentasi, bahasa, dan media pembelajaran menyetujui evaluasi media berbasis produk. Sedangkan aktivitas instruktur, aktivitas siswa, komentar siswa, dan hasil belajar siswa digunakan untuk mengevaluasi kualitas media yang digunakan di kelas.

Temuan penelitian terhadap responden pengguna media, khususnya pengajar dan siswa, memberikan gambaran mengenai kualitas media dalam hal penggunaannya. Uji coba terbatas dan komprehensif digunakan untuk pengujian kelayakan media. Berikut ini diuraikan ciri-ciri media yang membuatnya dapat diterima baik dari sudut pandang guru maupun siswa. Hasil dari tindakan guru menunjukkan apakah media dapat diterima dari sudut pandang guru. Dua orang pengamat yaitu guru kelas VA dan guru kelas VE mengamati hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pengamatan singkat dan menyeluruh dilakukan terhadap semua tindakan instruktur. 90% adalah proporsi umum dalam uji coba skala kecil, dan 95,8% adalah persentase rata-rata dalam uji coba skala besar. Batasan persentase aktivitas guru yang ditentukan dengan kriteria sangat baik adalah 80%-100%, sehingga dapat disimpulkan aktivitas instruktur di dalam kelas cukup aktif.

Hasil aktivitas siswa, balasan siswa, dan hasil belajar siswa selama penggunaan media memberikan gambaran kesesuaian media dari sudut pandang siswa Dua orang pengamat mengamati tindakan siswa mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir baik pada uji coba terbatas maupun uji coba ekstensif. Setelah perhitungan rata-rata, hasil pengamatan ditampilkan dalam persentase. Diketahui dalam beberapa kali uji coba, pengamat 1 memperoleh skor total 60 dan tingkat akurasi 88,2%, sedangkan pengamat 2 memperoleh skor total

62 dan tingkat akurasi 91,17%. Temuan observasi tersebut menjadi dasar refleksi sehingga menghasilkan pendekatan pembelajaran sastra yang lebih aktif dalam uji aktivitas siswa skala besar. Dalam uji coba yang panjang, total skor pengamat 1 adalah 64, atau 94% dari kemungkinan poin; skor total pengamat 2 adalah 65, atau 96% dari kemungkinan poin. Proporsi rata-rata adalah 87,5% pada penelitian skala kecil dan 95% pada uji coba skala besar. Mengingat % ambang batas partisipasi siswa telah terpenuhi, maka dapat dikatakan bahwa keterlibatan siswa di dalam kelas mempunyai kualitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan analisis respon siswa, 96,67% respon penggunaan media pada uji coba terbatas masuk dalam kategori “sangat layak”. Temuan percobaan panjang termasuk balasan siswa menghasilkan total persentase 98,9% termasuk kategori sangat layak. Karena media dianggap sangat layak jika mencapai proporsi 80% hingga 100%, maka media yang sedang dikembangkan termasuk dalam kategori ini. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media yang dihasilkan mempunyai kualitas yang cukup tinggi untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran oleh siswa kelas V SDN Pembangunan.

Akan dibuat tabel perbandingan hasil siswa sebelum dan sesudah menggunakan media untuk menunjukkan sejauh mana keberhasilan siswa dalam mempelajari sastra melalui media. Nilai KKM mata kuliah bahasa Indonesia kelas V adalah 72. Hasil belajar berupa ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal baik pada uji coba terbatas maupun uji coba besar. Secara tradisional, persentase siswa yang menyelesaikan studinya dan memperoleh hasil 0% dapat digunakan untuk menentukan seberapa sukses siswa sebelum menggunakan media, sedangkan persentase siswa yang tidak menyelesaikan studinya dan memperoleh hasil 100%. dan rata-rata kelas masing-masing memperoleh hasil sebesar 13,9. Nilai pre-test dan post-test meningkat secara signifikan setelah memanfaatkan media. Secara tradisional, persentase siswa yang menyelesaikan studinya dan mendapatkan hasil 100%, dibandingkan dengan persentase siswa yang tidak menyelesaikan studinya dan memperoleh hasil 0%, dapat digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian siswa setelah mengonsumsi media. Nilai rata-rata 10 siswa adalah 92,6. Selisih temuan pre-test dan post-test hasil belajar siswa meningkat sebesar 39,9.

Peneliti melakukan percobaan skala kecil, mengkaji hasil uji coba, kemudian melakukan revisi terhadap draf II medium untuk dijadikan draf III. Draf ketiga kemudian dikembangkan dan diuji dengan 20 responden dari siswa kelas lima SDN Pembangunan Medan. Jika dilihat dari hasil belajar siswa secara tradisional, tingkat keberhasilan siswa sebelum menerapkan hasilnya adalah 0%, sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas belajarnya memperoleh hasil 100%, dan rata-rata kelas memperoleh hasil sebesar 13,25. Hal ini disebabkan karena banyaknya siswa yang tidak menyelesaikan pre-test, setelah itu kegiatan post-test peneliti menggunakan media. Skor pre-test dan post-test meningkat secara signifikan setelah penggunaan media. Menurut kebijaksanaan konvensional, siswa yang telah selesai belajar mempunyai tingkat keberhasilan 100% setelah mengonsumsi media, sedangkan siswa yang belum selesai belajar memiliki tingkat keberhasilan 0%, dengan rata-rata skor 88,35 untuk 20 siswa. Selisih skor sebelum dan sesudah tes hasil belajar siswa meningkat sebesar 29,75. Temuan post-test dianggap tuntas berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal yang digunakan.

Keterbatasan penelitian ini yakni penelitian ini dihentikan pada tahap pengembangan (Develop) karena keterbatasan waktu dan sumber daya keuangan. Oleh karena itu, tahap penyebaran (Disseminate) tidak dapat dilakukan secara menyeluruh, dan media yang dihasilkan hanya digunakan di sekolah tempat penelitian dilakukan.

Temuan ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti lain dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan produk melalui tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Tahap perancangan melibatkan pembuatan media

pembelajaran dan validasi draf pertama (draf I). Validasi ini melibatkan berbagai validator dengan kompetensi dalam konten, presentasi, dan bahasa. Hasil validasi draf I kemudian digunakan sebagai dasar untuk menghasilkan draf kedua (draf II). Tahap pengembangan mencakup revisi berdasarkan hasil validasi draf II, yang kemudian menghasilkan draf ketiga (draf III). Media ini kemudian diuji dalam uji coba terbatas dan uji coba ekstensif di lingkungan sekolah. Evaluasi media dilakukan dari berbagai aspek, termasuk konten, presentasi, dan bahasa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media dinilai dari sudut pandang pengajar dan siswa. Hasil uji coba menunjukkan tingkat keterlibatan instruktur dan siswa yang sangat tinggi selama penggunaan media. Selain itu, respon siswa terhadap media juga sangat positif, dengan tingkat kepuasan yang tinggi. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media, dengan tingkat ketuntasan yang mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam kesimpulan konseptual, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui proses yang terstruktur. Media ini telah terbukti sangat layak dan efektif dalam lingkungan pembelajaran di sekolah. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta memberikan panduan metodologi yang dapat digunakan dalam pengembangan media serupa dalam konteks pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Eko, G., Ajad, P., & Elvis, S. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd N 050660 Kwala Bingai. *Jurnal Tematik*, 8(2), 200–206.
- Gihari eko presetyo, & N. ginting. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Adobe Flash Dengan Menggunakan Model 4-D Tentang Kearifan Lokal Budaya Melayu Langkat Tahun *Jurnal Sintaksis*, 2(1), 93–102.
<http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/91%0Ahttp://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/download/91/100>
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Jaiz, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Basicedu*, 6(2), 2625–2636.
- Kemala Yudisthira Siregar, Yanti, D. M., Sari, P., & Prasetyo4, G. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri No 091618 Perdagangan. *Bina Gogik*, 8(2), 232–237.
- Latifah, N. (2021). Analisis Kebutuhan Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Berbasis Multimedia. *Basicedu*, 5(4), 2021–2026.
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7563–7572.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>
- Nadya Anjelina, W. T. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Basicedu*, 6(4), 7327–7333.
- Nurdewanto, B. (2018). Multimedia learning untuk sekolah dasar. *Jurnal ABDIMAS Unmer Malang*, 3(2), 14–18.

- 3165 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash Cs 6 dalam Pelayanan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar – Saidup Kudadiri*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6122>
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2019). Development of Malay Culture Learning Media in State Elementary School 050661 Kwala Bingai Academic Year 2019/2020. *Jurnal Handayani*, 10(2), 9–16.
- Prasetyo, G. E. N. G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Melayu Dengan Adobe Flash Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(4), 2440–2448.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., Hermita, N., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 8 Nomor 2 Oktober 2019 Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 8 Nomor 2 Oktober 2019*. 8(2), 160–172.
- Rahmadhani, W., & Manalu, M. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6(5), 7750–7757.
- Suarsih, C. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menerapkan Metode Show And Tell Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. *Basicedu*, 1(1), 274–282.
- Wabdaron, D. Y., & Reba, Y. A. (2020). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat*. 2(1).
- Yanti, D. M., Sari, P., Siregar, K. Y., & Prasetyo, G. E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 027977 *Binagogik*, 8(2), 183–199.
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/30636%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/30636/9/9>. NIM 8156182011 Chapter I.pdf
- Zahara, R., & Prasetyo, G. E. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (Soko Guru)*, 1(1).
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian Literatur: Teori Sekolah Kontemporer (Humanism, Behaviorism, Neoprogresim, Esensialism). *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 1(1), 18–30.