

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA POETRY MATERIAL BOX ON POETRY TEXT OF GRADE X STUDENTS OF SMA NEGERI 1 MORO, KARIMUN REGENCY, RIAU ISLANDS

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MATERI PUISI PADA TEKS PUISI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MORO KABUPATEN KARIMUN KEPULAUAN RIAU

Sepni Arlinda ^{1a(*)} Abdul Malik ^{2b} Zaitun ^{3c} Isnaini Leo Shanty ^{4d} Harry Andheska ^{5e} Legi Elfitra^{6f}

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

^asepniarlinda4@gmail.com

^babdulmalik@umrah.ac.id

^czaitun@umrah.ac.id

^dloeshanty@umrah.ac.id

^eharryandheska@umrah.ac.id

^flegielfitra@gmail.umrah.ac.id

(*) Corresponding Author

Sepniarlinda4@gmail.com

How to Cite: Sepni Arlinda, (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Materi Puisi pada Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Moro Kabupaten Karimun Kepulauan Riau, doi: 10.36526/js.v3i2.3475

Received: 16-01-2024

Revised : 08-05-2024

Accepted: 09-05-2024

Keywords:

Development,
 Learning Media,
 Students

Abstract

This research aims to develop learning media for poetry material boxes in poetry texts for class X students at Moro 1 State High School, Karimun Regency, Riau Islands. The research method that researchers use is a 4D model which consists of definition, design stage, up to the development stage only. In this research, the media developed is visual media in the form of a box. If you open the box, it will take the form of a cube net which is erected using supports. In the media there is poetry text material and games. The number of students from the small group trial was 6 students, and the large group was 40 students. Data collection techniques in this research used interviews, media validation questionnaires, material validation questionnaires, and media practicality questionnaires by students. The data analysis technique in this research uses qualitative descriptive to analyze comments, suggestions and several media inputs, while quantitative descriptive is used to calculate assessment scores for learning media products in the poetry material box. The results of the research showed that the results of the poetry material box learning media with a validation percentage from media experts reached 75% with the qualification "valid", and validation from material experts reached 85% with the qualification "very practical". Apart from that, a media practicality trial was carried out by students at SMA Negeri 1 Moro with the percentage of the small group reaching 86% with the qualification "very practical" and the large group reaching 80% with the qualification "practical".

PENDAHULUAN

Untuk dapat mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar, guru bertanggung jawab untuk melaksanakan rancangan pembelajaran untuk membimbing siswa menuju kompetensi. Dalam membimbing siswa untuk mencapai kompetensi, pendidik perlu melakukan upaya untuk membimbing siswa agar menguasai pembelajaran. Upaya ini dapat dilakukan dengan memberi perbaikan-perbaikan dalam proses belajar mengajar, Selain menggunakan metode pembelajaran, pendidik harus menyiapkan media pendidikan yang menarik dan unuk sehingga menarik perhatian peserta didik.

Media pendidikan merupakan alat yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang suatu mata pelajaran dianggap sebagai media pembelajaran. Pentingnya menggabungkan media pendidikan ke dalam proses belajar mengajar

untuk mengungkapkan aspirasi baru untuk menginspirasi dan memotivasi kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting bagi tercapainya pembelajaran yang akti dan lancar. Tujuan yang penting dari media pembelajaran ini adalah untuk membantu guru dalam menerapkan dan menyampaikan materi kepada siswa agar di senangi oleh siswa.

Pengembangan media pembelajaran saat ini dinilai sangat efektif dalam meningkatkan mutu di Sekolah. Menurut Hasan, dkk. (2021:27), dalam pembelajaran media merupakan pembawa informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai keberhasilan belajar. Metode yang paling efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran kini telah berkembang menjadi media pendidikan. Oleh karena itu, media pendidikan yang menarik minat siswa harus dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan masalah bahwa sudah banyak guru menggunakan bermacam-macam metode, metode yang sering digunakan ialah metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Pada awalnya siswa belajar dengan baik di kelas, tetapi kemudian mereka menjadi fokus pada hal-hal yang membuat mereka senang. Media yang sering digunakan saat proses belajar mengajar yaitu media buku cetak, internet, dan slide power point. Sehingga menimbulkan kelemahan dalam penggunaannya, salah satunya adalah siswa tidak senang membaca, dan siswa menganggap proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan sebuah hasil produk media yang diberikan nama *kotak materi puisi* dalam bentuk visual yang akan diujicobakan kepada siswa untuk membantu efektivitas dalam proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, atau R&D, sebagai jenis penelitiannya. *Define, Design, Development, and Dissemination* atau dikenal juga dengan 4D Sugiyono (2017:37), merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Namun penelitian ini baru sampai pada tahap Development yaitu, uji validitas produk. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dimana data Kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi dosen yang ahli baik media maupun materi untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, data kualitatif mengenai kualitas media kotak misteri dikumpulkan dari berbagai saran dan kuesioner. Sedangkan data kuantitatif yang berupa skor pada angket media pembelajaran kotak kartu misteri yang diperoleh dari hasil validator. Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rumus
$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$
 (Sugiyono 2018:93).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

pengembangan dengan model 4D yang dilakukan sampai tahap pengembangan saja. Hasil yang diperoleh dari media pembelajaran kotak materi puisi dapat diuraikan sebagai berikut.

A. Pendefinisian

Pada tahap pendefinisian ini peneliti melakukan lima langkah tahap yaitu, analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

B. Perancangan

Pada tahap ini, penelitian melaukan tiga langkah dalam merancang produk. Yang pertama pemilihan media yang dilakukan untuk menemui media yang sesuai dikembangkan dalam pembelajaran Pemilihan media yang peneliti kembangkan pada materi teks puisi adalah *kotak materi puisi*. Media yang dikembangkan berisi materi dan soal serta soal *zonk* sehingga dapat menambah pengetahuan dan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran teks puisi, yang kedua pemilihan format pada tahap ini peneliti menentukan bentuk penyajian media *kotak materi puisi* yang dikembangkan. Persediaan format dalam media *kotak materi puisi* ini dikembangkan oleh peneliti sendiri. Media yang dikembangkan terbuat dari triplex yang berbentuk seperti kubus dan dibuka seperti jaring-jaring kubus yang didalamnya terdapat materi dan soal serta soal-soal

zonk yang disajikan dalam bentuk gulungan kertas yang disematkan ditriplex dialaskan gabus. Yang digunakan siswa untuk mengambil gulungan kertas yang berisi soal mengenai teks puisi, dan yang ketiga rancangan awal pada tahap ini, rancangan awal desain yang dikembangkan peneliti dalam media *kotak materi puisi*. Sebelum melakukan pengembangan dan validasi ahli materi dan media, rancangan desain awal.

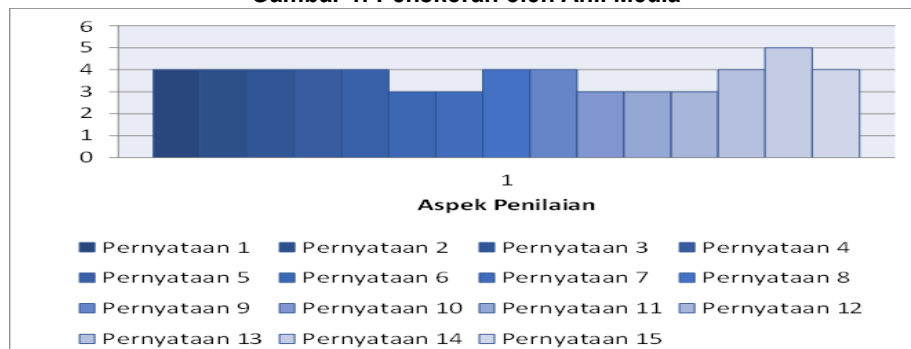
C. Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *kotak materi puisi* divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dalam tahapan ini terbagi menjadi tiga yaitu, hasil pengembangan media, hasil validasi media, dan hasil praktikalitas media.

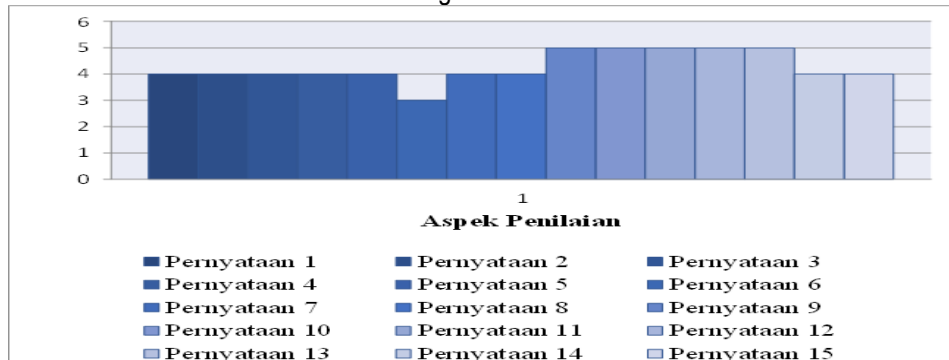
1. Hasil Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2023 berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media berdasarkan lima belas indikator berdasarkan 3 aspek penilai yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. (Widya, dkk 2022), diperoleh data skor validasi yang ditunjukkan pada gambar diagram batang penskoran sebagai berikut.

Gambar 1. Penskoran oleh Ahli Media



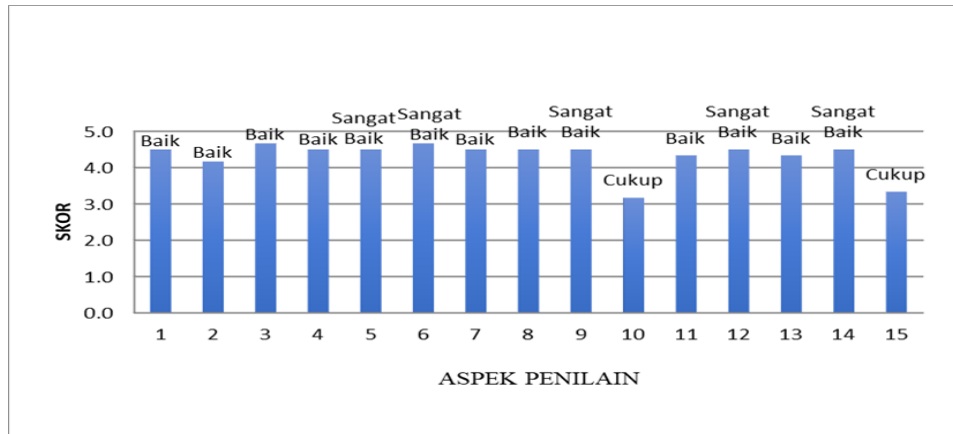
Selanjutnya, peneliti melakukan validasi ahli materi dilakukan dengan dua kali pada tanggal 26 Juni 2023 tahapan pertama dan pada tanggal tanggal 13 Juli 2023 peneliti melakukan kembali validasi materi hasil akhir validasi materi sebagai berikut.



2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

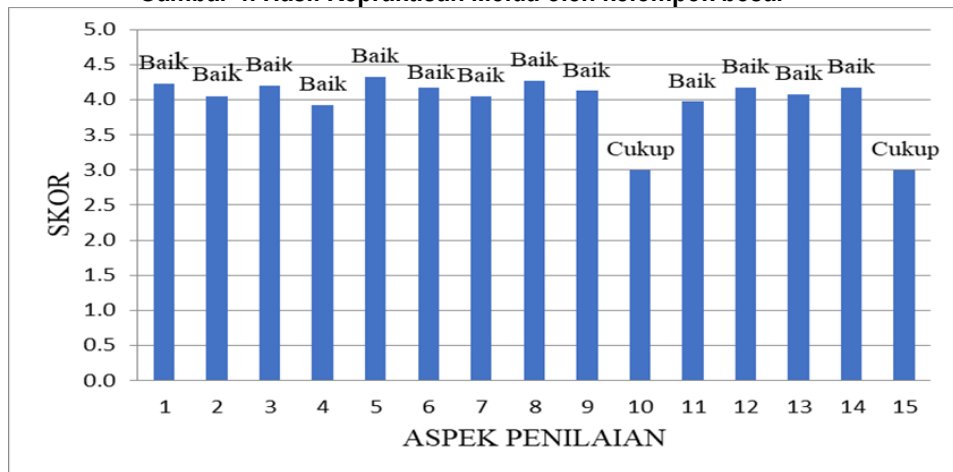
Uji coba dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2023 kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa dan 40 siswa kelompok besar pada lembar angket dengan 10 pernyataan Data penskoran praktikalitas media pada kelompok kecil yang dapat dilihat dan diuraikan pada gambar berikut.

Gambar 3. Hasil Kepraktisan Media Oleh Kelompok Kecil



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

Gambar 4. Hasil Kepraktisan Meida oleh kelompok besar



Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan media kotak materi puisi pada teks puisi dan diuji tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Modal pengembangan yang peneliti pilih adalah model 4D sampai pada tahap pengembangan, dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama yaitu, tahap pendefinisian yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat yang harus dipenuhi dalam pengembangan media pembelajaran.

Memilih materi teks puisi sebagai konten dari media pembelajaran pada materi ini membutuhkan konsep yang tepat untuk menelaah dengan baik dan benar. Selain itu, merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan adanya pengembangan media pembelajaran. Penyusunan tujuan pembelajaran harus berdasarkan KI dan KD yang terdapat dalam Kurikulum 2013.

Malik & Akbar (dalam Hasan dkk. 2021:27), dalam penggunaan media pembelajaran merupakan pembawa informasi dari guru untuk siswa untuk mencapai keberhasilan belajar. Sugiyono (2018:302) menyatakan bahwa validasi produk mengadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk memilih produk tersebut menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Hasil kevalidan oleh media diperoleh sebesar 75% dengan kualifikasi "valid", sedangkan ahli materi diperoleh sebesar 85% dengan kualifikasi "sangat valid". Kemudian penilaian produk oleh kelompok kecil diperoleh kecil 86% dengan kualifikasi "sangat valid", sedangkan kelompok besar diperoleh sebesar 80% dengan kualifikasi "sangat valid".

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran kotak materi puisi pada materi teks puisi dikembangkan menggunakan model 4D. Pelaksanaan model ini melalui tiga tahapan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Selanjutnya, peneliti mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kotak materi puisi yang dikembangkan. Hasil validasi dilakukan melalui ahli media dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran kotak materi puisi yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan "valid" dan layak digunakan. Hal tersebut berdasarkan penilaian validasi yang diberikan ahli pada lima belas aspek yang mencakup kelayakan media kotak materi puisi serta isi materi di dalamnya. Rata-rata yang diperoleh validasi media 75% dengan kualifikasi "valid" dan rata-rata yang diperoleh validasi materi 85% dengan kualifikasi "sangat praktis". Berdasarkan hasil praktikalitas media yang dilakukan pada siswa kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa peroleh rata-rata 86% dengan kualifikasi "sangat praktis", media pembelajaran kotak materi puisi yang dikembangkan dinyatakan "sangat praktis". Hasil praktikalitas media dilakukan pada siswa kelompok besar yang berjumlah 40 orang siswa memperoleh rata-rata 80% dengan kualifikasi "praktis". Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kotak materi puisi tergolong praktis dan dapat digunakan siswa dalam pembelajaran di kelas X SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ambiyar., Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*: Kencana.
- Darmawan, D., & Kustandi., C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klante, Jawa Tengah: Media Grup.
- Indra, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Kosasih, E. (2008). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Nurdiasnyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Umsida Press.
- Putri, dkk. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukorharjo: Pradina Pustaka.
- Riyana. C., dan Susilana. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Turbagus. M. 2022. *Metode Pembelajaran Online*. Manado: lain Manado Press.
- Widya, R., dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.