

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Aplikasi Pear Deck dalam Pembelajaran Menyimak di Sekolah Dasar

Nia Hastuti¹ Otang Kurniaman² Eva Astuti Mulyani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: nia.hastuti0656@student.unri.ac.id¹

Abstract

This research aims to develop a product in the form of interactive learning media for listening learning in elementary schools that is valid and practical. The method used in this research is the Research and Development development method using the ADDIE model. The ADDIE model has 5 stages starting with Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. In developing this interactive media, researchers validated it with 3 validators consisting of media experts and material experts. To see the practicality of the media being developed, researchers conducted limited trials. The data collection techniques used in this research were interviews, observation and questionnaires. The analysis technique used by researchers is qualitative descriptive analysis and quantitative analysis. Based on the results of the validity test, it shows that the interactive learning media developed received a very valid category with a score of 89.33. Meanwhile, the practicality of interactive learning media based on the teacher response questionnaire obtained a score of 91.67 with very valid criteria and based on the practicality questionnaire, student responses obtained a score of 94.03% with very valid criteria. The listening test in the form of objective questions regarding the short story "Akibat Lazy Learning" received an average score of 94 in the very good category. Based on the research results, it can be concluded that the interactive learning media developed meets the valid and practical criteria so that it can be used by teachers and students in the listening learning process.

Keywords: Interactive Learning Media, Listening, Validity, Practicality



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan (Hidayah, 2015). Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih peserta didik agar terampil berbahasa dan mampu menuangkan ide serta gagasannya secara kreatif dan kritis. Namun guru cenderung hanya membahas tentang teori-teori saja (Khair, 2018). Pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD/MI meliputi kebahasaan, kemampuan memahami, mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang meliputi empat aspek keterampilan bahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Setiawan, 2014; Hidayah, 2015; Mulyati, 2015). Keterampilan menyimak (*communication skill*) merupakan satu di antara empat aspek berbahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (Daeng, et al, 2010; Setiawan, 2014). Tujuan menyimak adalah agar peserta didik memahami pesan-pesan yang disampaikan secara lisan maupun tulisan. Pesan tersebut diharapkan dapat dikuasai dengan cermat. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang jarang dilatihkan/ dipraktikkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah kurangnya media pembelajaran menyimak (Triwidayati, 2018). Proses pembelajaran menyimak tidak kalah penting dengan pembelajaran berbahasa lainnya (Sitorus, et al, 2016), sehingga untuk pembelajaran menyimak perlu lebih diperhatikan lagi.

Menurut Triwidayati (2018) pembelajaran menyimak biasanya selalu digabungkan dengan keterampilan membaca dan berbicara. Namun dalam hal ini anak hanya memperhatikan guru dalam membacakan teks dan siswa hanya mendengarkan, dan terkadang salah satu siswa membacakan teks dan yang lain mendengarkan. Pada pembelajaran seperti ini siswa yang membacakan teks tidak akan terlatih pada keterampilan menyimaknya. Cara belajar demikian harus diakal lagi, sebagai seorang guru harus mampu menginovasi pembelajaran menyimak sehingga siswa mampu menyimak dengan baik dan cermat (Triwidayati, 2018). Melatih siswa agar pandai menyimak merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam keterampilan tersebut. Kita selalu mendengar berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari namun masih saja membutuhkan perhatian lebih untuk meningkatkan daya ingat dari apa yang telah di dengarkan, menyimak jauh lebih mendalam maknanya dibandingkan dengan mendengar, oleh karena itu kata menyimak lebih tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Perkembangan zaman seperti saat ini menuntut kita sebagai seorang pendidik mampu mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan media dalam proses belajar (Ernawati & Rasna, 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi, guru harus lebih inovatif. Saat ini banyak bermunculan inovasi-inovasi baru yang dapat memotivasi guru dalam mengajar dan menyampaikan materi secara interaktif (Poerwanti & Mahfud, 2018). Proses pembelajaran membutuhkan media untuk membantu menyampaikan informasi yang tidak bisa dijelaskan secara langsung (Fauziyyah, 2019). Pembelajaran menerima perubahan ke arah yang lebih baik dengan mengikuti perkembangan teknologi. Media pembelajaran bisa berupa *software* atau *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari berbagai sumber belajar kepada siswa (Jauhari, 2018). Salah satu media interaktif yang dapat digunakan yaitu dengan media *Pear Deck*. (Purnama & Pramudiani, 2021). Media ini bisa dibuat dengan menggunakan *Google Slide*. Menurut Indriasari dalam (Fakhriah et al., 2022) *Google Slide* adalah tool presentasi yang dibuat secara online. *Google Slide* dapat diakses melalui computer dengan jaringan internet karena *tool* ini berbasis *Cloud*. *Google Slide* dapat diakses menggunakan akun *google* yang dimiliki. Selain itu, file yang dibuat dapat diedit dan dikolaborasi secara *real time*. Ada beberapa kelebihan menggunakan *Google Slide* diantaranya mudah digunakan, berbasis web, kolaborasi dan inovatif. Selain itu kekurangan *Google Slide* yaitu mengaksesnya membutuhkan koneksi internet serta lebih sedikit pilihan efek dan tema. Menurut Lacey & Smith dalam Fakhriah et al (2022) *Pear Deck* merupakan platform yang terintegrasi menggunakan *Google & Microsoft Documents* untuk menambahkan kegiatan interaktif atau *tools* pembelajaran online lainnya. Contoh penggunaannya yaitu guru bisa menciptakan media interaktif agar murid bisa berinteraksi dengan media tersebut. *Pear Deck* dapat meningkatkan interaksi selama pembelajaran bahkan dapat memberikan penilaian terhadap siswa secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah dasar, menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih kurang dalam pembelajaran menyimak, dapat dilihat pada saat peneliti melakukan *pre-observasi* untuk membacakan sebuah cerita di dalam kelas, dan menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah mereka simak, namun siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut, dan berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV tentang media yang pernah digunakan di sekolah tersebut terutama pada siswa kelas IV, dan hasil wawancara tersebut dapat dilihat bahwa guru pernah menggunakan media berupa video yang diambil dari youtube dan menggunakannya pada saat proses pembelajaran, namun dikarenakan beberapa kendala seperti kurangnya sarana yang mendukung seperti belum adanya infocus dan media berbasis teknologi masih kurang diterapkan di sekolah tersebut, karena kurangnya pemahaman guru terhadap IT. Beberapa

Kondisi yang lebih memperhatikan adalah bahwa pembelajaran menyimak dilakukan melalui kegiatan membaca. Hal ini terjadi karena guru hanya menggunakan bahan ajar yang berasal dari buku teks. Dalam buku teks bahan simakan memang telah dituliskan sehingga siswa dapat membacanya dan kenyataan ini mendorong guru untuk membuat siswa membaca teks yang seharusnya disimak siswa. Guru juga belum pernah mencoba membuat media yang berhubungan dengan teknologi contohnya seperti membuat media interaktif menggunakan *Pear Deck*. Inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif *Pear Deck* untuk pembelajaran menyimak.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Maruti, 2016) tentang pengembangan media pembelajaran keterampilan menyimak dan membaca berbasis multimedia interaktif siswa kelas IV sekolah dasar menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam CD interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Selain itu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Google Slide* Berbantu Aplikasi *Pear Deck* pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh” yang dilakukan oleh (Fakhriah et al., 2022) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media berbantuan aplikasi *Pear Deck* dapat membuat siswa memahami penjelasan materi dan soal evaluasi dan membuat siswa semangat dalam pembelajaran serta siswa senang belajar menggunakan media tersebut. Dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan media interaktif *Pear Deck* dalam pembelajaran menyimak, karena dilihat dari peneliti terdahulu masih banyak yang belum menggunakan *Pear Deck* dalam pembelajaran menyimak, namun pada mata pelajaran lain seperti IPA sudah diterapkan dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Dari uraian latar belakang di atas, penting bagi peneliti melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Aplikasi *Pear Deck* agar siswa lebih memahami makna dari suatu Informasi. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, hal inilah yang membuat penulis melakukan penelitian dengan judul tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Aplikasi *Pear Deck* dalam Pembelajaran Menyimak di Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini di laksanakan di dua tempat yaitu di lingkungan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) untuk tahap pengembangan dan uji validasi instrumen oleh validator dan uji coba terbatas dilakukan di SDN 164 Pekanbaru, pada siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis ialah Penelitian *Research & Develoment* (R&D). Model pengembangan yang akan digunakan peneliti yaitu model ADDIE. Robert Maribe Brach (2009) mengembangkan *instructional design* dengan pendekatan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). (Cahyadi, 2019; Wicaksana et al., 2019). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dimana dilakukan uji coba terbatas dengan 10 siswa. Objek penelitian adalah media interaktif *Pear Deck* fokus mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerpen. Untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat diuji kebenarannya, maka peneliti menggunakan teknik observasi, angket (kuisioner) dan wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* yang memiliki 5 tahap utama yaitu, *Analyze* (Analisis) *Design* (Desain) *Development* (Pengembangan) *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian pengembangan media *Pear Deck* untuk siswa kelas IV SD dengan menggunakan model *ADDIE* lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis Kebutuhan. Setelah melakukan wawancara dari wali kelas terhadap proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa belum sepenuhnya menyimak dengan sungguh-sungguh, karena selalu menggabungkan keterampilan lainnya. Peneliti juga sudah mencoba untuk melihat tingkat konsentrasi siswa dalam menyimak sebuah cerita, dan masih banyak siswa yang kurang fokus dan terlihat bosan saat mendengarkan cerita. Selain itu dilihat dari karakteristik siswa pada tahapan operasional konkrit yaitu usia 7-11 tahun anak sudah mampu memahami logika secara stabil, mampu mengklasifikasikan warna sederhana, dan dapat mengembangkan imajinasi ke masa lalu dan masa depan. pada siswa kelas tinggi lebih memahami hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, mulai timbul rasa ingin tahu dan ingin belajar realistik, dan mulai timbulnya minat kepada pelajaran tertentu yang mereka sukai, dan bahkan siswa gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain dan membuat peraturan tersendiri didalam kelompoknya.
 - b. Analisa Materi. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang akan diajarkan kepada siswa kelas 4 dengan kurikulum merdeka dengan Capaian Pembelajaran menyimak dengan Fase B yaitu peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan informasi dari media audio, teks aural (teks yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. Dengan adanya capaian pembelajaran ini peserta didik memahami informasi yang disampaikan dalam cerpen, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantu *Pear Deck* siswa mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan unsur instrinsik cerpen.
2. Tahap Desain (*Design*). Pada tahap ini dilakukan dengan perancangan penyajian naskah cerita dan gambar yang akan dituangkan dalam media, pembuatan gambar serta merekam suara (*Record Sound*) untuk dijadikan video cerpen, selain itu juga merekam petunjuk penggunaan media, dan soal pilihan ganda. serta merancang media pembelajaran interaktif berbantu *Pear Deck* dan memanfaatkan fitur-fitur di dalamnya sehingga memudahkan dalam tahapan pengembangan.
3. Tahap Pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan ini terdiri dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi dan validator praktisi yang kemudian menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang telah di revisi dan di validasi oleh ahli. Tahap validasi ini merupakan tahap untuk melakukan studi kelayakan terhadap produk yang akan dikembangkan. Validasi media ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan validator praktisi. Terdapat 3 validator terdiri dari 2 validator ahli media, 1 validator ahli materi serta 1 validator praktisi yang menilai kelayakan produk media pembelajaran Interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck*. Adapun hasil validasi produk tahap I yang dilakukan oleh ahli media dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No.	Aspek Penilaian	Ahli 1	Ahli 2	Persentase Rata rata Aspek	Kategori Validasi
1.	Program	75	87,5	81,25	Valid
2.	Warna dan tulisan	85	85	85	Sangat Valid
3.	Efek Suara	75	83,33	79,16	Valid
	Rata-rata Skor	78,33	85,28	81,80	Sangat Valid

Data kelayakan media menunjukkan bahwa pada aspek program memperoleh skor 81,25 dengan kategori valid, dan pada aspek warna dan tulisan memperoleh skor 80 dengan kategori sangat valid dan pada aspek efek suara memperoleh skor 79,16 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan dari rata-rata skor validasi ahli media yang dilakukan oleh dua validator memperoleh skor 81,80 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi produk tahap I yang dilakukan oleh ahli materi dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

No.	Aspek Penilaian	Persentase Rata-rata Aspek	Kategori Validasi
1.	Bahasa	75	Valid
2.	Intonasi	100	Sangat Valid
3.	Artikulasi	100	Sangat Valid
4.	Kejelasan Isi Materi	87,5	Sangat Valid
	Rata-rata Skor	90,62	Sangat Valid

Data kelayakan materi menunjukkan bahwa pada aspek bahasa memperoleh skor 75 dengan kategori valid, pada aspek intonasi memperoleh skor 100 dengan kategori sangat valid, pada aspek artikulasi memperoleh skor 100 dengan kategori sangat valid dan pada aspek kejelasan isi materi memperoleh skor 87,5. Berdasarkan dari rata-rata skor validasi ahli media memperoleh penilaian dengan skor 90,62 yang dikategorikan sangat valid. Untuk melihat hasil validasi produk keseluruhan pada tahap 1 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk Tahap I

No	Aspek Penilaian	Persentase Tiap Aspek (%)	Kategori Validasi
1	Media	81,80	Sangat Valid
2	Materi	90,62	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	86,21	Sangat Valid

Produk yang sudah divalidasi tahap I kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran-saran dari tim ahli yang terdiri dari ahli media dan materi untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Setelah perbaikan produk selesai, maka pengembang melakukan validasi produk tahap II. Berdasarkan tabel 3 di atas terdapat dua aspek dengan beberapa indikator yang dinilai oleh masing-masing validator. Aspek media yang dinilai oleh ahli media yang memperoleh skor rata-rata sebesar 81,80 yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Validator ahli media juga memberikan beberapa saran yaitu tampilan media dibuat menarik dengan *background* yang sesuai. Aspek materi dinilai oleh ahli materi yang diperoleh skor rata-rata sebesar 90,62 dengan sangat valid. Data tersebut menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam bentuk audio sudah sesuai dengan pembelajaran menyimak. Namun ada beberapa perbaikan kalimat pada audio yang kurang tepat untuk didengar.

Berdasarkan validasi tahap 1 produk media pembelajaran interaktif dari aspek media dan materi diperoleh skor secara keseluruhan sebesar 86,21 dengan kategori sangat valid. namun, karena masih terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor kurang memuaskan sehingga pengembang melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut. Produk yang sudah divalidasi tahap I kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran-saran dari tim ahli yang terdiri dari ahli media dan materi untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Setelah perbaikan produk selesai, maka pengembang melakukan validasi produk tahap II. Adapun hasil dari validasi tahap II dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Hasil Validasi Produk Tahap II

No	Aspek Penilaian	Presentase Tiap Aspek (%)	Kategori Validasi
1	Media	81,80	Sangat Valid
2	Materi	96,87	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	89,33	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor sebesar 81,80 dengan kategori sangat valid untuk aspek media, 96,87 dengan kategori sangat valid untuk aspek materi. Secara keseluruhan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor sebesar 89,33 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan maka media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

4. Tahap Implementasi. Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba produk. Produk yang telah dilakukan revisi oleh peneliti sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi, kemudian akan dilakukan uji coba kepada guru dan siswa. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas dengan 10 siswa untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan dalam uji coba yaitu menggunakan instrumen angket respon guru dan respon siswa untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan. Angket praktikalitas respon guru diberikan kepada 1 orang guru kelas VI sekolah dasar yang berisikan 8 butir pernyataan. Angket praktikalitas respon siswa diberikan kepada kelompok kecil yang berjumlah 10 orang siswa kelas IV SD yang berisikan 10 butir pernyataan meliputi penilaian aspek tampilan, isi, bahasa dan desain pembelajaran.
 - a. Uji Coba Terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di dalam salah satu ruang kelas SDN 164 Pekanbaru. Proses pembelajaran dimulai dengan membuka kelas dan memperkenalkan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Selanjutnya siswa menggunakan media pembelajaran tersebut dengan bimbingan peneliti, setelah siswa selesai menggunakan media pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada masing-masing siswa. Pada kegiatan uji coba satu-satu diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck* yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa, petunjuk penggunaan dapat dipahami siswa namun terkendala dengan siswa tidak bisa memutar audio sendiri, sehingga audio harus diputar dari perangkat peneliti. Untuk soal pilihan ganda yang tersedia dalam media, siswa juga mampu untuk menjawab dengan baik. Peserta didik merasa senang jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media interaktif ini untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat diterima oleh siswa sebagai salah satu media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menyimak di kelas IV SD. Dari uji coba terbatas, siswa mengerjakan soal objektif yang tersedia pada media interaktif *Pear Deck*. Jawaban dari siswa dilihat pada ikon responden. Tes ini dilakukan dengan memberikan 10 soal objektif.

Tabel 5. Hasil Tes Menyimak Siswa

No	Kode Siswa	Nilai
1.	S1	100
2.	S2	90
3.	S3	90

4.	S4	100
5.	S5	100
6.	S6	100
7.	S7	90
8.	S8	100
9.	S9	80
10.	S10	90
Jumlah		940
Rata-rata		94%
Kategori		Sangat Baik

- b. Uji Respon Guru dan Respon Siswa (Praktikalitas). Pada lembar angket praktikalitas respon guru terdapat 8 butir pernyataan yang memiliki aspek keterampilan, bahasa dan desain pembelajaran. Angket tersebut diberikan kepada guru wali kelas, diperoleh skor sebesar 91,67 dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis yang diperoleh dari angket praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru

No	Aspek	Persentase Skor	Kategori
1.	Keterampilan	100	Sangat Praktis
2.	Bahasa	87,5	Sangat Praktis
3.	Desain Pembelajaran	87,5	Sangat Praktis
	Rata-rata Keseluruhan	91,67	Sangat Praktis

Selanjutnya peneliti juga melakukan uji praktikalitas respon siswa terbatas yang diikuti oleh 10 orang siswa SDN 164 Pekanbaru secara acak. Kegiatan uji coba diawali dengan membuka pembelajaran dan mengenalkan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif. Proses uji coba terbatas dilakukan di dalam salah satu ruang kelas di SDN 164 Pekanbaru. Siswa menggunakan laptop untuk menjalankan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah menggunakan media pembelajarn interaktif, siswa selanjutnya mengisi angket praktikalitas yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada lembar angket praktikalitas respon siswa terdapat 10 butir pernyataan. Angket praktikalitas diberikan kepada 10 orang siswa kelas IV sekolah dasar dan diperoleh skor sebesar 94,03 dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis yang diperoleh dari angket praktikalitas siswa dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Siswa

No	Aspek	Persentase Skor	Kategori
1.	Keterampilan	94,17	Sangat Praktis
2.	Bahasa	96,25	Sangat Praktis
3.	Desain Pembelajaran	91,67	Sangat Praktis
	Rata-rata Keseluruhan	94,03	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 1 dan 2 yang disajikan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi cerpen di kelas IV SD termasuk ke dalam kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran dalam pelajaran menyimak materi cerpen di kelas IV SD.

5. Tahap Evaluasi. Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model *ADDIE*. Pada tahap ini dilakukan pengelolaan terhadap hasil penelitian dan penarikan kesimpulan. Pada tahap validasi dilakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan

berdasarkan penilaian dari validator pada tahap validasi produk dan peneliti juga melakukan revisi produk yang dikembangkan sesuai saran dari validator. Setelah melakukan uji coba pada siswa terdapat beberapa kesulitan dalam memutar audio pada media dimana audionya disajikan terpisah-pisah disetiap slide sehingga saat didiskusikan untuk evaluasinya audio bisa digabungkan menjadi satu audio saja sehingga saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Peneliti juga melakukan evaluasi pada tahap uji praktikalitas berdasarkan penilaian respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil pemerolehan angket dari uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi cerpen di kelas IV SD dinyatakan sangat valid dan praktis sehingga dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran menyimak di kelas.

Pembahasan

Berdasarkan maksud dan tujuannya, penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan (*development research*) yaitu penelitian yang bermaksud untuk mengembangkan suatu produk. Penelitian pengembangan (*development research*) merupakan sebuah strategi yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran memberikan banyak manfaat, namun yang sering dijumpai saat ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta dalam kegiatan belajar siswa hanya diberikan teori saja (Nurrita, 2018). Media interaktif menjadi salah satu alat bantu dan dirancang agar terjadi timbal balik antara pendidik dan siswa. (Suwarsiah et al., 2021). Dengan menggunakan media interaktif siswa dapat berinteraksi langsung dengan media. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif dengan bantuan aplikasi *Pear Deck*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggungjawabkan (Rohaeni, 2020) Model *ADDIE* memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Pratiwi, 2021). Proses pengembangan produk dilakukan secara bertahap serta dilakukan proses evaluasi di setiap tahapannya hingga menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian diawali dengan melakukan tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Tahapan ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh bahwa guru dan peserta didik menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran cerpen sehingga anak lebih sering membaca dari pada menyimak, dalam proses menyimak guru sudah menggunakan media seperti video cerpen yang diputar dari youtube. guru menyatakan bahwa dengan menggunakan media seperti itu masih kurang efektif dalam pembelajaran menyimak, sehingga masih memerlukan media yang lebih interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, melalui pengembangan bahan ajar dalam bentuk media interaktif bisa menjadi solusi untuk membantu guru dan peserta didik dalam menunjang pembelajaran di sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan maka peneliti melakukan pengembangan media interaktif dengan menggunakan bantuan aplikasi *Pear Deck* dalam proses pembelajaran menyimak pada materi cerpen di kelas IV SD. Menggunakan *Pear Deck* sebagai media interaktif dapat mendukung proses belajar yang interaktif dan berfokus pada komunitas yang membantu siswa membangun kepercayaan diri dan pemahaman (Lestari et al., 2021). Menurut Javed & Odhabi di dalam Agustina et al (2021)

Pear Deck mempunyai kelebihan ketika diterapkan dalam pembuatan media interaktif, yaitu dapat melihat respon siswa dalam mengikuti pelajaran atau menjawab pertanyaan saat pembelajaran berlangsung.

Tahapan penelitian kedua setelah melakukan tahapan *analysis* yaitu peneliti melaksanakan proses *design* yang dimulai dengan membuat tim pengembang yang berisikan pengembang utama, validator ahli media dan materi, guru dan siswa sebagai praktisi. Selain itu peneliti juga memilih cerpen yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga merancang spesifikasi media seperti menentukan gambar ilustrasi untuk cerpen, menambahkan audio serta membuat pertanyaan dari cerpen yang akan dibuat. Design produk dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *illustrator* untuk pembuatan gambar ilustrasi cerpen dan *Pear Deck* sebagai pendukung pembuatan media yang interaktif. Setelah membuat gambar ilustrasi dan penambahan sound untuk cerpen, membuat evaluasi berupa pilihan ganda untuk menilai proses pembelajaran menyimak, semua yang telah disiapkan akan dimasukkan ke *Pear Deck* agar menjadi media pembelajaran interaktif. *Pear Deck* adalah platform atau aplikasi berbasis online yang terintegrasi dengan *Google* dan *Microsoft Documents* untuk menambahkan aktivitas interaktif atau *tools* pembelajaran online lainnya yang menjadikan media menjadi lebih interaktif. (Fakhriah et al., 2022).

Tahap selanjutnya melakukan pengembangan (*development*). Pada tahapan ini peneliti melakukan proses pengembangan rancangan awal produk yaitu media interaktif, membuat instrumen validasi dan praktikalitas serta melakukan uji validitas. Pengembangan media interaktif disesuaikan dengan karakter siswa yang beragam sehingga dengan media interaktif ini dapat diterima oleh siswa secara keseluruhan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan uji validitas produk kepada tiga validator yaitu 2 ahli media dan 1 ahli materi. Tahap validasi dilakukan sebanyak dua kali serta dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sesuai saran-saran dari validator. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa aspek tampilan media memperoleh skor sebesar 81,80 dengan kategori sangat valid, aspek materi memperoleh skor sebesar 96,87 dengan kategori valid. Sehingga rata-rata skor keseluruhan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah sebesar 89,33 dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck* dikatakan valid karena sudah memenuhi kriteria kevalidan yang ditentukan mulai dari aspek media dan materi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fakhriah et al.2022) yang menyatakan bahwa media dikatakan valid jika memenuhi kriteria penilaian validator dengan revisi atau tanpa revisi. (Fakhriah et al.2022)

Setelah produk media pembelajaran interaktif selesai dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan implementasi dengan melakukan uji coba terbatas dan uji praktikalitas respon guru dan siswa. Uji coba terbatas bertujuan untuk melihat kesulitan siswa dalam menggunakan media. Uji coba terbatas dilaksanakan dengan 10 orang siswa kelas IV SD. Hasil dari menggunakan media interaktif *Pear Deck* mendapatkan bahwa siswa mampu menyimak cerpen dengan baik, dapat dilihat dari siswa mampu menyelesaikan soal pilihan ganda yang ada di dalam aplikasi *Pear Deck*, hasil dari rekapitulasi hasil dari pilihan ganda memperoleh nilai sebesar 94 dengan kategori sangat baik hal ini sejalan dengan hasil dari penelitian (Pratiwi, 2021) yang menyatakan bahwa rata-rata siswa yang mengikuti tes memperoleh nilai sebesar 85,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Setelah dilakukan uji coba satu-satu, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas respon guru dan siswa untuk melihat kepraktisan produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh skor sebesar 91,67 dengan kategori sangat praktis dan uji praktikalitas respon siswa memperoleh skor 94,03 dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut didapat dari angket respon guru dan siswa yang merupakan gabungan dari beberapa aspek diantaranya

aspek keterampilan, bahasa dan desain pembelajaran yang mana guru mudah dan lancar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, serta media dapat digunakan siswa belajar. cerpen yang disajikan serta soal evaluasi yang terdapat dalam media sesuai dengan cakupan materi pembelajaran serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa, jenis huruf dan tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratiwi, 2021) yang menyatakan bahwa kepraktisan dapat dilihat dari pengguna produk seperti guru, siswa dan ahli serta produk yang dikembangkan memiliki keterlaksanaan yang sesuai. Selain itu media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dikatakan praktis jika dapat diimplementasikan di lapangan serta menunjukkan respon guru, siswa dan pengguna lainnya merasa mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif (Pratiwi, 2021).

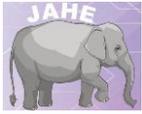
Tahapan terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan pengelolaan terhadap hasil penelitian dan penarikan kesimpulan. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada tahap validasi dilakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari validator pada tahap validasi produk dan peneliti juga melakukan revisi produk yang dikembangkan sesuai saran dari validator. Setelah melakukan uji coba pada siswa terdapat beberapa kesulitan dalam memutar audio pada media dimana audionya disajikan terpisah-pisah disetiap slide sehingga saat didiskusikan untuk evaluasinya audio bisa digabungkan menjadi satu audio saja sehingga saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Peneliti juga melakukan evaluasi pada tahap uji praktikalitas berdasarkan penilaian respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil pemerolehan angket dari uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi cerpen di kelas IV SD dinyatakan sangat valid dan praktis sehingga dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran menyimak di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratiwi, 2021) yang mengatakan tahap evaluasi dapat diukur dari kualitas media ditinjau dari kevalidan media, kepraktisan media dan mengukur keefektifan media dalam skala kecil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck* dalam pembelajaran menyimak di sekolah dasar yang peneliti kembangkan layak digunakan berdasarkan: Media pembelajaran interaktif pada materi cerpen di kelas IV SD yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Pear Deck* dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi kriteria yang valid dan praktis. Pengembangan media interaktif dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria penilaian dari aspek media dan materi dengan perolehan skor rata-rata sebesar 89,33 dengan kategori sangat valid sedangkan rata-rata praktikalitas respon guru diperoleh skor rata-rata sebesar 91,67 dengan kategori sangat praktis dan praktikalitas respon siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 94,03 dengan kategori sangat praktis. Media interaktif berbantu *Pear Deck* dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak terutama pada materi cerpen, dan memperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 94 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Pear Deck* dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, E. Z. (2017). Implementasi pasal 36 "Undang-Undang Bahasa." *Pujangga*, 1(2), 23. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.170>



- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ernawati, N. L. S., & Rasna, I. W. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103–112.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 15–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
- Fauziyyah, Z. (2019). *Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190–204. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Kintoko, K. (2017). Problem-Based Interactive Media on Circle'S Tangent By Using Adobe Flash Cs6. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(3), 399. <https://doi.org/10.26858/jds.v5i3.4847>
- Maruti, E. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Dan Membaca Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(01), 49–58. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i01.324>
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265–271.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sitorus, P., Margiati, & Kaswari. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual. *Artikel*, 2. https://www.google.co.id/books/edition/PENGARUH_PENGGUNAAN_MEDIA_AUDIO_VISUAL_A/2FskAwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+audio+visual&printsec=frontcover%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=2FskAwAAQBAJ&pg=PA20&dq=pengertian+Media+Audio+Visual&hl=en&sa=X&ved=
- Suwarsiah, S., Santoso, H., & Achyani, A. (2021). Peranan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Biolova*, 2(2), 108–113. <https://doi.org/10.24127/biolova.v2i2.1107>
- Triwidayati, K. R. (2018). Pelaksanaan Pembelajaran Menyimak di SD Xaverius di Bawah Naungan Yayasan Xaverius Palembang. *Jurnal PGSD Musi*, 1(1), 53–64.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 48–59. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/23159>