

DEVELOPMENT OF *PETI ILMU PERSUASI* LEARNING MEDIA FOR PERSUASING TEXT MATERIAL FOR STUDENTS OF CLASS VIII STATE JUNIOR HIGH SCHOOL 7 TANJUNGPINANG IN ACADEMIC YEAR 2022/2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PETI ILMU PERSUASI* PADA MATERI TEKS PERSUASI SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7 TANJUNGPINANG TAHUN AJARAN 2022/2023

Wanda Monika Putri ^{1a(*)} Legi Elfitra^{2b} Siti Habiba^{3c}

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang

^awandamonikaaputri@gmail.com

^blegielfitra85@gmail.com

^csiti.habiba85@umrah.ac.id

(*) Corresponding Author

wandamonikaaputri@gmail.com

How to Cite: Wanda Monika Putri, (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Peti Ilmu Persuasi pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Tanjungpinang, 2(2), 1-5. doi: 10.36526/js.v3i2.2983

Abstract

This research has the aim of developing a media for teaching the science of persuasion in persuasive text material for class VIII students of SMP Negeri 7 Tanjungpinang for the academic year 2022/2023. This study uses the 4D development model up to the development stage. The product developed in this study is a visual-based learning media with the basic ingredients of plywood and brown in color. This learning media has been assessed based on the assessment of two experts, namely media experts and material experts. The number of students in this media trial was 6 students for small groups and 36 students for large groups. Data collection techniques in this study, namely interviews, media validation questionnaires by media experts and material experts, as well as media practicality questionnaires by students. Data analysis techniques in this study were carried out using two techniques, namely descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of this study obtained an average of 93% with the criteria of "very valid" for the media, an average of 95% with the criteria of "very valid" for the material. In addition, this research was tested on students who obtained an average of 84% with the criteria of "very practical" by small groups and an average of 90% with the criteria of "very practical" by small groups.

Received : 11-09-2023

Revised : 25-09-2023

Accepted : 09-10-2023

Keywords:

Development,
learning media,
student

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menurut Jalinus dan Ambiyar (2016), segala hal yang berkaitan dengan perangkat keras maupun lunak yang digunakan dalam menyampaikan sebuah isi materi dari berbagai sumber kepada siswa yang berguna untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar dimana media dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan penggunaannya dinilai efektif. Sementara itu, menurut Shoffa, dkk (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen yang berisikan beberapa instruksi yang membantu menyampaikan materi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hanya yang kurang, menimbulkan kejenuhan siswa dalam memahami materi. Adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif pada pembelajaran teks persuasi.

Teks persuasi menurut Kosasih, dkk (2018), sebuah teks berisikan pernyataan-pernyataan yang sifatnya mengajak, mendorong, atau mengharapkan pembaca mengikuti apa yang diinginkan penulis. Peneliti memilih teks persuasi menjadi isi konten dalam pengembangan media untuk meningkatkan pembelajaran materi tersebut. Adanya penggunaan media membantu siswa lebih aktif dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Pembelajaran efektif didukung oleh rasa ingin tahu siswa yang tinggi, sehingga apabila proses pembelajaran dilakukan hanya berpusat pada guru, buku, dan materi tertulis ini hanya akan menciptakan suasana kelas yang monoton dan membosankan. Penggunaan media pembelajaran membantu segenap rangkaian proses pembelajaran, dengan demikian dibutuhkan adanya inovasi-inovasi baru untuk menghidupkan suasana kelas agar lebih aktif. Menurut Alti, dkk (2022), menyatakan fungsi media pembelajaran adalah sebagai, yaitu: (1) penggunaan media berfungsi untuk mengembangkan sebuah metode dalam pengajaran agar lebih bervariasi, penyederhanaan teori, prinsip, maupun pandangan dalam proses kegiatan belajar mengajar, (2) impresi media pembelajaran menciptakan sebuah atensi dan ikut serta siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar, dan (3) sejumlah konsep bisa mudah disampaikan dengan penggunaan media pembelajaran. Pentingnya sebuah media pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dilihat dari kebutuhan siswa bahwa siswa membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan. Adanya media pembelajaran juga dapat membantu menyampaikan materi menjadi lebih menarik.

Bersumber pada permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan mengujicobakan sebuah hasil produk media pembelajaran *peti ilmu persuasi* dalam bentuk visual untuk membantu menciptakan interaksi langsung dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini diberi nama *peti ilmu persuasi*, dikarenakan media ini berbentuk peti yang di dalamnya terdapat pengetahuan mengenai teks persuasi. Batubara (2015); Suryadi (2020); Dewi dan Budiana (2018); Aryadillah dan Fitriansyah (2017), menyatakan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Dimana peneliti membuat media memperhatikan beberapa kriteria untuk menciptakan media yang mampu membantu dalam penyampaian materi sehingga penyampaian materi tidak hanya sebatas bahan bacaan, namun menjadi sebuah media yang menarik dan diminati siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D. Dimana jenis data adalah data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data dengan instrumen, yaitu lembar wawancara, angket kevalidan, dan kepraktisan media. Seubjek uji coba dibagi atas kelompok kecil dan besar. Selain itu, untuk teknik dalam menganalisis data peneliti melakukan secara deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari saran, masukan, dan komentar pada lembar angket sedangkan cara menganalisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisis hasil dari angket yang telah didapatkan. Hasil dari angket disesuaikan dengan skala likert dalam rentang skor 1-5. Pengakumulasian skor dalam bentuk nilai menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan dilakukan dengan model 4D yang dikembangkan Thiagarajan (1947) (dalam Mulyatiningsih (2012), yang mana hanya sampai pada tahap pengembangan. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *peti ilmu persuasi* dengan menimbang aspek kevalidan dan kepraktisan penggunaan media. Adapun hasil penelitian sebagai berikut.

A. Pendefinisian

Tahapan pendefinisian ini adalah tahapan yang akan dilakukan peneliti, dimulai pada analisis ujung depan, peserta didik, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahapan ini adalah diperlukannya sebuah media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan isi konten materi, yaitu materi teks persuasi pada KD 3.13 dan 3.14.

B. Perancangan

Tahapan ini dimulai dari penyusunan tes kriteria, pemilihan media, pemilihan bentuk penyajian, dan penyimulasian. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahapan ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran *peti ilmu persuasi* dalam bentuk visual yang diisi dengan tes uraian dan disimulasikan dalam bentuk prototype awal yang dinilai oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, peneliti menetapkan alat dan bahan yang digunakan dan melakukan proses pembuatan secara sistematis.

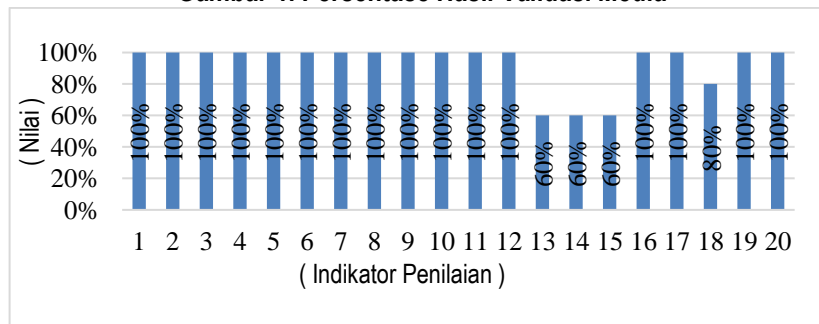
C. Pengembangan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan media dinilai dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Selain penskoran yang diberikan, peneliti juga menganalisis saran dan masukan yang dijadikan bahan dalam memperbaiki media. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Uji coba pada kelompok kecil dan besar.

a. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

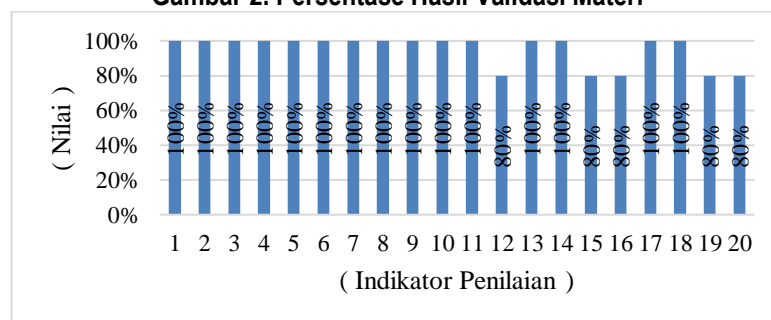
Kegiatan validasi media dengan ahli media pada 30 Maret 2023. Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator yang telah ditetapkan. Penilaian indikator ditetapkan berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian (Widya dkk, 2022). Adapun hasil akumulasi nilai untuk kevalidan media sebagai berikut.

Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Media



Selanjutnya, peneliti melakukan validasi bersama ahli materi. Dilakukan dengan dua kali tahapan validasi, yaitu tanggal 11 April untuk tahapan pertama dan 9 Mei untuk tahapan kedua. Adapun hasil akhir validasi media untuk ahli materi sebagai berikut.

Gambar 2. Persentase Hasil Validasi Materi

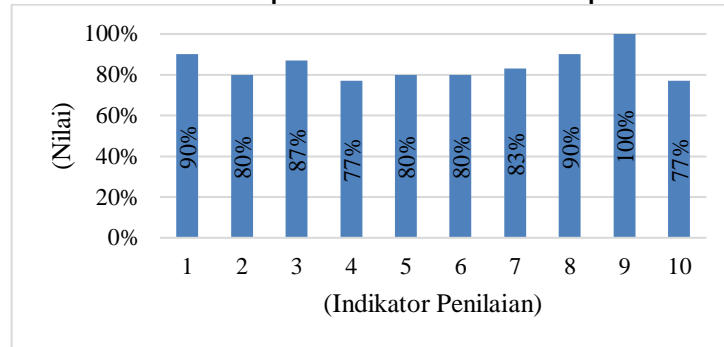


2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Kegiatan uji coba media untuk mendapatkan nilai tingkat kepraktisan media. Dimana tahapan ini dilakukan pada tanggal 16 Mei 2023. Penilaian berdasarkan sepuluh indikator yang

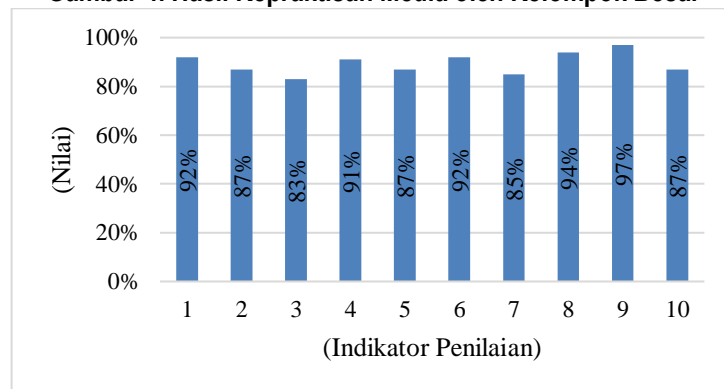
disusun sesuai dengan aspek keterbantuan, kemudahan, dan ketertarikan (Widya dkk, 2022). Adapun hasil persentasi kepraktisan media sebagai berikut.

Gambar 3. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Kecil



Selanjutnya, hasil persentasi kepraktisan media oleh kelompok kecil diuraikan sebagai berikut.

Gambar 4. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Besar



Pembahasan

Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *peti ilmu persuasi* dengan model pengembangan 4D, sampai pada tahap pengembangan. Proses pembelajaran dibantu dengan penggunaan media guna meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini didukung dengan pernyataan Ninghardjanti (2020), media pembelajaran merupakan segenap alat bantu dalam proses belajar siswa, meliputi sesuatu pemberian rangsangan terhadap daya pikir, perhatian, rasa ingin tahu dan memberi peningkatan pada pengetahuan dan kecakapan siswa.

Pengembangan media ini membutuhkan tahapan penilaian kevalidan dan kepraktisan. Hasil untuk kevalidan media dinyatakan oleh ahli media sebesar 93% dengan kualifikasi “sangat valid” sedangkan oleh ahli materi 95% dengan kualifikasi “sangat valid”. Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator yang telah ditetapkan. Selanjutnya, penilaian kepraktisan media dilakukan oleh kelompok kecil sebesar 84% dengan kualifikasi “sangat valid” dan kelompok besar sebesar 90% dengan kualifikasi “sangat valid”. Penilaian tersebut berdasarkan sepuluh indikator yang telah ditetapkan.

Kelebihan dari media *peti ilmu persuasi* ini adalah; (1) media *peti ilmu persuasi* menciptakan variasi baru dalam pembelajaran yang bisa digunakan di dalam maupun di luar kelas, (2) produk media dapat digunakan secara berulang, (3) media memiliki warna dan desain yang menarik, (4) media mudah digunakan tanpa keterampilan khusus, (5) dalam media terdapat sebuah permainan yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, (6) menciptakan ketertarikan dengan

perebutan soal yang diinginkan sesuai dengan kode soal yang didapat dari hasil pelembaran. Pemilihan media pembelajaran memperhatikan kelebihan media menurut Suryadi (2020:24-26), bahwa pemilihan media harus memahami kelebihannya, karena dengan beberapa kelebihan yang dimiliki akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti menyimpulkan kekurangan dari hasil penelitian ini sebagai berikut; (1) Media hanya berbentuk visual, (2) Media hanya dapat digunakan pada materi teks persuasi untuk KD 3.13 dan 3.14, (3) Media hanya sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran, (4) Penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan.

Peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan media untuk mencapai kualitas yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kendala-kendala yang peneliti temukan dalam mengembangkan media tersebut tentunya menjadi catatan bagi peneliti untuk memaksimalkan hasil yang ingin dicapai. Dilihat dari kekurangan dari penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memiliki manfaat dan menjadi rujukan untuk peneliti lanjutan dalam mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *peti ilmu persuasi* pada proses pembelajaran.

PENUTUP

Penelitian pengembangan ini dengan model 4D, dimana tahapan dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Penilaian kevalidan media dinilai ahli media dan materi, peneliti mendapatkan rata-rata nilai 93% dengan kualifikasi "sangat valid" untuk media, sedangkan nilai akhir validasi oleh ahli materi 95% dengan kualifikasi "sangat valid". Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator pada angket yang mencakup penilaian terhadap kelayakan media dan isi materi pada media pembelajaran *peti ilmu persuasi*. Sementara itu, kepraktisan media yang diperoleh rata-rata nilai 84% untuk kelompok kecil dengan kualifikasi "sangat praktis" dan kelompok besar mendapat rata-rata nilai 90% dengan kualifikasi "sangat praktis". Dengan kata lain, hasil penilaian kevalidan dan kepraktisan menyatakan bahwa media pembelajaran *peti ilmu persuasi* sangat valid dan praktis penggunaannya dalam kegiatan belajar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII pada tingkat SMP/MTs khususnya materi teks persuasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, Rahmi Mudia., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Aryadillah dan Fitriansyah, Fifit. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran*. Bogor: Herya Media.
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Dewi, Putri Kemala dan Budiana, Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. (ed.); Ke-20). Jakarta: Kencana.
- Kosasih, E dan Kurniawan, Endang. (2018). *Jenis-Jenis Teks (Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan)*. Bandung: Yrama Widya.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. (2016). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shoffa, Shoffan dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (ke-27)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejak.
- Widya, Rika dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.