



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TERPADU (TEKS PROSEDUR PAPAN DADU) PADA MATERI TEKS PROSEDUR

Diana Putri Cahyadi, Legi Elfitra, Fabio Testy Ariance Loren, Harry Andheska, Abdul Malik, Ahada Wahyusari, Asri Lolita, Tessa Dwi Leoni

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, jalan Raya Dompok, Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia

E-mail: dianaputricahyadi14@gmail.com

Abstract

This study aims to develop TERPADU learning media (Dice Board Procedure Text) focused on procedural text for eleventh-grade students. The research utilized a 4D model up to the development phase. The resulting product is a visual learning tool crafted from plywood board. Evaluation involved two experts—media and subject matter experts. Media testing included two student groups: six students for a small group and thirty-six for a larger group. Data collection methods comprised interviews, expert questionnaires for media and material validation, and practicality surveys among students. Analysis employed both qualitative and quantitative descriptive approaches. This study may serve as a foundation for future research on assessing the effectiveness of TERPADU media (Dice Board procedure text) and as a guide for developing other innovative visual learning tools.

Keywords: *development, Learning Media, Students.*

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan buat mengembangkan media pembelajaran TERPADU (Teks Prosedur Papan Dadu) yang berfokus pada materi teks prosedur bagi siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan ialah model 4D hingga tahap pengembangan. Produk yang didapatkan berupa media pembelajaran visual berbahan papan triplek. evaluasi dilakukan oleh dua ahli, yakni ahli media serta ahli materi. Pengujian media dilakukan dengan melibatkan dua kelompok peserta didik, yakni enam siswa buat kelompok kecil dan tiga puluh enam peserta didik buat kelompok besar. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, validasi media serta materi melalui angket ahli, dan angket kepraktisan media oleh peserta didik. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif serta kuantitatif. Penelitian ini memiliki potensi untuk dijadikan acuan dalam penelitian lanjutan buat menilai efektivitas media TERPADU (Teks prosedur Papan Dadu) dan menjadi referensi pada pengembangan media visual kreatif lainnya.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Siswa.

PENDAHULUAN

Menurut Wibawanto (2017:6), berbagai jenis media pembelajaran bisa menaikkan semangat belajar siswa, mendorong interaksi langsung, menumbuhkan minat, serta memperkuat kemandirian siswa selama proses pembelajaran. Dengan menciptakan media pembelajaran yang dapat menaikkan semangat siswa pada tahu teks prosedur, pembelajaran bisa sebagai lebih efisien. Kosasih & Kurniawan (2018:33) menjelaskan bahwa teks prosedur ialah teks yang menyampaikan instruksi tentang cara melakukan sesuatu secara jelas. Sebagai bagian dari upaya pengembangan media untuk meningkatkan pembelajaran dalam berbagai materi pelajaran, peneliti memilih untuk fokus pada teks prosedur. Penggunaan media ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik buat lebih proaktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:29), penggunaan media pembelajaran harus selaras dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Sumiharsono, dkk (2017:10-11) tentang fungsi umum media pembelajaran, seperti menjelaskan materi dengan lebih jelas, mengoptimalkan penggunaan daya indra, ruang, waktu, dan tenaga, meningkatkan interaksi siswa dalam belajar, serta menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kemampuan dan bakat siswa.

Hal ini terbukti dari wawancara dengan guru dan siswa, teridentifikasi kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Guru dan siswa mengakui adanya perbedaan karakteristik siswa dalam merespon pembelajaran, seperti perbedaan minat terhadap membaca, menulis, serta tingkat kreativitas dan imajinasi. Kendala yang dihadapi guru, seperti masalah sarana dan prasarana sekolah, seperti kerusakan listrik saat menggunakan proyektor di dalam ruang kelas, ini menuntun perlunya guru untuk

berinovasi dalam menciptakan materi pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa. termasuk media konvensional dengan bentuk nyata dan gambar-gambar menarik.

Melalui tantangan ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk media TERPADU (Teks Prosedur Papan Dadu) dalam bentuk konvensional. Tujuannya ialah buat meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran serta merangsang imajinasi mereka. Batubara (2020:15-17) menekankan pentingnya memilih jenis media pembelajaran yang sinkron menggunakan karakteristik siswa., mudah digunakan, dan bisa diakses menggunakan biaya yang terjangkau.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada studi ini ialah *research and development (R&D)*. Sugiyono (2022:393) mendefinisikan *R&D* menjadi suatu proses yang digunakan buat memvalidasi dan menyebarkan produk. Produk yang didapatkan dalam penelitian ini ialah media *TERPADU* (teks prosedur papan dadu).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan adalah empat langkah model 4D yang diuraikan oleh Thiagarajan, dkk. (dalam Sugiyono 2022: 394). Namun, penelitian ini hanya melibatkan pengujian validitas dan kepraktisan produk sampai proses pengembangannya. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menumbuhkan imajinasi siswa dan membantu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran dengan mengembangkan produk *TERPADU* (teks prosedur papan dadu).

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut. Pertama, tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahap awal, yaitu pertama, analisis yang dilakukan meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis

tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. kedua, tahap perancangan bertujuan buat menyiapkan produk yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran *TERPADU* (Teks Prosedur Papan Dadu). tahap ini meliputi penyusunan tes standar, pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal. Ketiga, tahap pengembangan bertujuan buat membangun produk media yang sudah dibahas dengan dosen pembimbing. termin ini melibatkan validasi media oleh ahli media, validasi materi oleh ahli materi, serta pengujian kepraktisan media oleh siswa. Selanjutnya, merevisi media dan materi yang disesuaikan dengan kritik dan saran dari ahli, sehingga terdapat perbandingan media serta materi yang awal dan yang telah direvisi. Peneliti juga melakukan kepraktisan media pada siswa yang terdiri dari kelompok kecil serta kelompok besar. Tujuannya untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dirancang dalam proses pembelajaran. Setelah itu, merevisi media berdasarkan kritik dan saran yang diberikan kelompok kecil.

Peneliti ini memiliki dua subjek uji coba, yaitu kelompok kecil serta kelompok besar. Uji coba kelompok kecil terhadap enam siswa, sedangkan kelompok besar antara 35-36 siswa. Kelompok kecil pada penelitian ini, yaitu enam siswa dari kelas XI. Kelompok besar, yaitu 36 siswa dari kelas XI MIPA 6.

Penelitian ini ada dua jenis data, yakni data kualitatif serta kuantitatif. Penelitian ini juga terdapat empat, yaitu lembar pedoman wawancara, lembar angket validasi media, lembar angket materi, dan kisi-kisi soal.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif serta deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan ketika melakukan analisis kuantitatif sebagai berikut. Pertama, validasi media dan materi menggunakan skala likert.

Tabel 1
Validasi Media dan Materi

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

Sumber: Sugiyono (2022:166)

Kedua, kepraktisan media.

Tabel 2
Kepraktisan Media

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2022:166)

Perhitungan untuk mendapatkan persentase penilaian lembar validitas dan kepraktisan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100.$$

Setelah hasil akhir penilaian diperoleh, selanjutnya mencocokkan hasil validasi dengan tabel kriteria penilaian, sebagai berikut.

Tabel 3
Kriteria Penilaian

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

Sumber: Sugiyono (2022:166)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi Media oleh ahli media sesuai aspek penilaiannya sebagai berikut.



Gambar 1
Penskoran Validasi Media Ahli Media

Berikut persentase hasil validasi media yang dilakukan terhadap ahli media tersebut.

Tabel 4
Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	kualifikasi
	Rata-rata	100%	Sangat valid

Berdasarkan tabel, hasil validasi media oleh ahli media mendapat nilai rata-rata 100% dengan kualifikasi sangat valid.

Hasil Validasi Materi Tahap 1

Hasil validasi Materi oleh ahli media sesuai aspek penilaiannya sebagai berikut.



Gambar 2
Penskoran Validasi Materi oleh Ahli Materi Tahap 1

Berikut persentase hasil validasi media yang dilakukan terhadap ahli media tersebut.

Tabel 5
Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi Tahap 1

No	Aspek Penilaian	Skor	kualifikasi
	Rata-rata	68%	valid

Berdasarkan tabel, hasil validasi materi oleh ahli materi tahap 1 mendapat nilai rata-rata 68% menggunakan kualifikasi valid.

Hasil Validasi Materi Tahap 2

Hasil validasi Materi oleh ahli media sesuai aspek penilaiannya sebagai berikut.



Gambar 3
Penskoran Validasi Materi oleh Ahli Materi Tahap 2

Berikut persentase hasil validasi media yang dilakukan terhadap ahli media tersebut.

Tabel 6
Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi Tahap 2

No	Aspek Penilaian	Skor	kualifikasi
	Rata-rata	80%	valid

Berdasarkan tabel, hasil validasi materi oleh ahli materi tahap 2 mendapat nilai rata-rata 80% dengan kualifikasi valid.

Hasil Kepraktisan Media Kelompok Kecil

Hasil validasi Materi oleh ahli materi berdasarkan aspek penilaiannya sebagai berikut.



Gambar 4
Hasil Kepraktisan Media Kelompok Kecil

Berikut persentase hasil validasi media yang dilakukan terhadap ahli media tersebut.

Tabel 7
Hasil Kepraktisan Media Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor	kualifikasi
	Rata-Rata	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel, hasil kepraktisan media oleh ahli kelompok kecil tahap mendapat nilai rata-rata 88% dengan kualifikasi sangat praktis

Hasil Kepraktisan Media Kelompok Besar

Hasil validasi Materi oleh ahli materi berdasarkan aspek penilaiannya sebagai berikut.



Gambar 5
Hasil Kepraktisan Media Kelompok Besar

Berikut persentase hasil validasi media yang dilakukan terhadap ahli media tersebut.

Tabel 8
Hasil Kepraktisan Media Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Skor	kualifikasi
	Rata-Rata	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel, hasil kepraktisan media oleh ahli kelompok kecil tahap mendapat nilai rata-rata 85% dengan kualifikasi sangat praktis

Saat peneliti mengembangkan media, perlu mempertimbangkan kesesuaian materi yang diajarkan dan penyajian yang disederhanakan sesuai kebutuhan siswa. Hal ini relevan sejalan dengan Batubara (2020), yang menekankan media pembelajaran yang efektif harus relevan dengan kebutuhan dan komponen pembelajaran yang ada.

Menurut ahli materi, penilaian terhadap kemudahan pemahaman materi mencapai nilai 80% dengan kriteria valid. Materi dalam media tersebut dianggap valid karena menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung. Pemikiran ini

relevan sejalan dengan Akhir (2022:48), yang menyatakan bahwa keterbacaan materi pada media memerlukan kalimat yang tidak rumit.

Kepraktisan media *TERPADU* (Teks Prosedur Papan Dadu) dalam pengajaran materi teks prosedur juga dinilai. Menurut penilaian pada kelompok kecil dan besar, aspek ketertarikan pada desain dan penggunaan warna dalam media dianggap sangat praktis karena mampu menarik perhatian siswa. Mulyaningtyas (2020:39) juga memerlukan bahwa media visual yang efektif harus memperhatikan kecocokan warna dan bentuk untuk memikat perhatian siswa dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D hingga tahap pengembangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *TERPADU* (Teks Prosedur Papan Dadu) sangat cocok dan praktis digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia untuk siswa tingkat kelas sebelas. SMA, terutama dalam pengajaran materi teks prosedur. Validasi media mencapai nilai 100% dengan kualifikasi "sangat valid", validasi materi tahap I mencapai nilai 68% dengan kualifikasi "valid", dan validasi materi tahap II mencapai nilai

80% dengan kualifikasi "valid". Uji coba pada kelompok kecil mencatat skor rata-rata 88% dengan kualifikasi "sangat praktis", sedangkan untuk kelompok besar skor rata-rata 85% dengan kualifikasi "sangat praktis".

Saran

Rekomendasi dari penelitian ini ialah buat meningkatkan penggunaan media pembelajaran dalam berbagai materi pembelajaran. Tujuannya ialah buat memudahkan siswa pada memahami materi yang diajarkan serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhir, M. (2022). *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Kosasih, E. (2018). *Jenis-jenis Teks*. Yrama Widya.
- Mulyaningtyas, Rahmawati. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta Timur: Alim's Publishing.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, M., Rudy, Hasanah, & Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.