

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS NARASI SISWA DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Milke Audina Chandra¹, Innany Mukhlishina²
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang
audinachandra1@gmail.com, innany@umm.ac.id

ABSTRACT

Media is a teacher's tool to convey material. Therefore the media is one of the important elements used to help teachers convey the material being taught during learning takes place. The purpose of this research is to produce magic box media products that are suitable for use to increase students' interest in reading in class IV of elementary school. The type of research used is research development or Research and Development (R&D). The method used is experimental. The research model used is the Addie model from Dick and Carey. The data collection technique used in this study is triangulation. The results of the material expert validation research and media expert validation stated that the magic box media was suitable for use and did not revision. The value obtained from the material expert validation is 90% and the media expert validation is 92%. The Magic box media was declared eligible by getting the very good category used and implemented for learning Indonesian in class IV of Elementary School with narrative text material. The results of the students' responses to the magic box media are included in the very good category with a value of 95%. Therefore this magic box media can increase students' interest in reading and provide motivation to study to students.

Keywords: media, development, magic, box, reading, narrative, text

ABSTRAK

Media merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi. Oleh karena itu media merupakan salah satu unsur penting yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi yang diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk media kotak ajaib yang layak digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan adalah eksperimen. Model penelitian yang digunakan adalah model Addie dari Dick dan Carey. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu triangulasi. Hasil penelitian validasi ahli materi dan validasi ahli media menyatakan bahwa media kotak ajaib sudah layak pakai dan tidak perlu revisi. Nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu sebesar 90% dan validasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 92%. Media kotak ajaib dinyatakan layak dengan mendapatkan kategori sangat baik digunakan dan diimplementasikan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD dengan materi teks narasi. Hasil dari respon siswa terhadap media kotak ajaib termasuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai sebesar 95%. Oleh karena itu media kotak ajaib ini dapat meningkatkan minat baca siswa dan memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Kata Kunci: pengembangan, media, kotak, ajaib, membaca, teks, narasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses membimbing yang dilakukan oleh orang dewasa kepada siswa yang membutuhkan dan ingin selalu berusaha untuk menemukan hal baru. Sejalan dengan pendapat BP dkk (2022:4) pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap peserta didik untuk dapat membuat peserta didik itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat peserta didik lebih kritis dalam berpikir.

Lembaga pendidikan telah memprogramkan pendidikan dasar dimulai dari anak usia 7-12 tahun. Sejalan dengan pendapat Hanum dkk (2022:2445) bahwa pengertian Sekolah Dasar dapat dikatakan sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar selama masa enam tahun yang ditunjukkan bagi anak usia 7-12 tahun.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diterapkan pada jenjang SD. Lebih lanjut menurut Ali (2020:23) Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk belajar berkomunikasi dan memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Keterampilan berbahasa salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ialah keterampilan membaca. Membaca merupakan kegiatan melihat tulisan untuk mengetahui isi dan makna yang ada pada tulisan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Saputro dkk (2021:1911) membaca merupakan aktivitas atau proses penangkapan dan pemahaman sejumlah pesan (informasi) dalam bentuk tulisan.

Meningkatkan keterampilan membaca pada siswa jenjang SD tentulah tidak mudah. Oleh karena itu ada salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa, khususnya pada jenjang SD yaitu dengan menggunakan media.

Media merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi. Oleh karena itu media merupakan salah satu unsur penting yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat Syamsiani (2022:36) pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat

mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SD adalah media kotak ajaib. Media ini terbuat dari anyaman bahan plastik. Dapat digunakan mencakup beberapa materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teks narasi merupakan salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia dijenjang SD. Untuk mempermudah siswa memahami materi tentang teks narasi dan meningkatkan keterampilan membaca siswa terutama pada siswa kelas tinggi yaitu kelas 4-6 SD.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Tlekung 02 Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Provinsi Jawa Timur, guru lebih sering menggunakan media PPT, LKS, dan papan tulis. Guru masih minim menggunakan media konkret pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu alangkah baiknya jika guru lebih banyak menerapkan media konkret terutama media yang dapat meningkatkan minat baca siswa.

Selain itu agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yulistanti (2022:69) guru seharusnya tidak menggunakan media yang cukup lama, karena hal tersebut merupakan tindakan yang monoton.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN Tlekung 02 menyatakan bahwa kendala yang dialami yaitu ada beberapa siswa yang tidak suka membaca. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media yang menarik dan harapannya dapat meningkatkan minat baca siswa.

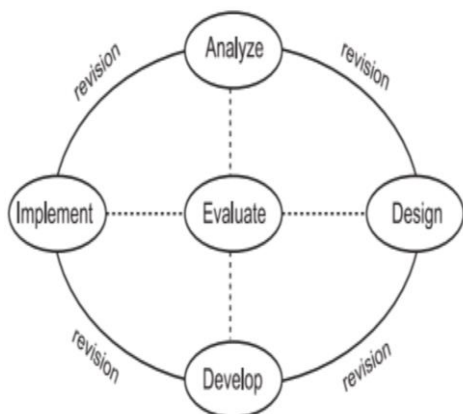
Berdasarkan penjelasan diatas, akhirnya peneliti berkesimpulan penting dan perlu melakukan penelitian studi pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Pembelajaran Membaca Teks Narasi Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar". Dengan tujuan peneliti yaitu menghasilkan produk media kotak ajaib yang layak digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2009:297)

research and development adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah karena sesuai untuk mengembangkan media kotak ajaib untuk meningkatkan kemampuan membaca pada materi teks narasi untuk siswa di kelas IV SD.

Model yang digunakan ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Hidayat (2021:29) ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran.



(Branch dalam Sari et al., 2017)

Gambar 1 Alur Model Pengembangan ADDIE

Metode yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Arifin (2020) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tetentu.

Pengambilan sumber data menggunakan teknik *non probability* sampling yaitu purpose sampling dimana peneliti populasi secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi (gabungan). Alat yang digunakan untuk penelitian adalah angket validasi ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan penelitian kepada siswa kelas IV SDN Tlekung 02 sebanyak 25 siswa. Validasi ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor perolehan

N = Total skor

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media Kotak Ajaib

No.	Skor	Keterangan	Keterangan Kelayakan
1.	80% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi/sangat baik
2.	60% - 80%	Baik	Perlu revisi/layak perlu
3.	40% - 60%	Cukup	Perlu revisi/layak perlu
4.	20% - 40%	Kurang	Perlu revisi/tidak layak
5.	10% - 20%	Sangat Kurang	Perlu revisi/sangat tidak layak

(Yulistanti, 2021:66)

Tabel 2 Kategori Validasi Ahli Media dan Materi

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Ragu-ragu
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

(Morissan, 2017)

Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan produk sebagai fungsi validasi yang dilakukan melalui uji coba dengan menggunakan media kotak ajaib untuk proses pembelajaran membaca teks narasi siswa di kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Tlekung 02 Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Provinsi Jawa Timur.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan ADDIE memiliki lima tahap diantaranya yaitu :

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu dapat mengetahui proses pembelajaran dan permasalahan yang dialami pada siswa kelas IV SDN Tlekung 02. Proses observasi dilakukan di ruang kelas IV untuk mengetahui kondisi siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan proses wawancara dilakukan secara *face to face* dengan Ibu Kusmida Noer R. , S.Psi selaku wali kelas IV SDN Tlekung 02.

Setelah melakukan analisis melalui kegiatan observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa permasalahan yang dialami siswa kelas IV SDN Tlekung 02 adalah siswa kurang minat membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Solahudin dkk (2022:1407) dua faktor penyebab kurangnya minat baca siswa, yaitu faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa yaitu kemampuan membaca, memahami makna yang terkandung dalam bacaan, kurangnya membiasakan membaca, membaca buku atas perintah guru, siswa jarang mencari buku atau bahan bacaan sesuai dengan kebutuhannya, siswa yang menyelesaikan tugas melalui internet

tanpa buku. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan sekolah kurang mendukung, budaya membaca yang kurang dilingkungan sekolah, program literasi belum berjalan maksimal, mading sekolah yang tidak pernah diperbaharui, sekolah tidak memiliki tempat khusus untuk membaca selain perpustakaan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis terkait permasalahan yang dialami siswa kelas IV SDN Tlekung 02, Langkah selanjutnya yaitu mendesain macam – macam teks narasi yang akan dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SDN Tlekung 02. Pertama menentukan alat dan bahan yang akan digunakan, kedua menggunakan aplikasi canva untuk mendesain tulisan teks narasi serta memberi hiasan agar menarik, ketiga yaitu membuat desain kotak ajaib yang terbuat dari bahan plastik, dan yang keempat menentukan tujuan dan fungsi kegunaan media kotak ajaib.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan media kotak Ajaib dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan seperti kertas, bahan plastik, dan gunting. Langkah pertama yaitu siapkan bahan plastik. Setelah itu buatlah rancangan

dasar anyaman. Lalu rancanglah dasar anyaman tadi sampai selesai. Jika rancangan kotak anyaman sudah selesai, kemudian potonglah bagian yang masih panjang agar terlihat lebih rapi. Setelah itu hias sesuai selera. Terakhir yaitu masukan kertas yang berisi teks narasi pada anyaman yang sudah jadi yang dinamakan kotak ajaib.



Gambar 2 Langkah-I,angkah Merancang Kotak Ajaib dari Tas Anyaman



Gambar 3 Tampilan Media Kotak Ajaib

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan ini yaitu melakukan validasi. Validasi dilakukan pada validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penyajian	Materi yang diajarkan sesuai dengan media yang dibuat					✓
	Penyampaian materi sudah jelas dan runtut					✓
	Terdapat berbagai contoh teks narasi					✓
	Penyampaian materi menggunakan media kotak ajaib yang praktis					✓

	Penyampaian materi dengan menggunakan media kotak ajaib dapat membantu siswa memahami teks narasi	✓
Isi Materi	Isi materi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	✓
	Isi materi sesuai dengan inti pembelajaran yang ingin dicapai	✓
	Isi materi sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓
	Materi sesuai dengan kondisi lingkungan siswa	✓
	Memudahkan siswa menentukan pesan dan informasi yang ada pada teks narasi	✓

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Nilai validasi media / P

$$= \frac{45}{50} \times 100 = 90\%$$

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penyajian	Desain pembuatan media kotak ajaib yang menarik					✓

Desain yang dibuat tidak monoton	✓	teks narasi pada pata pelajaran Bahasa Indonesia	
Desain pembuatan media kotak ajaib sudah rapi	✓	Siswa sangat tertarik ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan media kotak ajaib	✓
Warna yang ada pada media kotak ajaib tidak terlalu mencolok	✓	Media kotak ajaib sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓
Media kotak ajaib mudah untuk dibawa kemana – mana	✓		

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Media dalam pembelajaran	Media yang dibuat membuat siswa menjadi lebih antusias ketika melaksanakan proses pembelajaran					✓
	Media yang dibuat dapat meningkatkan motivasi dan minat baca siswa					✓
	Media kotak ajaib sudah cocok digunakan untuk menyampaikan materi					✓

Nilai validasi media / P

$$= \frac{46}{50} \times 100 = 92\%$$

Berdasarkan hasil dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 45 jika dipresentasikan menjadi $\frac{45}{50} \times 100 = 90\%$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 47 jika dipresentasikan menjadi $\frac{46}{50} \times 100 = 92\%$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kotak ajaib sudah sangat layak untuk

pembelajaran membaca teks narasi pada siswa kelas IV SDN Tlekung 02.

4. Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya adalah implementasi pembelajaran menggunakan media kotak ajaib. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap penggunaan media kotak ajaib pada saat proses pembelajaran, terdapat 10 pernyataan yang harus diisi oleh siswa, 10 pernyataan tersebut mendapatkan jawaban yang positif dari siswa. Siswa merasa lebih paham dengan materi yang diajarkan, lebih mudah menentukan pesan dan informasi yang ada pada teks narasi, menjadi lebih antusias, lebih aktif saat proses pembelajaran, dan meningkatkan minat baca siswa. Hasil dari respon siswa terkait penggunaan media kotak ajaib pada saat pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 95% dan mendapatkan kategori sangat baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Apriliani dan Radia (2020:996) anak pada usia sekolah dasar yaitu berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak menyukai benda-benda yang konkret atau nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi. Cara agar lebih menarik dan

menumbuhkan motivasi kepada anak terhadap sesuatu, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak .

5. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media, media kotak ajaib sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Tlekung 02 dan juga tidak perlu revisi. Validasi ahli materi dan validasi ahli media hanya memberikan saran dan kritik pada pembuatan media seharusnya lebih rapi. Kemudian pada bagian teks narasi seharusnya tidak menggunakan kalimat yang terlalu panjang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media kotak ajaib sudah layak pakai dan tidak perlu revisi. Nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu sebesar 90% dan validasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 92%. Media kotak Ajaib dinyatakan layak dengan mendapatkan kategori sangat baik digunakan dan diimplementasikan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD dengan materi teks narasi. Hasil dari dari respon siswa

terhadap media kotak ajaib termasuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai sebesar 95%. Oleh karena itu media kotak ajaib ini dapat meningkatkan minat baca siswa dan memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat memodifikasi media kotak ajaib dan dapat dikembangkan lagi dengan bentuk yang berbeda dan tidak hanya digunakan untuk siswa di kelas IV SD saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra. *Jurnal PAUD* 3, 3(1), 35–44.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pengembangan. *Al-Himah Way Kanan*, 1(1), 1–5.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Hanum, U. L., Masturi, & Khamdun. (2022). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di Desa Bandungrejo Kaliyamatan Jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2443–2450.
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Morissan. (2017). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917.
- Sari, A. P. P., Amin, M., & Lukiati, B. (2017). Buku Ajar Bioteknologi Berbasis Bioinformatika Dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(6), 768–772.
- Solahudin, D., Misdalina, & Noviati. (2022). Analisis Faktor Penyebab

Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Tanjung Logo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1404–1409.

Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 35–44.

Yulistanti, D. K. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Tema 4 Subtema 1 Materi Unsur Intrinsik Pada Cerita Anak. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 63–70.