

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA PENDEK MELALUI APLIKASI *ALIGHT MOTION*

Ariska

SMA Negeri 4 Kayuagung
ariskamipa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion* kelas XI SMA Negeri 4 Kayuagung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang dikenal sebagai *research and development* (R&D). Model dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat langkah-langkah yaitu : angket (kuesioner), wawancara, observasi, dokumentasi. Pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek yang dikembangkan model pengembangan ADDIE dinyatakan sangat layak. Sehingga berdasarkan nilai yang diperoleh dari beberapa validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diperoleh dengan nilai rata-rata keseluruhan adalah 92,1% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kemudian nilai yang diperoleh dari uji coba lapangan satu-satu (*one to one*) adalah 96,75% sebagai kriteria “Sangat Layak”. Nilai yang diperoleh dari uji coba lapangan kelompok kecil (*Small Group*) dapat rata-rata sebesar 94,9% diperoleh “Sangat Layak”. Selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) dapat diperoleh nilai rata-rata 95,75% sebagai kriteria “Sangat Layak”. Artinya media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion*. Menarik digunakan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Kayuagung.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, menyimak, cerpen, aplikasi *Aligh Motion*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia berkedudukan serta berfungsi sebagai bahasa negara dan bahasa nasional. Mengingat fungsi yang diemban oleh bahasa Indonesia sangat banyak, maka perlu mengadakan pelatihan dan pengembangan terhadap bahasa Indonesia. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tadi, bahasa Indonesia tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat mengemban fungsi-fungsinya. Selanjutnya, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat

berperan sebagai media belajar mandiri, apabila media pembelajaran didesain secara lengkap.

Pengembangan media pembelajaran ini dilengkapi dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai, materi pembelajaran yang diuraikan dalam kegiatan belajar, ilustrasi media, prosedur pembelajaran, latihan yang harus dikerjakan dilengkapi rambu jawaban, tes formatif dilengkapi dengan kunci jawaban, umpan balik, daftar pustaka misalnya, modul pembelajaran, audio pembelajaran, video/ CD pembelajaran. Selain itu, dalam media pembelajaran dapat

dikaitkan dengan keterampilan berbahasa yaitu : keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik keterampilan menyimak.

Keterampilan menyimak merupakan suatu proses memfokuskan pikiran melalui isyarat verbal, yang memerlukan pemahaman makna, reaksi, dan evaluasi informasi yang disampaikan pembicara kepada pendengar agar mampu mengingat pesan dalam isi pembicaraan tersebut. Menurut Soraya (2019, h. 9) menyimak adalah proses memfokuskan pikiran melalui isyarat verbal, yang memerlukan pemahaman makna, reaksi, dan evaluasi informasi yang disampaikan pembicara kepada pendengar agar mampu mengingat pesan dalam isi pembicaraan.

Untuk dapat membuat pembelajaran yang semakin menarik dan juga mudah dipahami oleh peserta didik diperlukan media pembelajaran yang baik melalui penggunaan gawai. Aplikasi dapat digunakan salah satunya yaitu aplikasi *Alight Motion*. Aplikasi *Alight Motion* adalah sebuah aplikasi dengan menggunakan desain gerak yang professional untuk perangkat seluler atau gawai yang memungkinkan pengguna dapat membuat sebuah animasi dan juga efek dalam visual yang tinggi dikemukakan oleh Maulana (2024, h. 12).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2024 pukul 10:30 wib dengan guru Bahasa Indonesia, SMA Negeri 4 Kayuagung menyatakan bahwa media pembelajaran memang sangat membutuhkan dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar. Seperti pada saat proses belajar berlangsung masih banyaknya siswa kesulitan dalam menerima pelajaran hal tersebut disebabkan kurangnya media yang digunakan sehingga dapat menimbulkan rasa bosan terhadap peserta didik.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Islam Riau yang bernama Ana Rofina (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Dokumenter Pada Materi Kultur Jaringan Tanaman Anggrek Hitam (*Coelogyne Pandurata*) di SMKN 1 Lubuk Dalam.” Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil validasi oleh ahli materi 91,67% (sangat valid), ahli media 93,75% (sangat valid), ahli pembelajaran 100% (sangat valid) sehingga rata-rata hasil validasi media pembelajaran video dokumenter secara keseluruhan sebesar 95,14% baik). Dengan dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran audio

Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Melalui Aplikasi Alight Motion

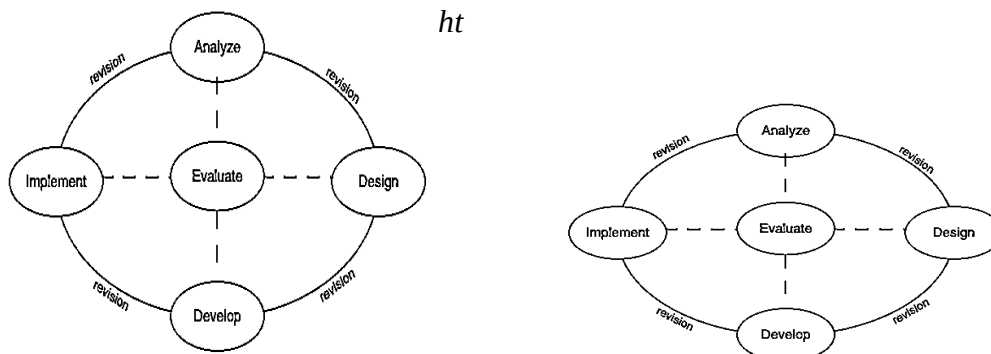
visual berbasis video dokumenter ini juga mendapatkan respon positif dari siswa. Hal ini bisa dilihat dari angket respon siswa secara keseluruhan sebesar 90,58% (sangat baik). Dengan demikian media video audio visual berbasis video dokumenter kultur jaringan ini layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Secara umum variabel yang diteliti hampir sama, namun perbedaannya terletak pada objek penelitian, tempat penelitian, sasaran penelitian, produk pengembangan yang dihasilkan.. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan berjudul yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Melalui Aplikasi Alight Motion Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kayuagung. sebagai sumber belajar dikarenakan selain mudah untuk dipahami oleh peserta didik dalam t

Motion dalam keterampilan menyimak cerita pendek mampu mengetahui materi yang disampaikan. Melalui Aplikasi *Alight Motion* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ini untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal sebagai *research and development (R&D)*. menurut Sugiyono (2015, h. 297) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.



Gambar 1 Komponen - komponen ADDIE

Model dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Tegeh (2014, h. 41)

model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Prosedur pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Made Tegeh,

Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center, inovatif, otentik dan inspiratif*. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain. Oleh karena itu, dalam menggunakan model ini dapat dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. model ADDIE terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: analisis (*Analyze*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*).

Pendekatan pembelajaran intensional pada aplikasi ADDIE bertujuan agar lebih disruptif, inventif, nyata, dan memotivasi. Pengembangan produk sistematis, atau ADDIE, telah ada sejak awal komunitas sosial. Bahkan saat ini salah satu metode produksi barang yang paling tepat adalah proses ADDIE. Hal ini

disebabkan oleh fakta yang ada bahwa ADDIE pada dasarnya sebuah metode dapat memberikan kerangka panduan dalam situasi sulit, sehingga ideal untuk menciptakan produk atau materi pendidikan. Menurut Branch dalam Mudjiran (2021, h. 2).

Beberapa tahap-tahap validasi yang terdiri dari tiga bagian yaitu sebagai berikut: Tim Ahli Materi, Tim Ahli Bahasa, dan Tim Ahli Media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat langkah-langkah yaitu Angket atau kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian merupakan seorang ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, seorang guru mata pelajaran dan siswa 35 orang siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kayuagung. Kelas XI MIPA 2 dipilih sebagai subjek penelitian. Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif.

Tabel 1
Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0 % - 20%	Sangat Kurang Layak

(Sumber : Akbar, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Melalui Aplikasi Alight Motion

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Jenis dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kayuagung yang berlokasi di Jl. Lintas Timur, Kel. Tanjung Rancing, Kec. Kayuagung, Kab. Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan pada bulan Mei periode semester genap tahun ajaran 2023/2024. Uji coba penelitian ini dilaksanakan terhadap peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Kayuagung. Yang berjumlah 35 orang. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek melalui Aplikasi *Alight Motion*

Tahap I Analisis (*Analyze*)

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilaksanakan agar dapat memahami permasalahan-permasalahan didalam kelas yang berhubungan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan informasi yang

di peroleh dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI MIPA 2 bahwa media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion* belum pernah dilaksanakan kemudian proses belajar mengajar masih menggunakan buku paket kelas XI MIPA 2. Analisis Kurikulum

Dalam tahapan inipeneliti melaksanakan analisis Kompetensi Dasar yang yang berfokus pada kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran berdasarkan indikator tersebut.

Tahap II Desain (*Design*)

Tahap desain produk awal telah dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik berupa desain media pembelajaran melalui aplikasi *Alight Motion*. Pada tahap awal perencanaan dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan melalui aplikasi *Alight Motion* dan daapt menghasilkan tahap awal dari pengembangan produk.

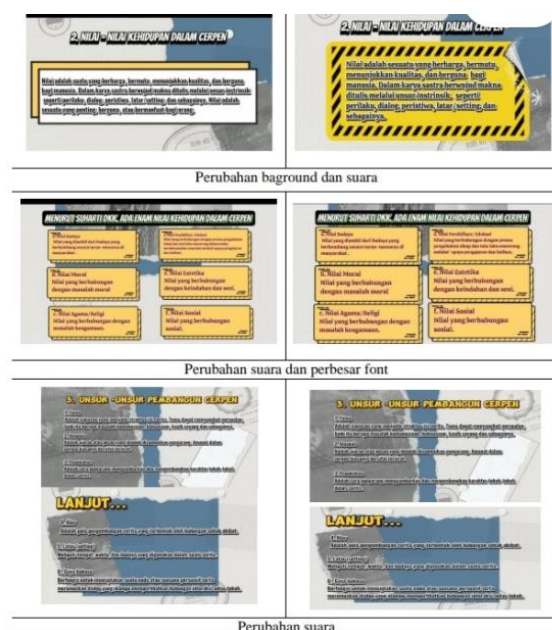
No	Nama Validator	Jabatan	Keterangan
1	Triska Purnamalia, M.Pd.	Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia	Ahli Bahasa
2	Yeyen Yusniar, M.Pd.	Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia	Ahli Materi
3	Faisal, A.Md.	STAF BAAK/IT	Ahli Media (Ahli IT)

Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis dan perancangan. Adapun perbandingan media pembelajaran selama ini biasa digunakan di SMA adalah media cetak (buku paket) dan media pembelajaran melalui aplikasi *Alight Motion* (audio visual) dapat dilihat 4.1 yaitu sebagai berikut :

Mengembangkan Produk

Dalam proses pembuatan awal media pembelajaran menyimak cerita pendek diawali dengan cara mengumpulkan data komponen-komponen yang akan diperlukan, seperti : materi pembelajaran, teks, animasi, dan baground. Pembuatan media pembelajaran cerita pendek menggunakan aplikasi *Alight Motion* dilakukan dengan menggunakan gambar, tulisan dan bagruond yang tersedia di aplikasi *Alight Motion*.



Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Melalui Aplikasi Alight Motion



Hasil Penilaian Validasi Ahli

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Materi	96%	Sangat layak
2	Media	95,3 %	Sangat layak
3	Bahasa	85%	Sangat layak

Maka dari tabel diatas dapat diuraikan hasil perhitungan seluruh pernyataan validasi materi, ahli media, dan ahli bahasa di kategorikan “ Sangat Layak”

Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ke empat ini produk yang sudah diperbaiki berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang telah dinyatakan valid oleh para validator. Kemudian bisa dilakukan tahap implementasi, pada proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan 2 tahapan yaitu sebagai berikut :

1 Uji Coba Satu-Satu (*One To One*)

Dalam uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024 di SMA Negeri 4 Kayuagung, dalam tahapan ini produk akan di uji cobakan dengan subjek uji coba lapangan kepada peserta didik kelas XI MIPA 2 sebanyak 3 (tiga) Orang dari 35 (tiga puluh lima) Orang peserta didik yang mewakili kelompok hasil belajar. Uji coba satu-satu (*one to one*) dilakukan pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung dan didampingi oleh guru kelas XI MIPA 2, SMA Negeri 4 Kayuagung. Dalam melaksanakan kegiatan diawali dengan memberikan arahan kepada peserta didik mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.

Hasil rekapitulasi tanggapan peserta didik uji coba satu-satu (*one to one*) yang sudah dilaksanakan oleh 3 peserta didik

dalam pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion* diketahui bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap respon peserta didik dalam menyimak cerita pendek dengan rata-rata sebesar 98,33% peserta didik setuju bahwa keseluruhan tampilan dari pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion* yang sudah dikembangkan menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam proses belajar. Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba satu-satu (*one to one*) dapat dinyatakan bahwa produk “Sangat Layak” digunakan sehingga tidak diperlukan revisi kemudian bisa dilanjutkan ketahap uji coba kelompok kecil (*small group*).

2 Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Setelah pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion* di uji coba satu-satu (*one to one*), kemudian pengembangan media pembelajaran diuji coba kelompok kecil (*Small Group*). Pada uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2024 di SMA Negeri 4 Kayuagung dengan menggunakan sabujuk penelitian peserta didik kelas XI MIPA 2 sebanyak 12 (dua belas) orang peserta didik yang memiliki kemampuan bervariasi. Uji coba kelompok kecil (*small group*) yang

Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Melalui Aplikasi Alight Motion

dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dan didampingi oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 4 Kayuagung.

Hasil persentase angket tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil (*Small Group*) lapangan yang sudah ditulis oleh peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion* diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 94,2 % dengan kriteria yang didapat “Sangat Layak”.

3. Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*)

Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*), Tujuan uji coba lapangan adalah melakukan penilaian efektivitas dari uji kelompok kecil yang telah dilakukan sebelumnya. Uji coba lapangan melibatkan subjek yang lebih besar *a whole class of learners* yaitu melibatkan satu kelas yaitu 20 (dua puluh) peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Sebelum melakukan *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu peneliti merevisi produk sesuai dengan saran yang diberikan oleh guru.

Hasil persentase angket tanggapan peserta didik pada uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) yang sudah ditulis oleh peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran menyimak cerita

pendek melalui aplikasi *Alight Motion* diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 95,75% dengan kriteria yang didapat “Sangat Layak”.

Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Sesudah tahap implementasi dilakukan, kemudian melaksanakan tahap evaluasi.

a. Analisis kevalidan oleh para validator

Dalam melaksanakan penilaian kevalidan pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion*. Dapat dilihat dari penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dari hasil rekapitulasi validasi dari validator ahli materi yaitu diperoleh nilai 96%, dari validator ahli media yaitu diperoleh nilai 95,3%, dan dari validator ahli bahasa yaitu diperoleh nilai 85%. Sehingga dapat diperoleh dari ketiga validator dengan nilai rata-rata adalah 92,1%.

b. Analisis kevalidan oleh peserta didik

Dalam melaksanakan penilaian kevalidan pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion*. Dilihat dari angket

tanggapan peserta didik uji coba satu-satu (*one to one*). Sebanyak 3 (tiga) peserta didik yang sudah dipilih sesuai dengan kemampuan masing-masing dimulai dari 3 orang. Dengan skor rata-rata yang diperoleh persentase 98,33% sebagai kriteria “Sangat Layak”.

Kemudian dilaksanakan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dalam melaksanakan kevalidan pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion*.

Dilihat dari angket tanggapan peserta didik dengan melaksanakan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) sebanyak 12 (dua belas) peserta didik kelas XI MIPA 2. Dengan persentase rata-rata yang diperoleh yaitu 94,2 % dengan kriteria yang didapat “Sangat Layak”. Selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) dalam pelaksanaan kevalidan pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion*. dapat dilihat dari angket tanggapan peserta didik dengan melaksanakan uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) sebanyak 20 (dua puluh) peserta didik kelas XI MIPA 2. Dengan persentase yang didapat 95,75% dengan kategori yang didapat “Sangat Layak”.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek yang dikembangkan model pengembangan ADDIE dinyatakan sangat layak. Sehingga berdasarkan nilai yang diperoleh dari beberapa validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diperoleh dengan nilai rata-rata keseluruhan adalah 92,1% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kemudian nilai yang diperoleh dari uji coba lapangan satu-satu (*one to one*) diperoleh dengan persentase rata-rata adalah 98,33% sebagai kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya nilai yang diperoleh dari uji coba lapangan kelompok kecil (*Small Group*) dapat diperoleh dengan persentase rata-rata sebesar 94,2% dengan kriteria yang diperoleh “Sangat Layak”. Selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) dapat diperoleh dengan nilai rata-rata 95,75% dengan kategori yang didapat “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion* dari beberapa validasi mulai dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dan uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) diperoleh kriteria “Sangat Layak”. Artinya media pembelajaran menyimak cerita pendek melalui aplikasi *Alight Motion*. Menarik digunakan dan

*Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Cerita Pendek Melalui Aplikasi
Alight Motion*

dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Kayuagung.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2017. Instrumen Alat Pembelajaran. PT. Remaja Rosdakarya.
- Maulana, Muhammad Rizky. 2024. "Download Alight Motion Pro (AM Pro) Mod Apk Gratis Tanpa Watermark Bisa Premium."Vol.5, No. 3, Januari 2024, Hlm:12(online).
- Mudjiran. 2021. Panduan Pendekatan Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) Untuk Penelitian Research and Development (R&D). KENCANA.
- Rofina, Ana. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Dokumenter Pada Materi Kultur Jaringan Tanaman Anggrek Hitam (Coulogyne Pandurata) di SMKN 1 Lubuk Dalam." Skripsi. Universitas Malang.
- Soraya, Artifa. 2019. *Menyimak Apresiasi*. Media Nusa Creative.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif. Dan R&D. Alfabeta.
- Tegeh, Made., Jampel, Nyoman., & Pudjawan, Ketut. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Graha Ilmu.