

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL DOKANSI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V
SDN BARONGSAWAHAN 2**

Ulviyah Lailatul Saadah¹, Alfi Laila², Erwin Putera Permana³

^{1,2,3}PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹ulfia2323@gmail.com, ²alfilaila@unpkediri.ac.id, ³erwinp@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine 1) validity, 2) effectiveness, and 3) practicality of dokansi visual media. This research is Research and Development research using the ADDIE model. This research was conducted at SDN Barongsawahan 2 with teachers and class V students as subjects. Data collection techniques were as follows: 1) media expert and material expert validation questionnaire, 2) pretest and posttest on limited trials and extensive trials, 3) practicality questionnaire teacher and student responses. The research results show 1) the results of validation by media experts get a value of 90% and material experts get a value of 86%, with very valid criteria, 2) the results of the extensive trial t-test get a sig value. 0.000, which means that dokansi visual media is very effectively used in classroom learning, and 3) the practicality results obtained from the teacher response questionnaire obtained an average score of 96% and student responses obtained an average score of 91.2%, with very practical criteria. Based on these results, it is proven that the dokansi visual media in the research that has been conducted is very valid to use, very effective, and very practical in improving fifth grade students' rhyme writing skills.

Keywords: Visual Media, Dokansi, Write Rhymes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kevalidan, 2) keefektifan, dan 3) kepraktisan media visual dokansi. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SDN Barongsawahan 2 dengan subjek guru dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data sebagai berikut 1) angket validasi ahli media dan ahli materi, 2) *pretest* dan *posstest* pada uji coba terbatas dan uji coba luas, 3) angket kepraktisan respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan 1) hasil dari validasi ahli media mendapatkan nilai 90% dan ahli materi mendapatkan nilai 86%, dengan kriteria sangat valid, 2) hasil uji-t uji coba luas mendapatkan nilai sig. 0,000 yang artinya media visual dokansi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas, dan 3) hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru memperoleh rata-rata nilai 96% dan respo siswa memperoleh rata-rata nilai 91,2%, dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut terbukti media visual dokansi pada penelitian yang telah dilakukan sangat valid untuk digunakan, sangat efektif, dan sangat praktis dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V.

Kata Kunci: Media Visual, Dokansi, Menulis Pantun

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam perjalanan hidup setiap manusia. Selanjutnya dengan mengikuti pendidikan, manusia dapat meningkatkan kualitas pengetahuan dan pemahaman. Melalui kegiatan belajar dan pelatihan, individu atau kelompok mengalami perubahan dalam sikap dan perilaku mereka saat mereka berusaha mencapai pendewasaan (Sayidi, 2023). Tahap sekolah dasar merupakan langkah awal yang sangat tepat dalam membentuk pola pendidikan dan perkembangan kognitif anak sesuai dengan perkembangannya saat ini. Untuk itu, setiap guru harus mampu merancang proses pembelajaran secara optimal, baik dari segi materi ajar, penerapan strategi dan metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan (Dilla, 2023). Namun guru tidak hanya memerlukan kemampuan menjelaskan dan menyampaikan materi, tetapi juga kemampuan menggunakan media pembelajaran, dengan memahami dan menguasai materi serta dengan penggunaan media menjadikan proses lebih bermakna dibandingkan tidak

menggunakan media dalam proses pembelajaran (Suparlan, 2020).

Dalam hal ini, media harus dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi ajar, relevansi, dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator dengan menciptakan dan menggunakan media yang tepat guna, efisien, dan menyenangkan bagi siswa (Karo-Karo & Rohani, 2018). Salah satu metode pembelajaran yang digunakan guru adalah media pembelajaran, dengan media memungkinkan dapat membantu menyampaikan materi di kelas jadi lebih mudah. Media pembelajaran tidak hanya sangat bermanfaat bagi guru, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, kesenangan, dan minat siswa terhadap pembelajaran (Gulo et al., 2023). Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari hal-hal baru dan materi ajar yang disampaikan guru mudah dipahami (Nurrita, 2018). Adanya media pembelajaran juga bertujuan sebagai alat yang membantu guru untuk penyampaian materi pada siswa sehingga makna

materi bisa lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Pada jenjang sekolah dasar terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya media visual. Spesifikasi media visual dokansi yaitu: wujudnya konkrit, bentuk bidak panjang dan lebar bisa dilipat, pionnya berbentuk tabung dan bagian atas bulat. Media visual juga disebut dengan media konkrit yang berperan penting dalam proses pembelajaran untuk memperkuat daya ingat pada materi ajar dan meningkatkan pemahaman (Hulu et al., 2022).

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas V SDN Barongsawahan 2 pada hari Jumat, 27 Mei 2023 siswa menyatakan bahwa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia siswa mudah bosan, hal ini dikarenakan siswa merasa kesulitan pada pembelajaran bahasa Indonesia dan pembelajaran bersifat monoton. Diketahui bahwa belum pernah menerapkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi, serta kemampuan menulis pantun siswa hanya 43,1% artinya dalam kategori kurang. Dari tes menulis pantun siswa banyak yang nilainya jauh dari kriteria

ketuntasan minimal yakni 75. Hal tersebut juga dibuktikan dari seluruh siswa kelas V SDN Barongsawahan 2 terdapat 36,2% siswa yang mendapatkan nilai di atas standar kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 63,8% siswa masih mendapatkan nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimal. Siswa merasa susah dalam menulis pantun, karena bingung bagaimana cara menuangkan ide kreatif siswa menjadi sebuah tulisan. Hal tersebut juga diungkapkan guru kelas dan kepala sekolah yang menyatakan siswa masih susah untuk fokus saat guru tidak menggunakan media dan siswa susah mengungkapkan ide-ide dengan percaya diri sehingga juga berdampak pada hasil belajar yang tidak meningkat. Media merupakan hal yang tidak dapat terlepas dari pembelajaran, karena sebagai penyalur informasi yang dibutuhkan guru untuk pembelajaran di kelas (Mahendra et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka diperlukan penelitian media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, agar siswa dapat menuangkan ide-ide kreatif dalam sebuah karya salah

satunya pantun agar tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan (Ningsih & Pritandhari, 2019) bahwa media yaitu suatu alat bantu yang digunakan sebagai penyampaian informasi guna tercapainya tujuan pembelajaran dan materi dapat dipahami oleh siswa. Untuk menulis pantun juga membutuhkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa agar motivasi belajar siswa meningkat, sehingga siswa tidak tegang dan jenuh agar bisa berpikir kreatif untuk menuangkan ide-ide atau pikiran dalam sebuah tulisan. Sehingga diperlukan adanya penggunaan media visual dokansi agar dapat membantu siswa dalam berpikir kreatif untuk membuat pantun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD). Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE. ADDIE proses instrusional terdiri dari lima tahap (Cahyadi, 2019). Berikut lima tahapannya yaitu 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*. Pada tahap keefektifan media visual

dokansi dilakukan 2 kali uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Subjek uji coba merupakan guru dan siswa kelas V SDN Barongsawahan 2. Teknik pengumpulan data sebagai berikut 1) angket validasi ahli media dan ahli materi, 2) *pretest* dan *posttes* pada uji coba terbatas dan uji coba luas, 3) angket kepraktisan respon guru dan siswa. Pada teknik analisis data menggunakan 1) data kevalidan menggunakan presentase hasil nilai rata-rata dari validasi media dan validasi materi, 2) *pretest* dan *posttes* pada uji coba terbatas dan uji coba luas yang sebelumnya data diolah menggunakan SPSS untuk dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t, 3) Uji kepraktisan menggunakan nilai rata-rata hasil angket respon guru dan siswa. Untuk mengukur kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Validasi A} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan :

V-ah : Validasi Ahli

TSe : Total empirik (skor yang diperoleh)

TSh : Total skor maksimal

100% : Konstanta

Berikut ini tabel kriteria penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Presentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat valid
70,01% - 85%	Valid
50% - 70%	Cukup valid
0% - 50%	Kurang valid

Nilai keefektifan dilakukan berdasarkan hasil siswa saat menyelesaikan *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Data keefektifan sebelum menggunakan uji-t, data harus diolah menggunakan SPSS untuk dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada pegujian ini menggunakan program SPSS versi 25 *for windows*. Berikut kriteria untuk keputusan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2 Kriteria Keputusan Uji Nomalitas dan Homogenitas

	Sig.	
	> 0,05	< 0,05
Normalitas	Normal	Tidak Normal
Homogenitas	Homogen	Tidak Homogen

Kemudian jika data dinyatakan normal dan homogen, langkah berikutnya dilakukan uji-t. Berikut kriteria keputusan uji-t.

Tabel 3 Kriteria Keputusan uji-t

	Sig. (2-tailed)	
	> 0,05	< 0,05
Hasil	Tidak Ada Pengaruh	Ada Pengaruh

Kriteria Tidak Efektif Tidak Efektif

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat Praktis
70,01% - 85%	Valid
50% - 70%	Cukup Praktis
0% - 50%	Kurang Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media dokansi didasari dari temuan permasalahan awal yaitu guru kurang dalam penggunaan media visual pada pembelajaran bahasa Indonesia sehingga berdampak masalah menulis pantun siswa. Pengembangan media visual dokansi ini menggunakan pengembangan model ADDIE.

1. Analysis

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis pengembangkn media pembelajaran. Tahap analisis merupakan tahap persiapan sebelum menentukan konsep pembuatan media pembelajaran. Pada tahap analisis ini, peneliti akan menganalisis kebutuhan guru dan siswa. Tujuan dari kegiatan analisis adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang menghambat proses pembelajaran dari guru dan siswa. Dengan menganalisis peneliti dapat memastikan produk yang akan

dikembangkan bisa dijadikan dapat dijadikan pemecahan atas permasalahan yang ada.

2. *Design*

Langkah selanjutnya setelah tahapan analisis yaitu tahapan desain atau tahap rancangan. Tahap rancangan yang dimaksud yaitu rancangan media pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti. Tahapan ini diperlukan kerangka sebelum mengembangkan produk. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap ini yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan kompetensi yaitu meningkatkan kemampuan menulis materi pantun. Pada tahap kedua yaitu membuat desain *background*, papan media ludo, dadu, pion. Tahapan ketiga yaitu proses percetakan desain *background* dan pembuatan papan media ludo serta dadu. Proses keempat yaitu proses pengamplasan papan media ludo dan dilanjutkan dengan mengecat papan media ludo. Tahapan kelima menempelkan desain *background* pada papan media ludo dan merapikan media ludo, sehingga media ludo terlihat lebih menarik perhatian siswa.

3. *Development*

Pada tahapan *development* ini sebuah rancangan akan diwujudkan dalam bentuk nyata. Tahap pengembangan ini yaitu mewujudkan desain menjadi kenyataan yaitu produksi media visual dokansi untuk kelas V SDN Barongsawahan 2. Setelah dilakukan penyusunan desain produk, maka kerangka tersebut diwujudkan dalam bentuk produk baru lalu produk tersebut diuji validasi dahulu oleh seorang ahli sebelum diuji cobakan pada siswa. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan masukan pada bagian kartu-kartu pertanyaan harus dirapikan dan ditambahkan buku panduan penggunaan. Masukan dari ahli materi terkait LKDP yang harusnya kalimatnya dijadikan 1 paragraf saja. Berikut hasil kevalidan dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 5 Kriteria Kevalidan

	Validator	
	Ahli Media	Ahli Materi
Nilai	90%	86%
kriteriaa	Sangat Valid	Sangat Valid

Hasil validasi media dan validasi materi mendapatkan nilai rata-rata dari ahli media menunjukkan persentase 90% dan nilai rata-rata yang diberikan ahli materi menunjukkan persentase 86%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media visual

dokansi dan materi pantun mempunyai standar yang sangat layak dan merupakan produk yang sangat cocok untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation*

Tahap implentasi dilakukan untuk mengetahui hasil keefektifan dan kepraktisan media visual dokansi. Uji coba dilakukan pada uji coba luas dengan menggunakan media visual dokansi, sedangkan untuk uji coba terbatas guru dalam pembelajaran bersifat konvesional tanpa ada perlakuan menggunakan media visual dokansi. Pada uji coba terbatas diberikan *pretest* dan *posttest* dengan tujuan mengetahui keefektifan awal media visual dokansi dan angket yang diisi guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan awal media. Data hasil keefektifan uji coba terbatas dilakukan uji-t yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut hasil uji normalitas dari uji coba terbatas dan uji coba luas yang dilakukan pada siswa kelas V.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas

Shapiro-Wil			
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.966	10	.848
<i>Posttest</i>	.976	10	.940

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan didapatkan hasil signifikan $0,848 > 0,05$ (hasil *pretest*) dan $0,940 > 0,05$ (hasil *posttest*). Maka kedua data tersebut bisa dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Uji Coba Terbatas

Statistic	Pretest dan Posttets
<i>Levene Statistic</i>	4.369
<i>df1</i>	1
<i>df2</i>	18
<i>Sig.</i>	0.51

Pada uji homogenitas yang sudah dilakukan didapatkan hasil sig. $0,051 > 0,05$, data tersebut dapat dinyatakan dalam data homogen.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas

Shapiro-Wil			
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.960	30	.304
<i>Posttest</i>	.949	30	.155

Berdasarkan uji normalitas adalah $0,304 > 0,05$ (*pre-test*) dan $0,155 > 0,05$ (*post-test*), sehingga kedua data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas.

Tabel 9 Hasil Uji Homogenitas Uji Coba Luas

Statistic	Pretest dan Posttets
<i>Levene Statistic</i>	1.697
<i>df1</i>	1
<i>df2</i>	58
<i>Sig.</i>	0.198

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan diperoleh hasil $0,198 > 0,05$, yang artinya data bersifat homogen.

Tabel 10 Hasil Rekapitulasi Uji-T

Uji Coba	Sig. (2-tailed)
Uji Coba Terbatas	0.000
Uji Coba Luas	0.000

Berdasarkan nilai yang diperoleh sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan antara hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Berdasarkan hasil uji *paired samples test* (uji-t) disimpulkan nilai yang diperoleh yaitu signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dokansi berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Barongsawahan 2.

Tabel 11 Hasil Rekapitulasi Uji Kepraktisan

	Responden	
	Siswa	Guru
Nilai	91,2%	96%
kriteriaa	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Hasil persentase berdasarkan analisis data survei respon guru mendapatkan rata-rata 96%, dan hasil persentase berdasarkan analisis data survei respon siswa mendapatkan rata-rata 91,2%. Kriteria kepraktisan mempunyai persentase antara 85,01% sampai dengan 100% termasuk kriteria sangat praktis dan media yang dikembangkan sangat praktis digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar khususnya pada materi pantun.

5. *Evaluation*

Tahapan terakhir pada model ADDIE yaitu tahap implementasi. Tahap ini peneliti dapat mengevaluasi setiap proses pada tahap sebelumnya yaitu *analysis, design, development, implementation*. Evaluasi media visual dokansi dapat dilakukan melalui hasil angket ahli media dan materi, siswa, dan guru. Tujuan dari evaluasi untuk melihat hasil dari pengembangan media untuk membantu pembelajaran jadi lebih menarik antusias siswa dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa.

D. Kesimpulan

Media visual dokansi yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat

digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan nilai 90% dan ahli materi mendapatkan nilai 86%, artinya dalam kriteria sangat valid. Hasil uji-t mendapatkan nilai sig. (2-tailed) 0.000, yang artinya media visual dokansi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru memperoleh rata-rata nilai 96% dan respon siswa memperoleh rata-rata nilai 91,2%, dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media visual dokansi pada penelitian yang telah dilakukan dinilai 1) sangat valid, 2) sangat efektif, dan 3) sangat praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halqa.v3i1.2124>
- Dilla, W. P. (2023). Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School*
- Teacher Education Journal*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>
- Gulo, S. W., Waruwu, N. S., Telaumbanua, M., Lase, A. F.-E., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Dokansi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 7256–7261. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3978>
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., & Bety, F. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR. 6(2).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Mahendra, Y. M., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

KELAS XI SMA PURNAMA
TRIMURJO. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1).
<https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>

Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Sayidi, S. S. (2023). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT PELAJARAN IPA KELAS VI SD. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 14(1), 69.
<https://doi.org/10.31942/mgs.v14i1.8690>

Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *ISLAMIKA*, 2(2), 298–311.
<https://doi.org/10.36088/islami-ka.v2i2.796>