

## DEVELOPMENT OF WORD BOARD LEARNING MEDIA FOR FABLE LEARNING FOR CLASS VII STUDENTS AT JUNIOR HIGH SCHOOL 1 TANJUNGPINANG FOR THE 2022/2023 ACADEMIC YEAR

### *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KATA PADA PEMBELAJARAN FABEL SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 TANJUNGPINANG TAHUN PELAJARAN 2022/2023*

Pika Miranti <sup>1a(\*)</sup> Abdul Malik <sup>2b</sup> Ahada Wahyusari <sup>3c</sup> Fabio Testy Loren <sup>4d</sup> Isnaini Leo Shanty <sup>5e</sup> Legi Elfiitra <sup>6f</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang

<sup>a</sup>pikamiranti@gmail.com

<sup>b</sup>abdulmalik@gmail.com

<sup>c</sup>ahadawahyusari@gmail.umrah.ac.id

fabioloren@gmail.com

leoshanty@umrah.ac.id

legielfiitra@gmail.umrah.ac.id

(\*) Corresponding Author

pikamiranti@gmail.com

**How to Cite:** Pika Miranti. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Pembelajaran Fabel Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023. doi: 10.36526/js.v3i2.3482

Received: 18-01-2024

Revised : 09-05-2024

Accepted: 20-05-2024

#### Abstract

The purpose of this research is to create word board learning materials for SMP Negeri 1 Tanjungpinang's class VII students for the 2022–2023 academic year by evaluating the media's level of validity and usability. A 4D model, which begins at the definition stage, was employed as the development model in this study. development (development), design (design). The innovative visual learning tool that the researchers created for this study is a word board with tale material that has multiple choice questions that students must answer to gauge their comprehension of the subject matter. Wordboards are media that have been approved by both media and material specialists. There were five students in the small group and thirty-five in the large group for the learning media practicality test. This study employed interviews, media validity questionnaires, and media practicality questionnaires as data collection methods. In this study, the data analysis method used is qualitative descriptive for analyzing comments, suggestions, and input on the media, and quantitative descriptive for analyzing scores to evaluate the reliability and applicability of the media. The study's findings include word board learning materials with a qualification of "very valid" for media experts and 95% for material experts, both of which have high levels of validation. Additionally, class VII students at SMP Negeri 1 Tanjungpinang took a media practicality test, and the results showed that 85% of them qualified as "very practical" for small groups, 90% as "very practical" for large groups, and 100% as "very practical" for teachers. The results of this study can be applied to other studies to ascertain the efficacy of word board learning materials as well as to the development of innovative visual learning materials.

#### Keywords:

Developmnt,  
Learning Media,  
Students.

## PENDAHULUAN

Media memainkan peran penting dalam proses pendidikan dengan membantu guru mengkomunikasikan konsep dengan lebih baik kepada siswanya. (Arsyad, 2013:3) mengartikan media pembelajaran sebagai media materi atau peristiwa yang diakui secara umum yang menciptakan kerangka bagi siswa untuk memperoleh sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Menurut Erwati (2020:6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim atau penerima guna merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran menurut

Kustandi dan Darmawan (2020:6) adalah instrumen yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan cara menjadikan informasi lebih mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran lebih berhasil tercapai.

Megawati dkk. (2020:7) mendefinisikan fabel sebagai cerita dongeng yang melibatkan hewan-hewan yang menjalani kehidupan serupa dengan manusia. Fabel merupakan bentuk fiksi, bukan kisah nyata. Cerita moral adalah istilah lain dari fabel karena pelajaran moral yang disampaikannya. Fabel tidak hanya menggambarkan kehidupan hewan, tetapi juga kehidupan manusia dengan segala kekhasannya. Hewan dongeng menunjukkan ciri-ciri mirip manusia.. Fabel dipilih peneliti sebagai komponen isi dalam produksi media untuk memperlancar proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih terlibat dan belajar dengan cara yang menarik ketika mereka menggunakan media.

Arsyad (2014:15) menegaskan bahwa siswa akan siap menerima lingkungan belajar yang menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajarnya. Pemanfaatan media pendidikan di dalam kelas dapat menginspirasi siswa, menciptakan minat dan keinginan baru, memotivasi mereka, mendorong aktivitas belajar, dan mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan masih minim. Berdasarkan kebutuhannya, anak memerlukan materi pembelajaran yang lebih kreatif agar tidak monoton. Ketersediaan media edukasi juga dapat berkontribusi pada penyampaian materi yang lebih menarik.

Peneliti tertarik untuk melakukan studi pengembangan dengan menguji produk media pembelajaran word board dalam bentuk visual untuk membantu menjalin keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, berdasarkan tantangan yang telah diuraikan. Karena bentuknya yang persegi panjang dan mempunyai pertanyaan-pertanyaan berupa ungkapan-ungkapan yang berkaitan dengan isi cerita, maka alat pembelajaran ini dikenal dengan nama papan kata. Menurut Arsyad (2013), Rosyid dkk (2019:4), Erwati (2020), dan Sukmawati (2021), Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Peneliti terus memproduksi media yang memenuhi sejumlah persyaratan agar dapat menghasilkan media yang dapat membantu menjelaskan pokok bahasan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model 4D sebagai jenis penelitian pengembangan. Ada dua kategori data: kuantitatif dan kualitatif. Instrumen seperti lembar wawancara, angket validitas, dan praktikalitas media digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Ada kelompok subjek tes yang besar dan kecil. Selain itu, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis data. Yang pertama didasarkan pada saran, komentar, dan informasi yang diberikan pada lembar kuesioner, sedangkan yang kedua didasarkan pada pemeriksaan terhadap hasil pengumpulan kuesioner. Jawaban kuesioner diubah menjadi skala Likert dengan skor maksimal lima. Pengakumulasian skor dalam bentuk nilai menggunakan rumus  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ . Sugiyono, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Model 4D yang dibuat oleh Thiagarajan (1947) (dalam Sugiyono, 2016) digunakan untuk pengembangan, namun baru dikembangkan sampai saat ini. Peneliti memperhitungkan kegunaan dan validitas alat pembelajaran papan kata saat membuatnya. Inilah temuan penelitian tersebut.

#### A. Pendefenisian

Peneliti akan memulai dengan analisis front-end, siswa, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran pada langkah definisi ini. Setelah tahap ini peneliti sampai pada kesimpulan

bahwa diperlukan suatu media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran dengan muatan materi khususnya materi dongeng pada KD 3.15 dan 3.16.

#### B. Perancangan

Tahap ini diawali dengan penetapan kriteria, pemilihan media, dan pemilihan format presentasi. Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa output dari langkah ini adalah terciptanya media pembelajaran visual word board yang berbasis simulasi, memiliki uraian, dan dinilai oleh dosen pembimbing.

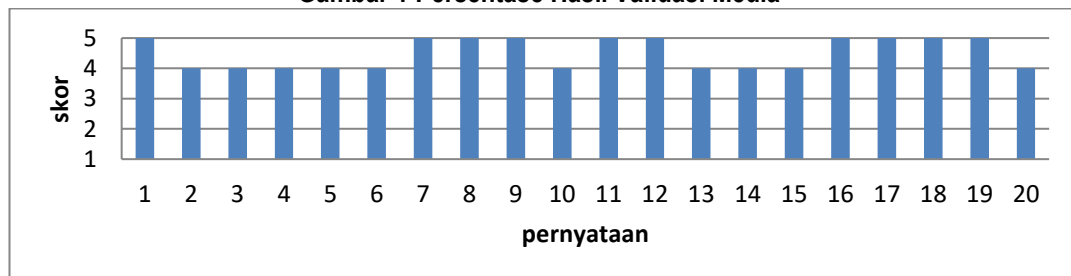
#### C. Pengembangan

Para peneliti menguji kelayakan dan validitas temuan mereka pada saat ini. Dua orang ahli, ahli media dan ahli materi, mengevaluasi kebenaran media. Selain skor yang diberikan, peneliti memeriksa rekomendasi dan umpan balik yang diterapkan untuk meningkatkan media. Selanjutnya untuk mengetahui derajat kepraktisan media, peneliti melakukan eksperimen media. Cobalah dengan kelompok besar dan kecil.

##### a. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

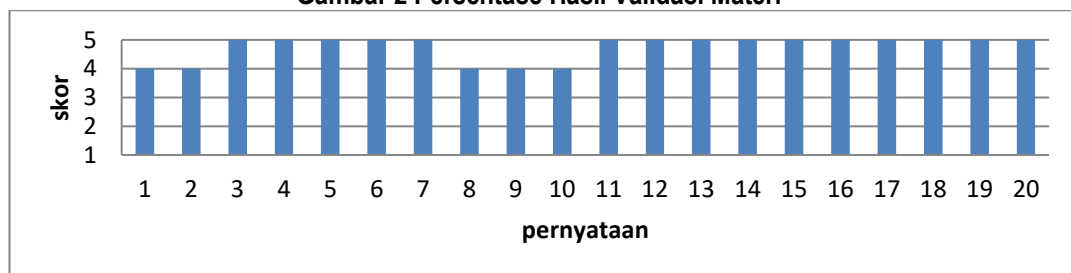
Kegiatan validasi media bersama pakar media pada tanggal 30 Oktober 2023. Penilaian didasarkan pada lima belas indikator yang telah ditetapkan. Ada tiga faktor yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelayakan suatu indikator: isi, bahasa, dan penyajian (Widya et al., 2022). Berikut hasil nilai kumulatif validitas media.

**Gambar 1 Persentase Hasil Validasi Media**



Pada tanggal 6 Oktober 2023, peneliti melakukan validasi dengan berkonsultasi dengan ahli materi. Berikut hasil akhir validasi media oleh ahli materi pelajaran.

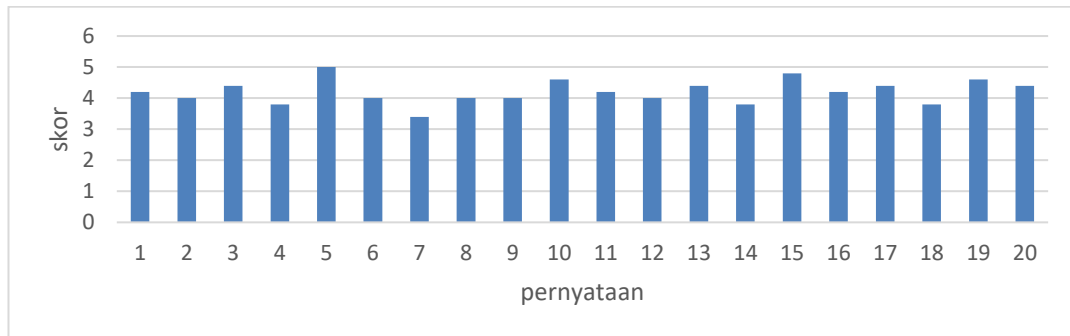
**Gambar 2 Persentase Hasil Validasi Materi**



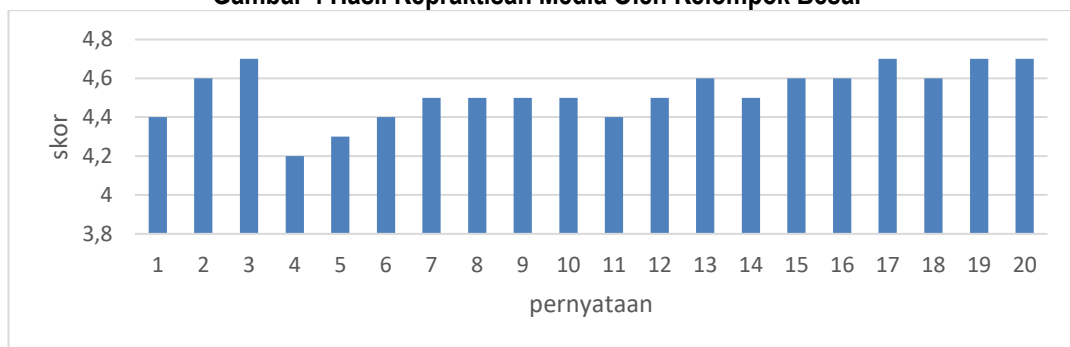
##### b. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Kegiatan uji coba media untuk mendapatkan nilai tingkat kepraktisan media. Penilaian berdasarkan lima belas 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**



**Gambar 4 Hasil Kepraktisan Media Oleh Kelompok Besar**



### Pembahasan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat materi pembelajaran papan kata. Uji kepraktisan dan validitas merupakan bagian krusial dalam pengembangan materi pembelajaran. Model 4D yang sampai pada tahap pengembangan merupakan model pengembangan yang dipilih.

Pengembangan media ini membutuhkan tahapan penilaian kevalidan dan kepraktisan. Hasil untuk kevalidan media dinyatakan oleh ahli media sebesar 90% dengan kualifikasi “sangat valid” sedangkan oleh ahli materi 95% dengan kualifikasi “sangat valid”. Evaluasi didasarkan pada dua puluh indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, kelompok kecil sebanyak 85% dengan kualifikasi “sangat valid” dan kelompok besar sebanyak 90% dengan kualifikasi sama menyelesaikan penilaian kepraktisan media. Evaluasi didasarkan pada dua puluh indikator yang telah ditetapkan.

Pemilihan media harus memahami kelebihan, 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 sulit untuk dibawa dikarenakan ukuran media yang cukup besar dan panjang sehingga media tidak bisa dibawa sendiri. Peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan media untuk mencapai kualitas yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor. 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 *papan kata* pada proses pembelajaran.

### PENUTUP

Dengan kualifikasi sangat valid, media pembelajaran word board yang dikembangkan pada penelitian ini memperoleh rata-rata 90% berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media. Materi pembelajaran papan kata yang dibuat pada penelitian ini memperoleh rata-rata 95% dengan kualifikasi valid setelah divalidasi oleh ahli materi pelajaran. Berdasarkan validasi 20 aspek yang dinilai pada lembar validasi materi oleh ahli media dan ahli materi, maka pernyataan tersebut dibuat.

Uji kepraktisan media pembelajaran dilakukan pada siswa kelompok kecil dan hasilnya rata-rata 85% siswa mempunyai kualifikasi sangat praktis. Dengan kualifikasi sangat praktis, hasil praktikalitas media yang dilakukan secara kelompok besar rata-rata mencapai 90%. Berdasarkan penilaian kepraktisan siswa terhadap 20 bidang penggunaan media pembelajaran word board, maka terciptalah pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan papan kata sebagai alat bantu pengajaran bahasa Indonesia di SMP kelas VII merupakan pendekatan yang sangat layak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Erwati. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan E-TTS pada Materi Asam Basa Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang*. Tanjungpinang: FKIP UMRAH.
- Rosyid, & Moh.Zaiful dkk. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Widya, dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.