



Jurnal Edukasi Khatulistiwa (Ekha) is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

KEVALIDAN DAN KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN NINJAKU PADA MATERI TEKS PUISI FASE E PESERTA DIDIK SMA NEGERI 6 TANJUNGPINANG

**M. Sahrul, Harry Andheska, Legi Elfitra, Indah Pujiastuti, Yunisa Oktavia,
FabioTesty Ariance Loren, Abdul Malik, Suhardi**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kepri.

Sastra Inggris, Universitas Putera Batam.

E-mail: muhammadsahrul2002@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a product, namely Ninjaku learning media on the material of phase E poetry text for SMA Negeri 6 Tanjungpinang students in the 2024/2025 academic year. This type of research is R&D (Research and Development) using the 4D research model (Four-D Model) and only focuses on the third stage, namely defining (Define), designing (Design), and developing (Develop). The product developed in this research is a digital-based learning media that can be accessed using devices. This learning media has been validated by the assessment of two experts, namely media experts and material experts. Then this media has been tested by students who are divided into two groups, namely a small group consisting of 5 students and a large group consisting of 40 students. Data collection techniques in this study were interviews, questionnaire sheets for validation of media experts and material experts, and questionnaire sheets for practicality by students. Data analysis techniques in this study are descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of validation by media experts obtained a score of 96.8% with very valid criteria, and the results of validation by material experts obtained a score of 86.6% with very valid criteria. After conducting validation, a practicality trial was conducted on small group students to obtain a score of 97.8% with very practical criteria, and large group students obtained a score of 90.8% with very practical criteria.

Keywords: *Learning media Ninjaku, Poetry text, Students.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran Ninjaku pada materi teks puisi fase E peserta didik SMA Negeri 6 Tanjungpinang tahun pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model penelitian 4D (Four-D Model) dan

hanya fokus hingga tahap ketiga, yaitu pendefinisian (Define), perancangan (Design), dan pengembangan (Develop). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses menggunakan gawai. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh penilaian dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Kemudian media ini telah di uji kepraktisan oleh peserta didik yang terbagi dua kelompok, yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik dan kelompok besar yang terdiri dari 40 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, lembar angket validasi ahli media dan ahli materi, dan lembar angket kepraktisan oleh peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai 96,8% dengan kriteri sangat valid, dan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 86,6% dengan kriteria sangat valid. Setelah melakukan validasi, dilakukan uji coba kepraktisan pada peserta didik kelompok kecil memperoleh nilai 97,8% dengan kriteria sangat praktis, dan peserta didik kelompok besar memperoleh nilai 90,8% dengan kriteria sangat praktis.

Kata kunci: Media pembelajaran Ninjaku, Teks puisi, Peserta didik

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka telah digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Fokus pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum ini empat elemen berbahasa diantaranya menyimak, berbicara (mempresentasikan), membaca (memirs), dan menulis. Adanya kurikulum baru ini, pendidik berkesempatan untuk memilih berbagai macam model pembelajaran, metode mengajar, perangkat pembelajaran, dan kebutuhan media pembelajaran untuk menarik perhatian belajar peserta didik sesuai dengan capaian pembelajaran.

Pembelajaran yang menerapkan Kurikulum Merdeka sangat erat kaitannya dengan pendidik, karena

pendidik berperan penting untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam pendidikan. Melalui kompetensi yang dimiliki guru untuk memanfaatkan penggunaan teknologi. Guru diharapkan mewujudkan peserta didik yang berkompeten dan mampu berkembang dengan pesat pada kemajuan teknologi. Salah satu diantaranya penggunaan teknologi dalam pendidikan yaitu penggunaan media pembelajaran.

Tujuan penggunaan media pembelajaran ini untuk mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas, serta menciptakan suasana baru, menyenangkan, dan aktif. Sesuai yang disampaikan Batubara, (2020:1), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu oleh guru untuk mempermudah dalam proses

pembelajaran dikelas. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran, membangkitkan semangat dan perhatian peserta didik agar supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Penelitian ini berdasarkan dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan juga peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Tanjungpinang. Ditemukan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran yang sederhana baik cetak maupun berbasis digital. Selain itu, di sekolah tersebut terdapat ekstrakurikuler Majalah Dinding (Mading), guru menyatakan kemahiran menulis masih kurang diminati oleh peserta didik dan perlu untuk diatasi. Hal ini menjadi suatu problematika dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kreasi baru pada media pembelajaran tentunya diperlukan dalam menunjang pembelajaran di kelas.

Guru dan peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, edukatif, dan praktis untuk meningkatkan kemahiran berbahasa serta meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan membangkitkan minat semangat belajar yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Menurut Kristanto, (2016:6), Media pembelajaran berperan dalam memudahkan guru menyampaikan materi dan bahan ajar, sekaligus meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. pada mata pelajaran Bahasa Indonesia fase E kelas X terdapat materi yang mempelajari sebuah teks, yaitu Teks Puisi.

Teks Puisi menurut Setiyono dkk., (2024:9), menyatakan bahwa puisi yaitu suatu karya sastra yang dapat mencerminkan ungkapan perasaan serta pikiran dari seorang penyair melalui penggunaan bahasa yang estetik dan penuh makna. Sejalan dengan pendapat Sumisih, (2021:12), puisi adalah suatu karya sastra yang mencerminkan ide, pemikiran, gagasan, pengalaman kehidupan yang dialami seorang penyair kemudian ditulis dengan menggunakan bahasa yang indah sehingga dapat membangkitkan perasaan, imajinasi, serta ketertarikan bagi pembaca. Oleh karena itu, teks puisi karya sastra yang dituangkan melalui tulisan sehingga dapat meningkatkan kemahiran menulis peserta didik serta menjadi sumber materi pada media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

Permasalahan yang sudah diuraikan, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan menguji suatu produk yang telah dirancang secara jelas dan tepat, yaitu media pembelajaran Ninjaku. Media ini berbasis digital dirancang sebagai alat bantu yang menyajikan materi mengenai menulis teks puisi, dilengkapi dengan kuis dan tantangan yang bertujuan untuk melatih kemahiran menulis puisi, kemudian peserta didik akan menghasilkan suatu karya yaitu menciptakan sebuah puisi kemudian di unggah pada media sosial. Media ini dapat mendorong minat peserta didik untuk lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kemahiran menulis peserta didik dalam menuangkan gagasan, pesan, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang indah, estetik, kiasan dan penuh

makna melalui menulis atau menciptakan sebuah puisi.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Four-D (4D Model). Teknik pengumpulan data melibatkan beberapa instrumen, yaitu pedoman wawancara, angket validasi dari ahli media dan ahli materi, serta angket kepraktisan media pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengacu pada hasil penilaian angket, serta deskriptif kualitatif yang didasarkan pada tanggapan, kritik, dan rekomendasi dari para ahli serta peserta didik. Penilaian data kuantitatif menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5.

Berikut tabel Skala Likert berdasarkan kriteria tingkat kevalidan oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 1

Validasi Media dan Materi

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015)

Berikut table Skala Likert berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Tabel 2

Kepraktisan Media

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2

Tidak Baik 1

Sumber: Sugiyono (2015)

Hasil skor kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Ninjaku dilakukan perhitungan untuk memperoleh hasil persentase. Menghitung persentase dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ Sugiyono (2015)}$$

Hasil persentase kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Ninjaku akan dicocokkan menggunakan tabel kriteria penilaian untuk mendapatkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dirancang. Berikut tabel kriteria penilaian.

Tabel 3

Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid dan Praktis
61%-80%	Valid dan Praktis
41%-60%	Cukup Valid dan Praktis
21%-40%	Tidak Valid dan Praktis
0-20%	Sangat Tidak Valid dan Praktis

Sumber: Sugiyono (2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan Four-D (4D Model) yang dikemukakan oleh (Thiagarajan et al., 1974:5). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *development*, yakni tahap

pengembangan yang difokuskan untuk menguji aspek kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dirancang. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Ninjaku* dengan mengukur kevalidan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran. Berikut penjelasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap *define* atau pendefinisian merupakan langkah awal dalam model pengembangan 4D. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merumuskan berbagai ketentuan penting yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Tahapan ini mencakup lima jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan awal (*front-end analysis*), analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta analisis tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis pada tahap ini, ditemukan kebutuhan akan media pembelajaran yang bersifat kreatif, edukatif, dan inovatif. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *Ninjaku* pada materi teks puisi yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan atau design, bertujuan untuk merancang pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini mencakup empat langkah, diantaranya penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Pemilihan media pembelajaran yang telah peneliti rancang adalah media pembelajaran *Ninjaku* pada materi teks puisi. Media pembelajaran berbasis digital mencakup materi teks

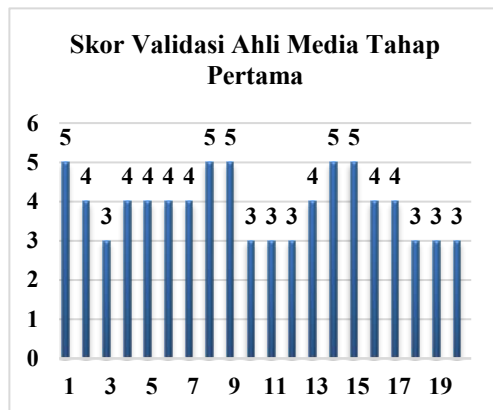
puisi yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Kemudian dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan bimbingan dan konsultasi kepada dosen-dosen pembimbing terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah itu, media pembelajaran diuji coba kepada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi tersebut yang menjadi pedoman dalam pengembangan media pembelajaran *Ninjaku*, agar produk yang diciptakan tersebut menjadi layak dan membantu dalam pembelajaran.

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ini peneliti melakukan uji validasi dan kepraktisan media. Pada tahap validasi dilakukan uji validasi media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh hasil kelayakan penggunaan media pembelajaran *Ninjaku*, kemudian terdapat saran dan masukan terkait media pembelajaran. Selanjutnya, tahap kepraktisan dilakukan uji kepraktisan kepada peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu, kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran.

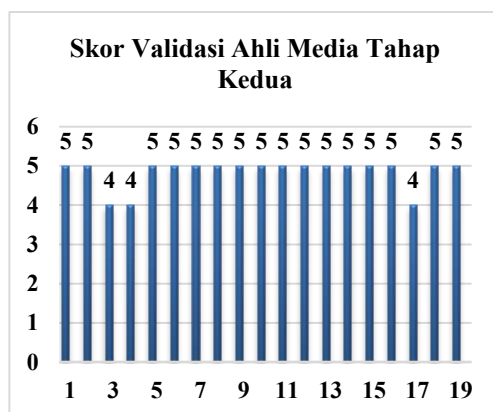
1. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Ninjaku*

Validasi media oleh ahli media yang dilaksanakan dua tahap, pada tanggal 11 Mei 2025 peneliti mendapatkan revisi dari ahli media terkait media, kemudian uji validasi yang kedua pada tanggal 20 Mei 2025. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian dan kelayakan terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Berikut diagram pemerolehan skor hasil validasi media oleh ahli media tahap pertama.



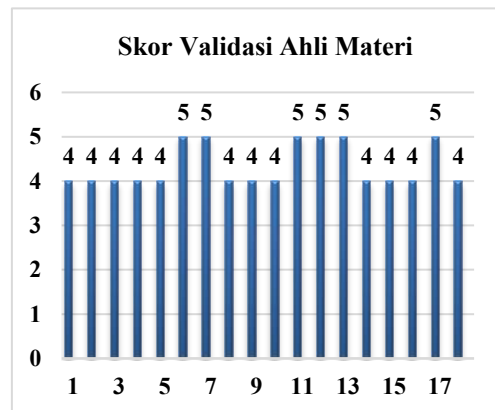
Gambar 1. Hasil Penilaian Validasi

Validasi media selanjutnya yaitu tahap kedua oleh ahli media. Validasi ini dilakukan untuk merevisi dan menyempurnakan media yang telah di uji kelayakan pada validasi tahap pertama oleh ahli media. Berikut diagram pemerolehan skor hasil validasi media oleh ahli media tahap kedua.



Gambar 2. Hasil Penilaian Validasi

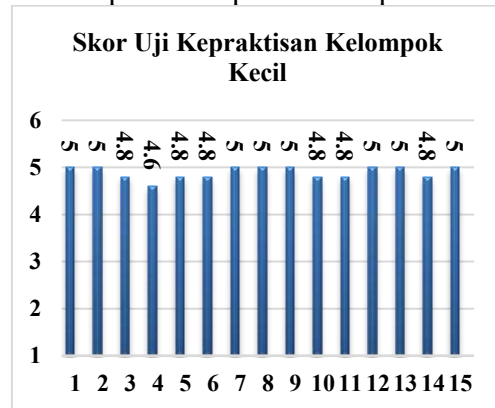
Validasi materi oleh ahli materi yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2025. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian dan kelayakan terhadap materi pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Berikut diagram pemerolehan skor hasil validasi materi oleh ahli materi.



Gambar 3. Hasil Penilaian Validasi

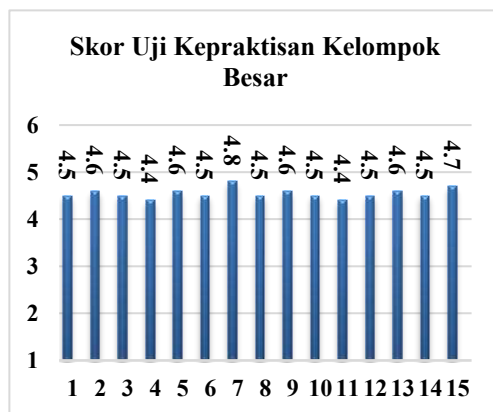
2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Peneliti melakukan uji coba kepraktisan media pembelajaran pada peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Tanjungpinang. Uji coba ini dilakukan dua tahap pada kelompok kecil dan kelompok besar. Peneliti melakukan uji coba kepraktisan pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik. Berikut diagram pemerolehan skor hasil kepraktisan pada kelompok kecil.



Gambar 4. Hasil Penilaian Kepraktisan Kelompok Kecil

Peneliti selanjutnya melaksanakan uji kepraktisan kepada kelompok besar yang terdiri dari 40 peserta didik. Berikut diagram pemerolehan skor hasil kepraktisan pada kelompok besar.



Gambar 5. Hasil Penilaian Kepraktisan Kelompok Besar

Pembahasan

Media pembelajaran Ninjaku yang peneliti kembangkan sudah melalui berbagai tahap pengembang dengan model 4D yang fokus sampai tahap pengembangan. Tahapan media pembelajaran ini yaitu tahap pendefinisian, tahap desain, dan tahap pengembangan. Media pembelajaran Ninjaku berbasis digital yang menyajikan materi teks puisi untuk membantu peserta didik memahami materi dan hasil belajar khusus materi teks puisi. Sejalan dengan pendapat Pagarra dkk., (2022:20) media pembelajaran dapat menjelaskan dan menyajikan suatu materi yang mendorong pemahaman materi menjadi lebih baik sehingga meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Kelayakan media pembelajaran Ninjaku diperlukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi media pembelajaran Ninjaku oleh ahli media memperoleh nilai 96,8% kriteria sangat valid, dengan catatan revisi minor oleh ahli media pada media pembelajaran Ninjaku yang peneliti kembangkan. Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 86,6%

kriteria sangat valid, dengan cacatan revisi minor oleh ahli materi pada media pembelajaran Ninjaku yang peneliti kembangkan. Disimpulkan bahwa media pembelajaran Ninjaku dapat dinyatakan sangat layak atau valid dengan rentan kriteria penilaian 81%-100% kriteria sangat valid Sugiyono, (2015).

Penilaian kelayakan media pembelajaran Ninjaku mempertimbangkan tiga aspek yang perlu dinilai, yaitu pada penilaian validasi oleh ahli media terdapat aspek pertama yaitu kelayakan penyajian media yang membahas indikator desain media dan operasional. Aspek kedua kelayakan isi yang membahas indikator kesesuaian dengan materi dan meningkatkan motivasi peserta didik. Terakhir, aspek ketiga yaitu kelayakan bahasa yang membahas indikator kesesuaian penggunaan bahasa dengan EYD. Untuk penilaian validasi oleh ahli materi meliputi aspek yang pertama yaitu kelayakan penyajian materi yang membahas indikator kelengkapan dan kemudahan. Aspek kedua kelayakan isi yang membahas indikator kesesuaian dengan materi dan kesesuaian dengan peserta didik. Terakhir, aspek ketiga kelayakan bahasa yang membahas indikator kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Kepraktisan penggunaan media pembelajaran diperlukan uji kepraktisan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Tanjungpinang. Uji kepraktisan terdiri oleh kelompok kecil yang melibatkan 5 peserta didik dan kelompok besar yang melibatkan 40 peserta didik. Hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran Ninjaku pada kelompok kecil

mendapatkan nilai 97,8% kriteria sangat praktis, hasil uji coba kepraktisan kelompok besar mendapatkan nilai 90,8% dengan kriteria sangat praktis.

Penilaian kepraktisan media pembelajaran mempertimbangkan tiga aspek yaitu aspek pertama kemudahan penggunaan media pembelajaran yang membahas indikator operasional dan pemahaman materi dalam media pembelajaran. Aspek kedua keterbantuan yang membahas indikator media membantu pembelajaran dan media memotivasi peserta didik. Aspek ketiga ketertarikan yang membahas indikator daya tarik media. Berdasarkan uji kepraktisan media pembelajaran Ninjaku pada peserta didik memperoleh hasil sangat praktis, karena dengan penggunaan media pembelajaran berperan dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran membantu dalam membangkitkan semangat supaya peserta didik lebih aktif dan tertarik untuk belajar (Alti dkk., 2022:4)

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Ninjaku pada materi teks puisi fase E peserta didik SMA Negeri 6 Tanjungpinang dapat dinyatakan sangat layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran Ninjaku untuk materi teks puisi memiliki kelebihan diantaranya. Pertama, penggunaan media pembelajaran Ninjaku mudah dipahami peserta didik. Kedua, penggunaan media Ninjaku sangat

membantu dalam proses pembelajaran. Ketiga, media Ninjaku yang dikembangkan mampu membangkitkan semangat dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Keempat, media Ninjaku yang dikembangkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran Ninjaku pada materi teks puisi fase E peserta didik SMA Negeri 6 Tanjungpinang menggunakan model 4D dan hanya sampai tahap pengembangan. Hasil kevalidan media pembelajaran dengan melakukan validasi media ke ahli media dan ahli materi, kemudian juga melakukan uji kepraktisan media pembelajaran kepada peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar. Perolehan hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 96,8% dengan kriteria sangat valid. Perolehan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 86,6% dengan kriteria sangat valid. Sementara, nilai yang diperoleh uji coba kepraktisan pada kelompok kecil yang terdiri 5 peserta didik mendapatkan nilai 97,8% dengan kriteria sangat praktis. Adapun hasil uji coba kepraktisan pada kelompok besar yang terdiri dari 40 peserta didik mendapatkan nilai 90,8% dengan kriteria sangat praktis. Dalam hal ini, media Ninjaku yang peneliti kembangkan bisa digunakan sebagai

sarana yang efektif dan bermanfaat dalam membantu kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks puisi fase E.

Saran

Penggunaan media Ninjaku diharapkan dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik sehingga sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat mengembangkan metode mengajar yang bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran Ninjaku sehingga bisa membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik serta dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran Ninjaku pada tahap lanjut yaitu tahap penyebaran (*Desseminate*).

DAFTAR RUJUKAN

Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W.,

Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.

Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Setiyono, J., Hawa, M., & Yuliasri. (2024). *Menulis Puisi Ekspresi Kreatif dalam Kata-kata*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.

Sumisih. (2021). *Pembelajaran Menulis Puisi dengan Metode Quantum Teaching Tandır*. Penerbit Cipta Prima Nusantara.

Thiagarajan, Sivasailam, & Others, A. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.