

DEVELOPMENT OF POETRY MONOPOLY LEARNING MEDIA ON POETRY WRITING MATERIAL FOR GRADE X STUDENTS OF PUBLIC HIGH SCHOOL 5 BATAM CITY IN THE 2022/2023 ACADEMIC YEAR

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PUISI PADA MATERI MENULIS PUISI SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 KOTA BATAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Nurhalizah Safitri ^{1a(*)} Isnaini Leo Shanty ^{2b} Tety Kurmalasari ^{3c}

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

^anurhalizahsafitri35@gmail.com

^bleoshanty@umrah.ac.id

^cteti@umrah.ac.id

(*) Corresponding Author

nurhalizahsafitri35@gmail.com

How to Cite: Nurhalizah Safitri. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Puisi pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam, doi: 10.36526/js.v3i2.3473

Received: 16-01-2024

Revised : 08-05-2024

Accepted: 09-05-2024

Keywords:

Development,
 Learning Media,
 Student

Abstract

This research is a research and development (R&D) using the 4D model which consists of a defining stage consisting of defining, designing, and developing stages. This research aims to develop Monopoly Poetry learning media on writing material for grade X students of State Senior High School 5 Batam City in the 2022/2023 academic year. In this study, validity and practicality tests were carried out on the learning media developed. The definition of learning media using expert theory is, According to (Arsyad, 2015: 6) Learning media is a tool in the learning process that is used as communication and interaction between teachers and students in the learning process. While the definition of poetry using expert theory, namely, According to (Hidayatullah, 2017: 11) poetry is a literary work in the form of an outpouring of thoughts and feelings of a poet on the reality of life. Monopoly Poetry learning media is a visual learning media containing poetry material consisting of understanding, structure, types, language styles and questions. Monopoly Poetry learning media was validated by material experts and media experts, as well as practicality testing by teachers, small group students totaling 8 students and large group students totaling 40 students. Data collection techniques in this study were conducted by interview, media validity questionnaire and media practicality questionnaire. The data analysis technique in this study is descriptive qualitative to suggestions and input related to learning media and descriptive quantitative to analyze the assessment score of media validity and practicality. The results of this study are learning media Monopoly Poetry obtained a percentage of 87% with a qualification of "very valid" from media validation by media experts and obtained a percentage of 94% with a qualification of "very valid" from material validation by material experts. Furthermore, the practicality test was carried out with Indonesian language teachers of class X State Senior High School 5 Batam City obtained a percentage of 96% with the qualification "very practical". The practicality test of small group students obtained a percentage of 88% with the qualification "very practical" and the practicality test of large group students obtained a percentage of 89% with the qualification "very practical".

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu seorang guru harus lebih memperhatikan pentingnya memanfaatkan media dalam setiap kegiatan pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2015:6) Media pembelajaran adalah

alat bantu pada proses pembelajaran yang digunakan sebagai komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut (Tarigan, 2008:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa kontak langsung, dan merupakan kegiatan yang melibatkan ekspresi dan penciptaan. Keterampilan menulis merupakan suatu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui kemampuan menulis, seseorang dapat mengungkapkan ide, pemikiran, dan perasaan secara efektif dalam bentuk tulisan. Menurut (Malik Abdul, 2014: 43) menulis adalah salah satu aspek kemahiran berbahasa, dengan kemahiran menulis, semua pikiran, gagasan, pendapat, sikap, dan temuan ilmiah dalam berbagai bidang ilmu sehingga mampu menjangkau khalayak dan dapat dikomunikasikan secara lisan.

melalui hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 5 Kota Batam, menyatakan bahwa siswa kelas X masih kesulitan dalam menguasai materi puisi dan belum terlalu mahir dalam menulis puisi. Sekitar 65% dari nilai menulis puisi siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Berdasarkan keterangan dari beberapa siswa, rata-rata mereka mengatakan bahwa Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru lebih dominan menggunakan media pembelajaran berupa Infocus untuk menyampaikan materi melalui Power point. Sehingga siswa merasa cepat bosan dan jenuh, sehingga adanya keterbatasan siswa untuk memunculkan gagasan dan ide-ide serta kosa kata yang akan digunakan dalam menulis puisi.

Dari permasalahan diatas, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menguasai materi menulis puisi dengan memunculkan gagasan dan ide-ide dalam menulis puisi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional yang berupa media permainan dapat menghidupkan suasana belajar siswa dikelas. Media pembelajaran monopoli puisi ini diharapkan agar dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan hanya mendengar penjelasan dengan menggunakan metode ceramah dari guru, karena dalam pengaplikasiannya siswa ikut berperan langsung dalam menggunakan media monopoli puisi yang akan dikembangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran Monopoli sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang terutama pada materi menulis puisi untuk melatih siswa dalam menguasai materi menulis puisi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Puisi pada Materi Puisi Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam".

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. Subjek uji coba terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar. Sedangkan teknik menganalisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari saran, masukan, dan komentar pada lembar angket sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menganalisis hasil dari angket yang telah didapatkan. Hasil disesuaikan dengan skala likert dalam rentang skor 1-5. Pengakumulasi skor dalam bentuk nilai menggunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan dilakukan dengan model 4D yang dilakukan sampai tahap pengembangan. Hasil yang diperoleh dari media pembelajaran monopoli puisi diuraikan sebagai berikut.

1. Pendefinisian (*define*)

Pendefinisian adalah tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan model penelitian ini. tahap pendefinisian ini dibagi menjadi lima tahap yaitu, analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahap ini Adalah agar siswa lebih kreatif dalam merangkai kata-kata kemudian dituangkan dalam bentuk puisi dan diperlukan adanya sebuah media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa materi puisi pada KD 3.17 dan 4.17.

2. Perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan tiga langkah utama dalam merancang produ. Ketiga langkah tersebut yaitu, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahap ini adalah sebelum melakukan pengembangan dan menemui validator ahli, rancangan awal produk ini didiskusikan terlebih dahulu bersama dosen pembimbing skripsi agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya, peneliti menetapkan alat dan bahan yang digunakan dan melakukan proses pembuatan secara sistematis.

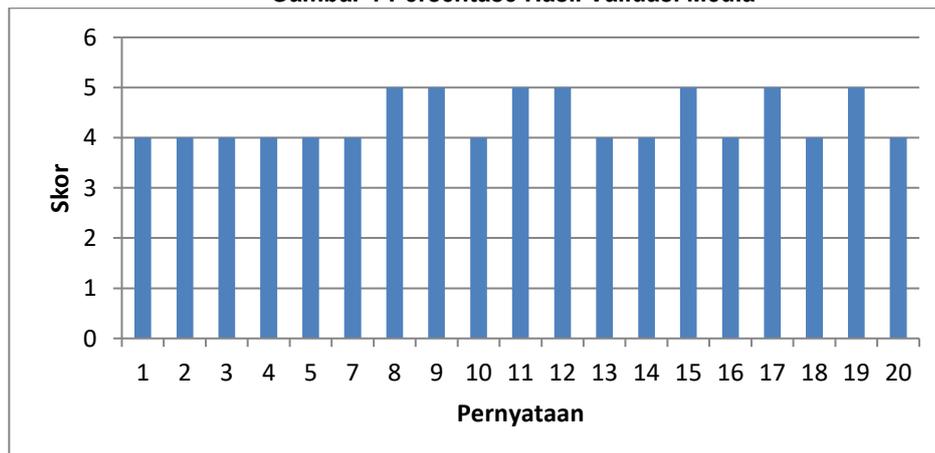
3. Pengembangan (*develop*)

Pada tahapan ini, peneliti telah melakukan pengembangan media monopoli puisi. Setelah itu, monopoli puisi divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan dilakukan uji kepraktisan media oleh guru dan siswa yang terbagi menjadi siswa kelompok kecil dan siswa kelompok besar.

a. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

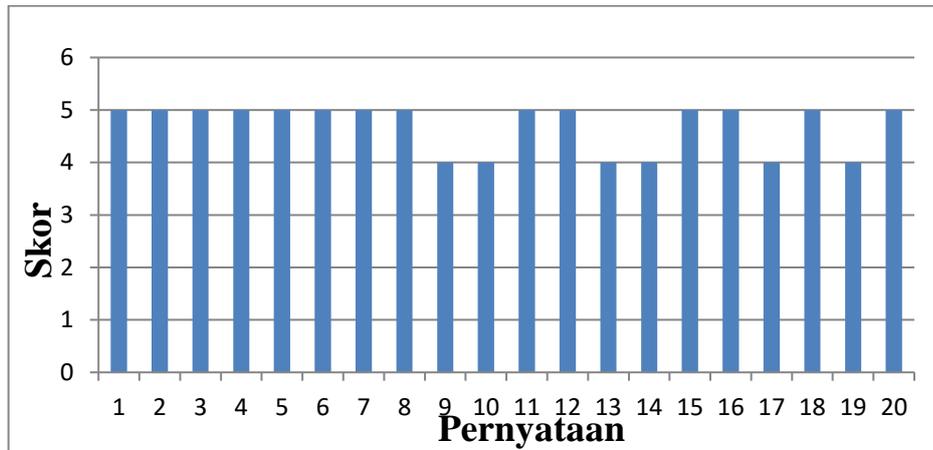
Validasi media dilakukan untuk mendapatkan suatu penilaian, saran, dan masukan dalam pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 22 November 2023. Selanjutnya, validasi kedua dilakukan pada Tanggal 30 november 2023 Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, didapatkan data skor yang ditunjukkan sebagai berikut.

Gambar 1 Persentase Hasil Validasi Media



Selanjutnya peneliti melakukan validasi bersama ahli materi, pertama dilakukan pada tanggal 10 November 2023. selanjutnya, validasi kedua dilakukan pada Tanggal 15 November 2023 Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, didapatkan data skor yang ditunjukkan sebagai berikut.

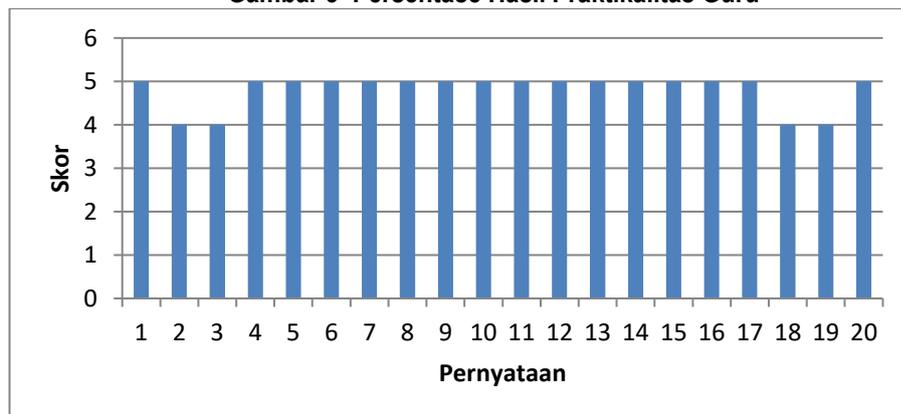
Gambar 2 Persentase Hasil Validasi Materi



b. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

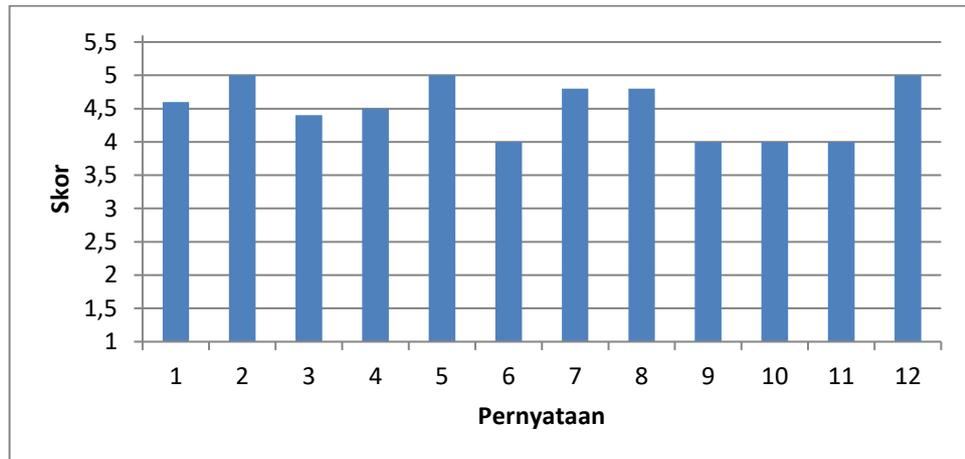
Peneliti melakukan uji kepraktisan media oleh guru Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam. Uji kepraktisan guru dilakukan untuk melihat sejauh mana respon guru terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli puisi. Hal ini dapat dijelaskan dengan dua puluh pernyataan sebagai berikut.

Gambar 3 Persentase Hasil Praktikalitas Guru



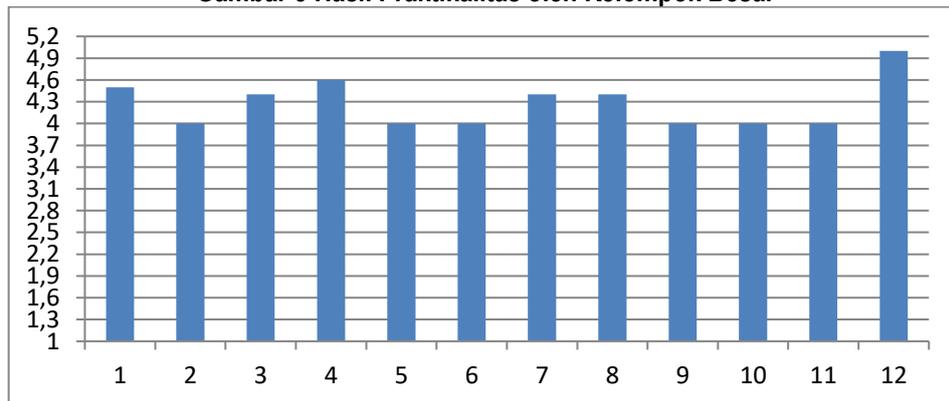
Selanjutnya, uji coba kepraktisan media oleh siswa. Uji coba dilakukan siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam oleh kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan sebanyak delapan siswa. Adapun data hasil uji coba pada kelompok kecil dipaparkan pada gambar berikut.

Gambar 4 Hasil Praktikalitas oleh Kelompok Kecil



Uji coba terakhir yaitu kepraktisan media pada kelompok besar dengan sasaran siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Batam. Peneliti melakukan uji coba produk dengan jumlah empat puluh siswa. Adapun data pada hasil uji coba kelompok besar yang dipaparkan sebagai berikut.

Gambar 5 Hasil Praktikalitas oleh Kelompok Besar



Pembahasan

Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli puisi dengan model pengembangan 4D, sampai pada tahap pengembangan. Proses pembelajaran dibantu dengan penggunaan media guna meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan Menurut Levied an Letz (dalam Arsyad, 2015:20-21) penggunaan media pembelajaran yang menarik bisa membantu siswa dengan cepat untuk memahami materi pembelajaran.

Pengembangan media ini meliputi tahap kevalidan dan kepraktisan. Adapun hasil untuk kevalidan media dinyatakan oleh ahli media sebesar 87% dengan kualifikasi "sangat valid" sedangkan oleh ahlo materi 94% dengan kualifikasi "sangat valid". Penilaian tersebut berdasarkan dari dua puluh indikator yang telah ditetapkan. Selanjutnya, penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia sebesar 96% dengan kualifikasi "sangat valid". Berikutnya kepraktisan yang dilakukan oleh siswa kelompok kecil sebesar 88% dengan kualifikasi "sangat valid" dan siswa kelompok besar sebesar 89% dengan kualifikasi "sangat valid". Penilaian tersebut berdasarkan dua belas indikator yang telah ditetapkan.

Kelebihan dari media monopoli puisi Pertama, bahan pembuatan media mudah ditemukan dan terbuat dari kardus yang dilapisi dengan triplek sehingga media dapat digunakan berulang kali. Kedua, ukuran media monopoli proposional sehingga bisa mudah untuk dibawa dan digunakan di dalam maupun di luar kelas. Ketiga, media pembelajaran dilengkapi dengan gambar-gambar tema puisi agar menarik perhatian siswa agar dapat memunculkan ide-ide kreatif siswa untuk menulis puisi. Kekurangan media pembelajaran monopoli puisi. Pertama, pembuatan media diperlukan waktu yang cukup lama. Kedua, saat penggunaan media tidak semua siswa terlibat aktif. Ketiga, media pembelajaran monopoli puisi hanya terbatas pada materi puisi saja.

Peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan media untuk mencapai kualitas yang baik dapat dipengaruhi dari beberapa faktor serta Kendala-kendala yang peneliti hadapi dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut dan tentunya hal ini menjadi catatan bagi peneliti untuk memaksimalkan hasil yang ingin dicapai pada penelitian ini. Dapat dilihat dari kekurangan penelitian ini, peneliti berharap agar penelitian yang dikembangkan ini dapat memiliki manfaat dan dapat digunakan sebagai rujukan penelitian lanjutan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli puisi dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran monopoli puisi pada materi menulis puisi menggunakan model 4D namun hanya sampai pada tahap pengembangan. Model ini dilakukan pada tiga tahapan yaitu, pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (develop). Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh dua validator ahli yaitu, ahli materi dan ahli media. Penilaian validator ahli media memperoleh nilai sebesar 87% dengan kategori "sangat valid" sedangkan penilaian validator ahli materi memperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori "sangat valid" dan layak untuk digunakan. Adapun hasil kepraktisan media yang dilakukan oleh guru, kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil penilaian kepraktisan media oleh guru memperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori "sangat praktis" sementara penilaian kepraktisan media pada siswa kelompok kecil memperoleh sebesar 88% dengan kategori "sangat praktis" sedangkan kepraktisan media pada siswa kelompok besar memperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori "sangat praktis" dan praktis untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli puisi tergolong sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta Pers, 2015.
- Barlian Eri. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Sukabina Press, Padang 2016.
- Batubara Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing, Jawa Tengah Indonesia.
- Hidayatullah Syarif, dkk. (2017). *Kajian Puisi*. E-book. Jakarta: Repository UHAMKA
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Malik Abdul dan Isnaini Leo Shanty, (2014). *Merancang dan Mengembangkan Tulisan*. UMRAH Press Tanjungpinang Kepulauan Riau, PT.Nalial Jaya Abadi.
- Sani Abdullah Ridwan. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan Guntur Henry, (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa, 2013.
- Widya, Rika, dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.