**DEVELOPMENT OF LEARING MEDIA FOR RODA TANYA ON FABLE STORY FOR CLASS VII STUDENTS OF TANJUNGPINANG 17 JUNIOR HIGH SCHOOL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *RODA TANYA* PADA MATERI CERITA FABEL SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 17 TANJUNGPINANG**

**Sultan Riyu 1a(\*) Dody Irawan 2b Siti Habibah3c**

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

*a*sultanriyu05@gmail.com

*b*dodyirawan@umrah.ac.id

*c*siti.habibah85@umrah.ac.id

 (\*) Corresponding Author

sultanriyu05@gmail.com

**How to Cite:** Sultan Riyu. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Tanya Pada Materi Cerita Fabel Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Tanjungpinang. doi**:** [**10.36526/js.v3i2.**](https://doi.org/10.36526/js.v3i2.695)**3483**

|  |  |
| --- | --- |
| Received: 18-01-2024Revised : 09-05-2024Accepted: **20-05-2024****Keywords:** Developmnt, Learning Media, Students. | **Abstract** |
| The aim of the research is to create a media learning wheel panel for class VII students of SMA Negeri 17 for the 2022–2023 academic year by evaluating the feasibility and usefulness of the media created. The 4D model which started at the definition stage was used as a development model in this research. (Progress). The fable question wheel, a creative visual learning tool, is what the researchers created for this study. Students must answer multiple choice questions to measure their understanding of the content of the fable story. Two experts, a media expert and a material expert, validated the wheel of inquiry. The practicality test of learning media was attended by five students in small groups and thirty students in large groups. In this research, interviews, media validity, and media practicality were used as data collection methods. To evaluate the validity and usefulness of the media, this research uses quantitative descriptive data analysis. Qualitative descriptive data analysis is used to examine comments, suggestions and input regarding the media. The findings of this research include that the learning wheel media has a material expert validation percentage of 79% with a "valid" classification and a media expert validation percentage of 96% with a "very valid" classification. After that, class VII students at SMA Negeri 17 Tanjungpinang took a media practicality test. The research results showed that 90% met the requirements of "very practical" for small groups, 91% "very practical" for large groups, and 100% "very useful" for teachers. This research can be carried out and used as a guide for other research which aims to evaluate the efficacy of learning materials and create innovative visual learning resources. |

**PENDAHULUAN**

Salah satu alat bantu pembelajaran yang dibutuhkan setiap guru untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media diharapkan dapat berfungsi sebagai wahana untuk menyebarkan konten pendidikan dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Kata “media”, yang secara harfiah diterjemahkan sebagai “perantara atau pengantar”, berasal dari kata Latin “medium”. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan gagasan atau informasi sepanjang proses belajar mengajar guna menggugah minat siswa terhadap materi pelajaran dianggap sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2017: 10). Sedangkan media merupakan sumber informasi dan alat komunikasi, menurut Sharon dalam Rosyid dkk. (2019:4). Ada argumen bahwa media berfungsi sebagai alat bagi guru untuk mengirimkan konten pembelajaran atau sebagai perantara untuk menyampaikan pesan. Kenikmatan siswa dalam proses belajarnya sangat dipengaruhi oleh media, dan hal ini pada gilirannya mempengaruhi kualitas pembelajaran. Penciptaan materi edukasi yang lebih beragam akan membantu keberhasilan proses pembelajaran cerita fabel.

Menurut Nurgiyantoro, cerita fabel (2013:190). Kisah-kisah dari kehidupan hewan yang menunjukkan perilaku mirip manusia. Fabel, sering juga disebut cerita binatang, adalah salah satu jenis cerita tradisional yang tokoh utamanya adalah binatang. Peneliti memilih cerita fabel menjadi isi komponen dalam pengembangan media untuk meningkatkan pembelajarab materi tersebut. Adanya penggunaan media membantu siswa lebih aktif dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik.

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.

Diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih sedikit, berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa. Dilihat dari kebutuhan siswa bahwa siswa membutukan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan. Adanya media pembelajaran juga dapat membantu menyampaikan materi lebih menarik.

Bersumber pada permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertaik umtuk melakukan penelitian pengembagan dengan mengujicobakan sebuah hasil produk media pembelajaran roda tanya dalam bentuk visual untuk membantu menciptakan interaksi langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diberi nama roda tanya, dikarenakan media ini berbentuk roda yyang didalamnya terdapat pertanyaan mengenai materi cerita fabel. Arsyad, (2017: 10); Rosyid dkk (2019:4); Kustandi dan Darmawan, (2020:16); Ibda, (2019: 34), mengatakan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Dimana peneliti membuat media memperlihatkan beberapa kriteria untuk menciptakan media ang mampu membantu dalam penyampaian materi sehingga materi tidak hanya sebatas bahan bacaan, namun menjadi sebuah media yang menarik dan di minati siswa.

**METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D. Jenis data adalah data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data dengan istrumen, yaitu lembar wawancara, angket kevalidan, dan kepraktisan media. Subjek 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 $P=\frac{F}{N}×100\%$. Sugiyono, 2018).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

***Hasil***

Pegembangan dilakukan dengan model 4D yang dikembangkan Thiagarajan (1947) (dalam Sugiyono, 2018), yang mana hanya sampai pada tahap pengembangan. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *roda tanya* dengan menimbang aspek kevalidan dan kepraktisan penggunaan media. Adapun hasil penelitian sebagai berikut.

A. Pendefenisian

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 materi, yaitu materi cerita fabel pada KD 3.15 dan 3.16.

B. Perancangan

Tahapan ini dimulai dari penyusunan kriteria, pemilihan media, pemilihan bentuk penyajian. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahapan ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran *roda tanya* dalam bentuk visual yang diisi dengan 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 pakar, yakni pakar media juga pakar 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 27 November 2023. Penilaian tersebut berdasarkan 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). Adapun hasil akumulasi nilai untuk kevalidan media sebagai berikut.

**Gambar 1 Persentase Hasil Validasi Media**

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi bersama ahli materi pada tanggal 8 Desember 2023. Adapun hasil akhir validasi media untuk ahli materi sebagai berikut.

**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 menciptakan materi pembelajaran roda tanya. 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 96% dengan kualifikasi “sangat valid” sedangkan oleh ahli materi 79% dengan kualifikasi “valid”. Penilaian tersebut berdasarkan lima belas indikator yang telah ditetapkan. Selanjutnya, penilaian kepraktisan media dilakukan oleh kelompok kecil sebesar 90% dengan kualifikasi “sangat valid” dan kelompok besar sebesar 91% dengan kualifikasi “sangat valid”. Penilaian tersebut berdasarkan lima belas indikator yang telah ditetapkan.

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 sulit untuk dibawa dikarenakan ukuran media yang cukup besar 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 *roda tanya* pada proses pembelajaran.

**PENUTUP**

Media pembelajaran roda soal yang dibuat pada penelitian ini memperoleh rata-rata 96% dengan kualifikasi sangat valid berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media. Media pembelajaran question wheel yang dibuat pada penelitian ini memperoleh rata-rata 79% dengan kualifikasi valid setelah divalidasi oleh ahli materi pelajaran. Berdasarkan validasi 15 aspek yang dinilai pada lembar validasi materi oleh ahli media dan ahli materi, maka pernyataan tersebut dibuat. Berdasarkan penilaian praktikalitas media pembelajaran siswa kelompok kecil diperoleh rata-rata 90% dengan kualifikasi praktik sangat baik. Hasil praktikalitas media yang dilakukan secara kelompok besar menghasilkan kualifikasi praktik sangat baik dengan rata-rata 91%. Berdasarkan penilaian kepraktisan siswa terhadap lima belas fitur yang berbeda dalam penggunaan media pembelajaran question wheel, maka pernyataan ini dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran question wheel merupakan alat yang sangat berguna yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pres.

Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Ibda, & Habidulloh. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang.* Semarang: CV Pilar Nusantara.

Kustandi, dan Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat) (pertama). Jakarta: Kencana.

Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Cetakan Ketiga.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rosyid, & Moh.Zaiful dkk. (2019). *Ragam Media Pembelajaran.* Malang: Literasi Nusantara Abadi.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Widya, dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.