



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1990 - 2001

Research & Learning in Elementary Education

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



## Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash* dengan Pendekatan *Content And Language Integrated Learning (CLIL)* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD

Putri Indah Wahyuningsih<sup>1✉</sup>, Agus Nuryatin<sup>2</sup>, Rahayu Pristiwati<sup>3</sup>

Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [putriindah939@students.unnes.ac.id](mailto:putriindah939@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [agusnuryatin@mail.unnes.ac.id](mailto:agusnuryatin@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>, [pristi@mail.unnes.ac.id](mailto:pristi@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan dampak pada semua bidang salah satunya bidang pendidikan, hal tersebut bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan yakni *menguji kevalidan serta kepraktisan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL)* untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar materi Cerita Rakyat. Penelitian ini merupakan jenis Pengembangan (RnD) prosedur Sugiyono. Sampel yang digunakan yaitu 24 siswa kelas IV di SDN Mangunharjo. Teknik pengumpulan data didapatkan dengan pengisian angket. Uji kevalidan dan keefektifan didapat dari ahli media, validator materi, respon guru dan dari siswa. Hasil dari validator materi rata-rata 3,5 presentase 70% kriteria "Valid". Hasil validator media dengan rata-rata 4,3 presentase 87% kategori "Sangat Valid". Hasil respon guru diperoleh skor presentase 89% dengan kategori "Sangat Praktis". Adapun hasil respon dari siswa diperoleh presentase 77,2% dengan kriteria "Sangat Praktis". Hasil *pretest* adalah 15,17 dan nilai maksimum *pretest* yakni 17,71 dan nilai *mean pretest* adalah 64% sedangkan nilai minimum *posttest* sebesar 20,75 dan nilai maksimum *posttest* 21,46 dan *mean* dari *posttest* adalah 87% sehingga ada kenaikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebanyak 26%. Kesimpulannya media pembelajaran interaktif dengan pendekatan CLIL mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa, ditunjukkan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* yang signifikan.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, pendekatan CLIL, kemampuan membaca.

### Abstract

*Development technology give impact on all field wrong the only one field education. Study this own purpose that is test validity as well as practicality Interactive Media based on Adobe Flash with Approach Content And Language Integrated Learning (CLIL) for Student Class IV School Base Theory Folklore. Study this is type Development ( RnD ) procedure Sugiyono . Results from material validator average 3.5 a percentage of 70% "Valid" criteria . The results of the media validator with an average of 4.3 the percentage of 87% "Very Valid" category. Results teacher response obtained score percentage 89% with category "Very Practical ". As for results response from student obtained percentage 77.2 % with criteria " very" Practical ". Results pretest is 15.17 and Mark maximum pretest i.e. 17.71 and Mark mean pretest is 64% whereas posttest minimum score of 20.75 and Mark maximum posttest 21.46 and mean of posttest is 87% so that there is increase the mean value of the pretest and posttest by 26%. In conclusion, learning media interactive with CLIL approach is able Upgrade ability read student, shown difference results pretest and significant posttest.*

**Keywords:** Media development, CLIL approach, reading ability.

Copyright (c) 2022 Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati

✉ Corresponding author :

Email : [putriindah939@students.unnes.ac.id](mailto:putriindah939@students.unnes.ac.id)

DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Guru merupakan pendidik yang profesional memiliki sebuah tugas penting yakni mengajar, membimbing, melatih, mendidik, memusatkan, memperhitungkan, serta mengevaluasi peserta didik dalam pembelajaran di jalur pendidikan resmi, mulai dari tingkatan sekolah dasar, serta pembelajaran menengah (Kemendikbud, 2015). Guru memiliki sebuah tanggung jawab penting guna memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran, dan merangsang siswa untuk belajar (Teguh, 2013). Tugas Guru bukan hanya menyalurkan informasi materi tetapi mengajarkan tentang perilaku yang baik. Kondisi anak pada usia sekolah dasar berada pada perkembangan *golden age* maka dari itu, orangtua perlu memperkenalkan dan merapkan nilai budi pekerti sejak dini.

Pada bidang pendidikan penggunaan teknologi sudah sangat marak digunakan terlebih di era *Covid-19*, kegiatan pembelajaran dilakukan secara online (*daring*) mengharuskan antara peserta didik dengan guru untuk menguasai teknologi yang ada. Media dalam pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan sebuah informasi yang dilakukan guru ke siswanya, sehingga mempermudah proses kegiatan belajar dan menciptakan keefektifan serta interaktif dalam pembelajaran (Wibowo, 2013). Menurut (Chodiyah, 2017) media adalah sebagai alat penyalur dalam hal komunikasi, membagikan informasi dari sumbernya kemudian disampaikan ke penerima.

Pada kegiatan pembelajaran interaksi antara guru dan siswa sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Dibutuhkan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD sesuai dengan Coyle dalam (Nurkhin, 2014) yang berpendapat tentang (*Content And Language Integrated Learning*) yaitu pendekatan yang diterapkan berfungsi agar memahami konten dan medalami bahasa yang digunakan pada KBM. Sedangkan dari (Marsh, 2012) adalah: "*CLIL is a dual-focused educational approach in which an additional language is used for the learning and teaching of content and language with the objective of promoting both content and language mastery to predefined levels*". Menurut (Setianingsih, 2017) pendekatan *Content and Language Integrated Learning (CLIL)* yakni pendekatan pembelajaran yang berfokus pada dua hal yakni bahasa tambahan yang diterapkan dalam pembelajaran serta bahasa dengan tujuan untuk penguasaan materi sesuai tingkatan.

Menurut (Kurniawati & Koeswanti, 2020) membaca merupakan kegiatan dengan tujuan memperoleh maksud dari bacaan tersebut yang nantinya dapat diekspresikan melalui tulisan atau lisan. Semua proses belajar didasari oleh kemampuan membaca (Teguh, 2013). Menurut (Setyawati, 2011) membaca ialah keahlian kompleks yang mengaitkan serangkaian keterampilan yang lebih terperinci. Menurut (Untari & Saputra, 2016) kemampuan membaca memiliki tujuan bahwa bukan hanya meningkatkan kemampuan bekerja dan mahir dalam akademik namun dapat juga seseorang ikut serta berkehidupan sosial, berbudaya, politik serta menemukan kebutuhan emosional.

Pembelajaran bahasa Indonesia menurut (Pramesti, 2015) bahasa Indonesia merupakan pelajaran harus ada dan disalurkan pada pembelajaran resmi, dari jenjang SD sampai Universitas. Menurut (Khair, 2018) kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia akan diajarkan sejak kelas hingga kelas tinggi SD. Dengan demikian pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang wajib diterapkan mulai dari pendidikan sekolah dasar dengan tujuan adanya pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya pandai dalam penggunaan bahasa yang baik secara tertulis maupun lisan. Sedangkan Menurut (Syihabudin, 2020) Pembelajaran Bahasa memiliki tujuan yakni guna membina kompetensi berbahasa dari aspek berbicara, menyimak, menulis dan , membaca.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mardhatillah, 2018) berjudul "*Pengembangan Media Berbasis Macromedia guna Meningkatkan Kemampuan Membaca peserta didik Kelas II di Negeri Paya Peunaga Meureubo*" Menyatakan bahwa pengembangan media telah layak digunakan untuk media pembelajaran. Hasil

- 1992 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

uji produk dari aspek pembelajaran yaitu 75% kategori baik, penilaian dari materi mendapatkan 80% kategori sangat layak serta penilaian aspek media memperoleh 80% kategori sangat baik.

*Penelitian oleh (Cahyati et al., 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif untuk mengenalkan Kata-kata yang Bermakna bagi Anak” memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pengenalan kata-kata bermakna. penelitian dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil nilai dari para ahli media diperoleh 3,56 %, validator materi dengan jumlah 3.81% rerata 3,68 % (untuk kategori yang sangat valid). Di tahap skala kecil dilakukan 3 siswa rata-rata hasil 75% (kategori praktis). Pada tahapan grup kecil dilaksanakan 9 anak didapatkan rata-rata sebesar 79.16% (praktis). Kesimpulannya bahwa hasil temuan yaitu media pembelajaran interaktif dinyatakan tingkat kevalidan juga kepraktisan untuk anak, dapat diterapkan pada kegiatan belajar.*

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nur Lailiyah, 2018) judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD” memperoleh hasil bahwa Penelitian dilakukan dengan model pengembangan Four-D. Hasil yang diperoleh dengan tingkat kevalidan 89,5 % data ahli materi serta ahli media, kepraktisan media skor 75% kategori praktis dan produk tersebut efektif pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Penelitian dari (Rahmi et al., 2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku”. Hasil angket responsiswa kelas II SDN Sidomulyo sebesar 98,73%, SDN 1 Babadan 98,88%, dan SDN Purworejo 100%. Hasil angket tanggapan guru kelas II SDN Sidomulyo 97,5%, SDN 1 Babadan 97,5% dan SDN Purworejo 100% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

Pada penelitian terdahulu terdapat perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan yakni pada subjek penelitian, dan prosedur yang digunakan dalam pengembangan serta tidak adanya pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Namun, terdapat persamaan yakni pada jenis penelitian, aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media serta materi yang akan diajarkan.

Pembaharuan pada pengembangan yang akan dilakukan dari penelitian terdahulu yakni penggunaan pendekatan dalam media yang digunakan dalam pembelajaran berupa pendekatan *Content And Language Intergrated Learning (CLIL)* serta penggunaan aplikasi *adobe flash* yang dapat digunakan atau diinstal melalui *handphone* sesuai dengan perkembangan zaman yang mana siswa sudah tidak asing lagi dalam penggunaan *handphone* dalam kesehariannya.

Hasil wawancara dengan Ibu Yuli selaku Guru kelas IV dalam pembelajaran, SDN Mangunharjo Penggunaan media berbasis teknologi belum di gunakan di sekolah, selain itu pembelajaran kelas IV, guru belum sepenuhnya mempertimbangkan pendekatan yang sesuai digunakan untuk siswanya. Kemampuan membaca masih berada dibawah kriteria ketuntasan hal tersebut dilihat dari kegiatan pembelajaran membaca pelajaran bahasa. Terdapat beberapa anak yang belum dapat membaca lancar, olehkarena itu dapat berdampak pada pembelajaran dan pemerolehan informasi suatu materi yang dibahas.

Berdasarkan beberapa kendala yang belum tercapai sepenuhnya di kelas IV SDN Mangunharjo, mulai kegiatan membaca sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan membaca siswa, pemanfaatan penggunaan media interaktif serta kurangnya penyesuaian penerapan pendekatan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan memperoleh hasil kevalidan Pengembangan Media pembelajaran Interaktif yang Berbasis *Adobe Flash* dengan Pendekatan (*CLIL*) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas IV SD Materi Cerita Rakyat. Pentingnya penelitian ini dilakukan yakni untuk mengembangkan produk berupa media interaktif berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *CLIL* guna untuk memudahkan siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan kemampuan membaca siswa.

1993 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

## **METODE**

Penelitian ini termasuk jenis pengembangan dengan menggunakan prosedur dari (Sugiyono, 2016) yang memodifikasi Borg and Gall yakni terdapat 10 tahap terdiri dari: (1) Potensi serta permasalahan; (2) mengumpulkan Informasi, (3) Rancangan Produk yang dibuat, (4) Validasi dari Desain, (5) Revisi untuk Desain, (6) Melakukan uji percobaan Terbatas, (7) Revisi untuk Produk, (8) Uji Coba Lapangan Operasional, (9) previsian produk yang terakhir, dan (10) Diseminasi dan Implementasi. Prosedur penelitian pengembangan berupa langkah yang sudah dipersingkat. Penelitian pengembangan ini hanya dibatasi pada tahap ketujuh yakni pada Uji Coba Terbatas kemudian revisi produk. Populasi dalam penelitian yaitu kelas IV terdiri dari 24 siswa. Sampel yang diambil seluruh murid kelas empat. Teknik dalam pengumpulan sebuah data berupa kuesioner atau angket dijawab siswa, guru, validator media dan validator materi. Teknik untuk menganalisis data yaitu ada dua tahapan yakni ditinjau dari studi pendahuluan dan kelayakan produk pengembangan dari hasil angket kemudian dianalisis. Dalam hal ini bentuk dari hasil yang dikembangkan yakni media interaktif menggunakan aplikasi *adobe flash* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* didesain dalam bentuk aplikasi guna untuk mendukung kelancaran dalam pembelajaran yang digunakan oleh siswa dan guru. Media interaktif ini dapat diinstal di HP guna menyesuaikan sistem pembelajaran sekarang selama pandemi yaitu secara online dengan tujuan agar memudahkan siswa dalam pembelajaran, mudah menerima materi, sehingga dapat memfokuskan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Dari kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas terdapat beberapa kendala yaitu kemampuan membaca pada siswa, untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan adanya pengembangan media interaktif dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, dikarenakan pada media yang dikembangkan berbentuk aplikasi media interaktif yang mana harus ada interaksi antara siswa dan media tersebut dan siswa berlaku sebagai user atau pengontrol media tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan dilakukan untuk mendiskusikan hasil temuan dari penelitian berupa kajian teori maupun latar belakang yang dibahas sebelumnya. Berikut temuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah yang sebelumnya sudah ditentukan.

### **1. Hasil Pengembangan media Interaktif dengan *Adobe Flash* dengan Pendekatan CLIL Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca bahan ajar Cerita Rakyat**

Adapun media interaktif berbasis *adobe flash*, hasil pengembangan memiliki karakteristik yang dilihat dari beberapa aspek, sebagai berikut: 1) menu tampilan utama, 2) menu materi pendahuluan, 3) menu materi cerita, 4) menu kuis, 5) menu game, 6) menu video asal usul telaga warna, dan 7) menu rangkuman. Berikut penjelasan berkaitan dengan aspek ada media interaktif.

1994 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

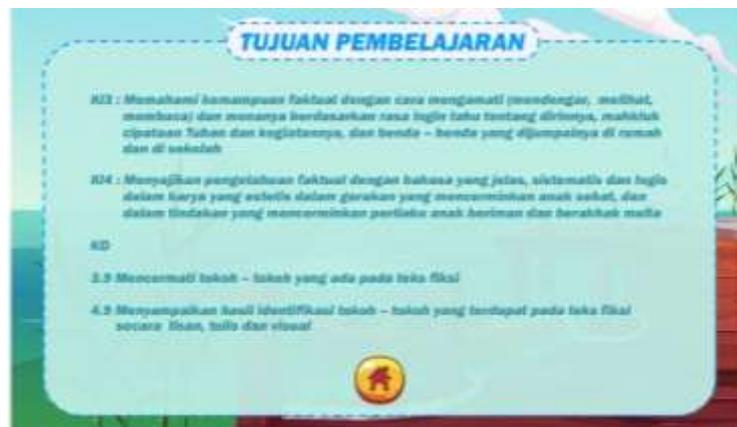
a. Menu tampilan utama



**Gambar 1 Tampilan Utama**

Menu ini mencakup dari beberapa menu yang nanti dijalankan atau dioperasikan oleh *user*.

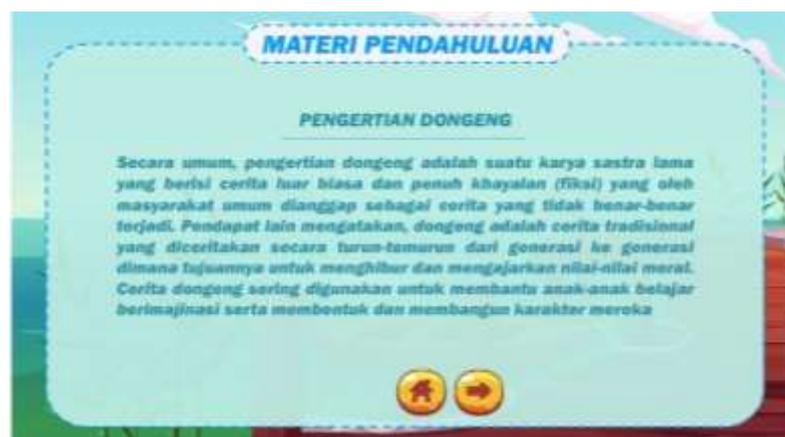
b. Menu tujuan pembelajaran



**Gambar 2 Menu Tujuan Pembelajaran**

Pada menu ini berisi tentang tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran yakni berupa KI dan KD. Dengan adanya menu ini memudahkan siswa maupun guru untuk mengetahui tujuan pembelajaran.

c. Materi Pendahuluan



**Gambar 3 Materi Pendahuluan**

1995 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

Materi Pendahuluan berisi materi umum mengenai dongeng yang telah dipersingkat dengan bahasa sederhana dan jelas. Hal tersebut bertujuan agar memudahkan siswa kelas IV SD dalam memahami tentang materi dongeng.

d. Materi Cerita



Gambar 4 Materi Cerita

Menu Materi Cerita berisikan tentang cerita rakyat atau materi legenda asal usul telaga warna, Roro Jonggrang dan asal Bukit Catu. Pada menu ini penyampaian materi berupa audio dan juga teks bacaan.

e. Menu Kuis



Gambar 5 Menu Kuis

Pada menu kuis terdapat soal pilihan ganda yang memuat pendalaman materi, terdiri dari lebih dari satu jenis pengayaan dengan soal bernilai 25 poin.

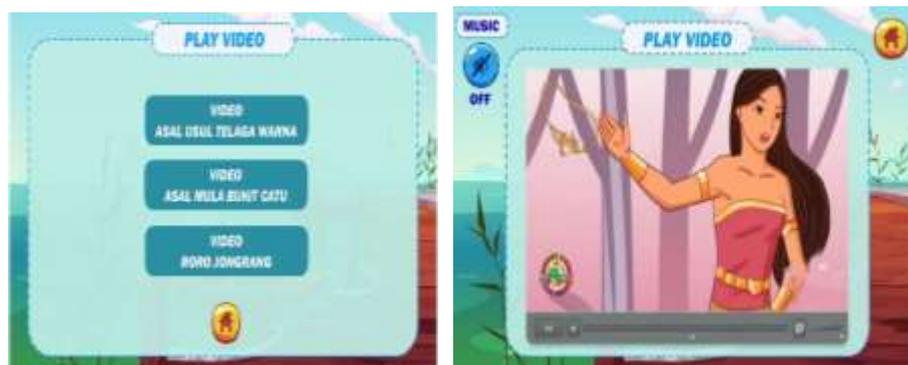
f. Menu Games



Gambar 6 Menu Games

Pada menu games ini, berisi tentang soal dengan model *puzzle*. Bertujuan untuk pendalaman materi tentang cerita rakyat yang di kemas dalam bentuk game.

g. Video asal usul telaga warna



Gambar 7 Menu Video Asal Usul Telaga Warna

Menu ini menampilkan video yang menceritakan tentang materi cerita yakni asal usul telaga warna, Roro jonggrang dan asal bukit catu. Adanya video sebagai pendukung materi cerita.

h. Menu Rangkuman



Gambar 8 Menu Rangkuman

Pada menu rangkuman ini berisikan mengenai materi singkat atau rangkuman dari materi yang telah dipelajari. Guna memudahkan siswa dalam mencari intisari dari bacaan.

2. Kevalidan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash* dengan Pendekatan CLIL

Kevalidan media interaktif berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CLIL diperoleh melalui penilaian dua ahli yakni, validator media dan validator materi. Berikut pembahasan penilaian kedua ahli validator.

a. Kevalidan Materi

Kevalidan materi yang dikembangkan dinilai dari 2 aspek yakni: 1) isi materi: 2) aspek format pembelajaran. Berikut pembahasan hasil penelitian pada masing – masing aspek indikator kevalidan materi.

1) Aspek isi materi

Aspek isi konten terdapat 5 yakni: 1) kejelasan materi; 2) kemudahan dalam memahami isi materi; 3) kedalaman materi yang disajikan; 4) evaluasi yang digunakan; 5) penggunaan bahasa dalam isi materi. Berikut penjelasan dari beberapa aspek tersebut.

Kejelasan isi materi

Kejelasan isi materi meliputi tentang kesesuaian pokok materi pada pembelajaran. Adapun materi mengenai cerita rakyat yang membahas tentang tokoh, penokohan, alur dan amanat. Terdapat beberapa contoh teks cerita rakyat pada media interaktif yaitu mengenai asal usul telaga warna, asal mula candi catu. Pada

- 1997 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

pembahasan ini tujuan yang akan dicapai sesuai dengan kompetensi dasar 3.9 Mencermati tokoh dalam cerita fiksi, dan 4.9 Memaparkan hasil dari kegiatan menganalisis ada pada teks fiksi baik dengan tertulis, berbicara serta visual.

Kemudahan dalam memahami isi

Media interaktif dengan software *adobe flash* dengan pendekatan CLIL dikembangkan dan disajikan dengan menarik dan interaktif yang digunakan oleh siswa atau guru. Bahasa yang dipakai dalam pembelajaran yaitu bahasa Indonesia yang mudah untuk dipahami, petunjuk penggunaan media mudah dipahami dan siswa atau guru dapat mengulang materi sebelumnya tanpa tertinggal. Materi pada media interaktif berisikan tentang cerita rakyat dari berbagai tempat sehingga diharapkan mampu mengatahui budaya- budaya setempat yang ada.

Kedalaman materi yang disajikan Kedalaman materi yang ada pada media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran beserta KD.

Evaluasi yang digunakan

Evaluasi yang digunakan pada media interaktif berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CLIL ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni mencermati tokoh – tokoh berkaitan tentang cerita rakyat dan tujuan penelitian agar meningkatkan kemampuan membaca siswa. Evaluasi yang diterapkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Sesuai dengan pendapat (Wardani, 2012) yakni model evaluasi dari hasil belajar siswa yang akan dikembangkan untuk mengukur pencapaian kompetensi berbahasa pada umumnya memberikan kesempatan waktu dan ruang berpikir untuk peserta didik.

Penggunaan Bahasa

Penggunaan bahasa dalam media interaktif yang telah dikembangkan diantaranya penggunaan kalimat yang simpel serta tertuju ke pokok bahasan. Pemilihan kalimat berupa kalimat jelas, mudah dipahami, dimengerti serta kalimat mewakili isi atau informasi yang akan disampaikan namun tetap sesuai dengan penggunaan tata bahasa yang benar.

b. Kevalidan Media

Kevalidan sebuah kerangka media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CLIL, dikembangkan dinilai dari 2 aspek yakni: 1) aspek Tampilan; 2) aspek Instruksional. Berikut pembahasan mengenai hasil penelitian pada masing – masing aspek indikator kevalidan media.

1) Aspek Tampilan

Tampilan media interaktif berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CLIL yang sudah dikembangkan meliputi beberapa indikator yaitu: 1) Tampilan, menu awal pada media atau *background* yang berisi tentang menu – menu yang digunakan dalam pembelajaran mulai dari materi pendahuluan, materi cerita, kuis, game, video cerita dan rangkuman. 2) Teks, teks yang digunakan yakni menggunakan gaya teks yang simple agar mudah dipahami dan dapat dibaca oleh siswa. 3) Gambar dan Animasi, pada media terdapat beberapa gambar dan animasi guna untuk mendukung penyampaian sebuah materi dan terlihat menarik. 4) Audio dan Video, pada media terdapat audio yakni pada menu cerita rakyat, selain terdapat teks bacaan terdapat juga audio guna untuk kemampuan menyimak siswa dan terdapat video pendukung penyampaian materi. 5) Navigasi, ketepatan dan kemudahan dalam mengoperasikan media interaktif didesain simpel agar mudah dioperasikan.

2) Aspek Instruksional

Aspek instruksional pada media interaktif yang dikembangkan yakni meliputi 2 indikator yakni: 1) Penggunaan dan, 2) Interaktivitas. Berikut pemaparan mengenai indikator yang terdapat pada indikator.

Penggunaan

- 1998 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

Pada indikator penggunaan terdapat beberapa hal yakni mengenai kemudahan dalam petunjuk penggunaan program, kemudahan petunjuk menjalankan game/kuis dan kemudahan dalam menggunakan program secara keseluruhan.

#### Interaktivitas

Interaktivitas pada media interaktif berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CLIL terdapat beberapa aspek yakni kemudahan dalam pengulangan materi. Hal ini diharapkan siswa atau guru dapat mengakses ulang materi yang belum dipahami. Selanjutnya kemudahan dalam pengerjaan soal pada kuis dan game, pada menu ini siswa mengerjakan soal bentuk dari evaluasi setelah melakukan pembelajaran. Kemudian terdapat umpan balik setelah diterapkan kegiatan belajar dengan adanya media. Media pembelajaran ini dapat digunakan langsung pada *handphone* karena menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan memudahkan siswa dalam kegiatan belajar dalam kondisi pandemi seperti sekarang. Hal ini sesuai dengan (Oktariyanti et al., 2021) bahwa Media pembelajaran dengan menggunakan *handphone* memiliki kelebihan seperti kemudahan saat mengakses dimanapun, kapanpun secara fleksibel

### 3. Kepraktisan Media Interaktif berbasis *Adobe Flash* dengan Pendekatan CLIL

#### a. Respon Guru

Berdasarkan hasil penelitian respon guru tentang media interaktif dengan pendekatan CLIL diperoleh skor 4,5 dengan *presentase* kepraktisan sebesar 89% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Informasi yang diperoleh berdasarkan hasil respon guru adalah:

Tampilan pada media interaktif, materi di media, kesesuaian *background* dengan materi, video dalam media, alat evaluasi pada media sesuai digunakan dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi cerita rakyat selain itu, adanya media membantu siswa dan memudahkan siswa dalam pembelajaran karena media interaktif sangat fleksibel yang dapat digunakan pada *handphone* sehingga siswa bisa memainkannya dengan mudah. Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif memudahkan guru dalam mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya cerita rakyat ke siswa, karena pada media interaktif ini terdapat beberapa menu yakni, adanya materi, alat evaluasi berupa soal – soal yang dikemas secara interaktif dan terapat rangkuman.

#### b. Respon Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa diperoleh skor rata – rata keseluruhan 66 dengan *presentase* 77,2% dengan kriteria “Sangat Praktis” informasi yang diperoleh berdasarkan respon siswa yaitu:

Penyajian materi cerita rakyat dengan penggunaan media interaktif dapat menggabungkan informasi materi sesuai dengan pendekatan CLIL sehingga siswa bukan hanya mengetahui materi namun dapat menggabungkan antara pendalaman materi dengan penggunaan bahasa yang baik dengan cara komunikasi dan mengetahui budaya yang ada melalui media interaktif.

Penyajian materi cerita rakyat dalam media interaktif beisikan materi teks, audio dan video yang menarik sehingga mampu menaraik daya minat siswa. Selain itu dalam media interaktif terdapat latihan soal sebagai bentuk evaluasi siswa yang sangat menarik yaitu berupa latihan soal dan terdapat huruf acak yang nantinya siswa disuruh untuk menyusun kata – kata tersebut. Kemudian dalam kemudahan penggunaan program media interaktif dan pembahasan dalam media mudah dipahami siswa sehingga dapat membantu siswa dalam penyampaian pesan.

### 4. Keefektifan Media Interaktif menggunakan *Adobe Flash* serta Pendekatan CLIL guna Meningkatkan Kemampuan dari Membaca

Kegiatan pembelajaran materi cerita rakyat media interaktif yang berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CLIL adalah media yang dirancang berdasarkan kebutuhan serta karakteristik siswa. Media pembelajaran interaktif dengan pendekatan CLIL di desain dengan bahasa dan kemudahan penggunaan

program yang mudah untuk dipahami baik siswa maupun guru. Petunjuk penggunaan yang jelas, bahasa yang digunakan singkat, padat dan jelas serta tampilan media yang menarik.

**Tabel 1**  
**Descriptive Statistics**

	Min	Max	Mean	Std. Deviation	N
POST TEST	20,75	22,46	21,69	0,479	16
PRE TEST	15,17	17,71	16,06	0,854	16

Analisis deskripsi hasil kemampuan membaca murid di kelas 4 SD Mangunharjo Semarang dengan media interaktif dengan pendekatan CLIL fokus cerita rakyat. Hasil uji coba dengan jumlah 24 siswa. Berdasarkan data statistik (*descriptive statistic*) menunjukkan hasil minimum dan maksimum sebagai berikut, minimum *pretest* adalah 15, maksimum *pretest* yakni 18, nilai *mean pretest* adalah 64% sedangkan nilai minimum *posttest* 21, maksimum *posttest* yakni 22, dan *mean posttest* sebesar 87% sehingga ada kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 26%.

**Tabel 2**  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences						Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	21.69	.339	.119	21.27	22.45	3.702	0,000

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai rata-rata dari *pretest* dan *posttest* terdapat selisih, dilihat dari sig (2-tailed) yang kurang dari 0,05 yakni 0,002 olehkarena itu media pembelajaran interaktif dengan pendekatan CLIL dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, terbukti dari perbedaan *pretest* dan *posttest* yang signifikan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari pengolahan data yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *adobe flash* dengan pedekatan CLIL dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sesuai dengan teori sebelumnya namun setelah adanya pengembangan pada media terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca siswa. Pada penelitian ini hanya memfokuskan pada kemampuan membaca serta penggunaan media hanya pada pembelajaran bahasa Indonesia cerita rakyat. Diharapkan dengan penelitian pengembangan media interaktif berbasis *adobe flash* ini dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah serta dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya sesuai kebutuhan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pengembangan media interaktif dengan aplikasi *adobe flash* dengan pendekatan CLIL dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan kegiatan analisis studi pendahuluan berupa pemberian angket kebutuhan siswa, diperoleh hasil siswa sangat membutuhkan media pembelajaran

- 2000 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>

dengan karakteristik yang interaktif yang digunakan dalam kegiatan belajar. Pada kegiatan pengembangan media, dibuat media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CLIL. Hasil pengembangan media tersebut berupa menu utama, menu pendahuluan, menu materi, kuis, *game*, dan rangkuman. Pada menu materi bukan hanya berisi materi tertulis namun terdapat audio pendukung, pada menu kuis berisi soal latihan untuk memperdalam materi dan menu *game* berisikan soal berupa *puzzle* serta melengkapi kata yang hilang. Materi yang dituangkan dalam media sangat mendalam sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Selanjutnya untuk hasil kevalidan dan kepraktisan diperoleh hasil yang valid dan praktis, oleh karena itu media interaktif berbasis *adobe flash* dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/Cd.V9i2.11339>
- Chodiyah, S. (2017). *Pengembangan Media Flashcard Pada Pelajaran Ipa Materi Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas Iii Sdn Pandean Lamper 02 Semarang*.
- Kemendikbud. (2015). *Undang - Undang Republik Indonesia Tentang Guru Dan Dosen*. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Guru Dan Dosen, 1, 1–5.
- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sd Dan Mi*. Ar-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/Jpd.V2i1.261>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/Dt.V7i1.2634>
- Mardhatillah, & Trisdania, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Di Sd Kelas Ii Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(1), 91–102.
- Marsh, D. (2012). *Content And Language Integrated Learning ( Clil ) A Development Trajectory*.
- Nurkhin, A. (2014). *Strategi Content And Language Integrated Learning (Clil) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Biaya*. Dinamika Pendidikan Unnes, 9(2), 130–147. <https://doi.org/10.15294/Dp.V9i2.4889>
- Nur Lailiyah, W. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas Iv Sd*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(7), 1150–1159.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pramesti, U. D. (2015). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*. Jurnal Puitika, 11(1), 84.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. International Journal Of Elementary Education, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V3i2.18524>
- Setianingsih, Z. A. P. S. Dan R. (2017). *Penerapan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (Clil) Pada Materi Lingkaran Di Kelas Viii Smp*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(6), 79–87.

- 2001 *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD – Putri Indah Wahyuningsih, Agus Nuryatin, Rahayu Pristiwati*  
DOI <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>
- Setyawati, C. K. (2011). *Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Membaca Melalui Penerapan Teknik Tari Bambu*. Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif, 15(02).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development* (S. Y. Suryandari (Ed.); Mei 2016). Alfabeta
- Syihabudin, S. A. Dan T. R. (2020). *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Belaindika, 1(01), 21–31.
- Teguh, M. (2013). *Gerakan Literasi Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional 15 Maret 2017, 18–26
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). *Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas Iv Sd*. Mimbar Sekolah Dasar, 3(1), 29–39.  
<https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V3i1.2354>
- Wardani, O. P. (2012). *Pengembangan Perangkat Evaluasi Berdasarkan Taksonomi The Structure Of Observed Learning Outcome (Solo) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Membaca Peserta Didik Kelas X Sma*. Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1(2).  
<https://doi.org/10.15294/Seloka.V1i2.686>
- Wibowo, E. J. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv*. Vol 2 No 1 – Maret 2013 Issn: 2302-1136 - Seruniid.Unsa.Ac.Id Gambar, 2(1), 75–78