Jl. Raya Mojosari No.2, Dawuhan, Jatirejoyoso,Kec. Kepanjen,
Malang, Jawa Timur 65163
Telp : (0341) 399099
Email : jurnalprimed@uniramalang.ac.id
Website : http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

9 772776 170003

UNIRA MALANG

Primed : Jurnal Ke-SD-An. Volume 3, No. 2, Agustus 2023

PGSD

Universitas Islam Raden Rahmat
UNIRA Malang

PRIMED

PRIMARY EDUCATION JOURNAL

PRIMED

PRIMARY EDUCATION JOURNAL

VOL 3 | NO 2 | AGUSTUS 20223 | HAL 75-238 | p-ISSN 2776-1703 | e-ISSN 2776-4796 | SINTA 5

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang

SUSUNAN REDAKSI

Penanggung Jawab:

Hendra Rustantono, M.Pd (Sinta ID: 6724270, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Ketua Redaksi:

Tety Nur Cholifah (Sinta ID: 6663787, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Wakil Ketua Redaksi:

Yulia Eka Yanti (Sinta ID: 6739492, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Editor:

1. Andi Wibowo (Sinta ID: 6662940, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
2. Adzimatnur Muslihasari (Sinta ID: 6655423, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
3. Diana Kusumaningrum (Sinta ID: 6664621, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
4. Yuris Indria Persada (Sinta ID: xxxxxxx, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)

Tim Reviewer:

1. Suryaman (Sinta ID: 6695654, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Malang Indonesia)
2. Ahmad Wahyudi (Sinta ID: xxxxxxx, STAI Al-Ma'arif Way Kanan)
3. Astuti Muh. Amin (Sinta ID: 6067254, IAIN Ternate)

4. Romi Adiansyah (Sinta ID: 6068098, Universitas Muhammadiyah Bone)
5. Fendy Hardian Permana (Sinta ID: 6003918, Universitas Muhammadiyah Malang)
6. Nanang Abdul Jamal (Sinta ID: xxxxxxx, STAI Al-Ma'arif Way Kanan)
7. Siti Napfiah (Sinta ID: 6095492, IKIP Budi Utomo)
8. Yudha Adrian (Sinta ID: 6143996 , STKIP PGRI Banjarmasin, Banjarmasin Indonesia)

PENGANTAR KAPRODI PGSD

KETUA PROGRAM STUDI PGSD

Assalamualaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, ungkapan puji dan syukur kami sampaikan atas terbitnya *Jurnal Primary Education Journal* (PRIMED) Vol. 3 No. 2 Agustus 2023, berkat usaha yang yang tidak pernah lelah dari segenap tim redaksi dan atas bantuan banyak pihak. Akhirnya Jurnal ini dapat diterbitkan tepat waktu dan memberikan kontribusi dalam bidang ke SD an.

Sesuai dengan visi dan misi dari Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk membentuk generasi *Khayra Ummah* yang menjunjung tinggi prinsip *Ahlusunnah Waljamaah*, PRIMED hadir untuk memperkaya keilmuan Pendidikan dengan diskusi, interaksi dan keberlanjutan penelitian dalam bidang ilmu Pendidikan dasar di Indonesia. Topik yang diangkat di dalam PRIMED adalah penelitian yang berkaitan dengan Pendidikan dasar meliputi media, metode, dan inovasi pendidikan dalam pembalajaran.

Besar harapan dari kami, Program Studi PGSD, UNIRA Malang agar PRIMED dapat hadir dan memberikan kontribusi nyata kepada bidang ilmu Pendidikan, baik secara teoritis dan praktis. Redaktur PRIMED juga sangat mengharapkan kontribusi penulisan untuk diterbiatkan pada edisi berikutnya, yaitu pada bulan November. Tulisan dapat dikirimkan melalui e-mail resmi jurnalprimed@uniramalang.ac.id. Tim redaktur sangat menantikan kontribusi dari akademisi, praktisi, hingga masyarakat umum, yang memiliki ketertarikan dalam penelitian Pendidikan.

Wallahul Muwaffieq Ilaa Aqwamith Tharieq

Wassalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Ketua Program Studi PGSD,

Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

DAFTAR ISI

Halaman Sampul i
Susunan Redaksi ii
Pengantar Kaprodi PGSD iv
Daftar Isi v

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JAMBUHARI (JAM BUNGA MATAHARI) MATAPELAJARAN MATEMATIKA KELAS II MI BAHRUL ULUM
Melani Albar, Ika Rahayu 75-80

PENGEMBANGAN MEDIA MEMBACA KARPACA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR
Puji Rahayu Ningsih, Diana Kusumaningrum 81-92

PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA PGSD MENGENAI PENDEKATAN STEAM MELALUI METODE PRAKTIK MENGAJAR
Diana Kusumaningrum. 93-99

PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA PGSD MENGENAI PENDEKATAN STEAM MELALUI METODE PRAKTIK MENGAJAR
Marya Ningsih Zebua, Arozatulo Bawamenewi 100-106

ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM NOVEL *"LAYANGAN PUTUS"* KARYA MOMMY ASF
Mulia Berkat Indah Zebua, Arozatulo Bawamenewi 107-114

ANALISIS TINDAK TUTUR DIREKTIF DIALEK BAHASA NIAS DALAM KAJIAN PRAGMATIK
Nopi Putri Nasari Mendrofa, Arozatulo Bawamenewi 115-124

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
Nopi Rasid Rahayu Zega, Arozatulo Bawamenewi 125-130

PENGEMBANGAN MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS *THINK TALK WRITE* DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
Yarniman Zai, Arozatulo Bawamenewi 131-138

ANALISIS PENGGUNAAN KALIMAT IMPERATIF SEBAGAI KAJIAN PRAGMATIK DAN IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
Erikaryawati Dawolo, Arozatulo Bawamenewi 139-145

ANALISIS NILAI-NILAI MORAL DALAM NOVEL "TANGGA PATAH HATI" KARYA YUGHA ERLANGGA DAN ALFRED BOEDIMAN
Kristina Hulu, Arozatulo Bawamenewi, Riana..... 146-156

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* SMP NEGERI 2 HILIDUHO
Adel Anugrah Zega, Arozatulo Bawamenewi 157-165

PENGEMBANGAN MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI SMK
Sandi Marseli Zebua, Arozatulo Bawamenewi..... 166-172

ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA DALAM *FAMOTU ONO IHALO* (NASIHAT KEPADA PENGANTIN PEREMPUAN) DI PESTA PERNIKAHAN ADAT NIAS DI KOTA GUNUNGSITOLI
Budimawati Harefa, Arozatulo Bawamenewi 173-180

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERUPA KOMIK PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
Ertis Iman Sari Zai, Trisman Harefa..... 181-187

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK GAMBAR PADA MATERI MENYAJIKAN DRAMA DALAM BENTUK PENTAS ATAU NASKAH KELAS VIII SMP SWASTA IDANOI
Lenti Fenni Darniat Zega, Imansudi Zega 188-195

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E*-KOMIK PADA MATERI MENGANALISIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMA NEGERI 1 GUNUNGSITOLI
Pinta Ceriani Telaumbanua, Imansudi Zega 196-204

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI DEBAT DI KELAS X SMK NEGERI 3 GUNUNGSITOLI
Santi Veronika Harefa, Trisman Harefa 205-214

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI MENULIS SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS KELAS VII SMP
Merry Artanti Gea, Trisman Harefa..... 215-221

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMIK PADA MATERI MENGANALISIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMK
Yathree Warni Zega, Trisman Harefa..... 222-228

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD DENGAN MEDIA DIORAMA EKOSISTEM
Imas Zakiyatul Maghfiroh, Mar'atus Sholihah, Marinda Sari Sofiyana..... 229-238

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JAMBUHARI (JAM BUNGA MATAHARI) MATAPELAJARAN MATEMATIKA KELAS II MI BAHRUL ULUM

Melani Albar[1], Ika Rahayu[2]
Program Studi Pendidikan Guru MI[1,2]
Universitas Islam Raden Rahmat Malang[1,2]
Email: ibnu.wagir@gmail.com[1], ikaarahayu11@gmail.com[2]

Corresponding author:
Melani Albar
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
ibnu.wagir@gmail.com

Abstrak: Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh sulitnya memahamimateri satuan waktu kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi permasalahan tersebut yaitu : 1) Metode pembelajaran guru yang hanya menggunakan ceramah dan penugasan saja, 2) Media pembelajaran yang masih belum begitu sering digunakan, 3) Guru yang minim penguasaan teknologi. Prosedur penelitian dan pengembangannya yakni media ADDIE yang memuat 5 tahapan sebagai berikut : 1) *Analiysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* 5) *Evaluation.* Hasil yang diperoleh pada pengkajian kevalidan ahli materi dan media dengan presentase sebagai berikut : validasi ahli materi mencapai 80% dengan kategori "valid" dan validasi ahli media mencapai 92% dengan kategori "sangat layak". Kelayakan media juga dibuktikan dari unjuk kerja siswa dalam menggunakan media pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan arahan guru. Pada uji tes siswa memperoleh peningkatan sebanyak 42% dengan kategori "efektif" Dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran JAMBUHARI jam bunga matahari dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan.
***Kata kunci**: Jam Bunga Matahari, Mata Pelajaran Matematika*

***Abstract: The background of this development research is the difficulty in understanding the time unit material for class II MI Bahrul Ulum**. There are several factors that influence these problems, namely: 1) The teacher's learning method only uses lectures and assignments, 2) Learning media is still not used very often, 3) Teacherswho have minimal mastery of technology. The research and development procedure is the ADDIE media which contains 5 stages asfollows: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation 5)Evaluation. The results obtained in the assessment of the validity of material and media experts with the following percentages: the validation of material experts reached 80% with the "valid" category and the validation of media experts reached 92% with the "very feasible" category. The feasibility of the media is also proven from the performance of students in using learning media properly and in accordance with the teacher's directions. In the student tests, they obtained an increase of 42% in the "effective" category. It can be concluded from this study that the development of Jambuhari Sunflower learning media was declared effective and feasible to use.*
***Keywords:** Jambuhari Sunflower, Mathematic*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yaitu bahan ajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi, media pembelajaran memiliki fungsi meragakan dan membantu dalam rangkaian pendidikan pembelajaran (Sumiharsono, et. al, 2017:1). Materi akan diterima dengan mudah dan tidak sulit dengan adanya media pembelajaran, tidak hanya itu media pembelajaran juga bermanfaat untuk guru, dengan metode pembelajaran yang bervariatif.

Dalam lingkup pendidikan, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran supaya penggunaanya bisa disesuaikan. Media pembelajaran zaman sekarang memperoleh peningkatan yang sangat tinggi. Pemanfaatan media yang bermula dari perantara manusia berkembang sampai media yang efektif dan layak digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Seluruh perkembangan itu, tak lain yakni sebagai tujuan memajukan pendidikan pada zaman sekarang (Cahyadi, 2019:68).

Media Pembelajaran matematika dengan materi jam yang dilakukan oleh peneliti mayoritas

menggunakan media pembelajaran berupa jam analog, jam yang dibentuk semenarik mungkin seperti jam sudut, dan jam bermain, sesuai dengan pengembangan media saat ini yang semakin canggih juga, jadi minim kemungkinan media pembelajaran yang dirancang kurang menarik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti, ketika pembelajaran berlangsung, media yang masih belum begitu sering digunakan oleh guru, metode yang digunakan guru seringkali memakai metode konvensional atau ceramah dan penugasan saja, yang mengakibatkan mayoritas siswa jenuh dan bosan saat pelajaran. Materi yang disampaikan guru juga sulit dipahami, salah satunya tidak bisa membedakan antara jam pagi, siang dan malam, hal ini dibuktikan dengan adanya soal yang diberikan guru baik dalam pembelajaran ataupun saat akan pulang sekolah. Selain itu, penguasaan teknologi guru yang juga masih minim. Seperti yang telah dijelaskan diatas proses pembelajaran materi (satuan waktu) jam, guru belum pernah mempraktikan dengan media jam secara langsung, jarang sekali menggunakan media pembelajaran sedangkan jika menggunakan alat bantu secara langsung dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, guru hanya menggunakan sumber belajar berupa LKS, buku paket dan alat peraga yang telah disediakan sekolah.

Upaya guru dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan metode tanya jawab cepat menjawab soal yang diberikan guru, namun dengan cara itu memang siswa menjadi aktif, tetapi tidak semua ikut andil, karena yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru anak tersebut akan diam.

Media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) adalah media yang dibentuk mirip seperti bunga matahari disesuaikan dengan materi satuan waktu (jam) dan dilengkapi dengan waktu menit dan detiknya serta jam pagi, siang, sore dan malam. Dengan jam yang dibentuk seperti bunga matahari siswa menemukan hal baru, sebuah bunga matahari yang didesain sebagai media pembelajaran jam.

Diperkuat dengan hasil penelitian oleh rizky maulidia berjudul "Pengembangan Media JOIN (Jam Doraemon Bermain) Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SD/MI, mengemukakan bahwa media pembelajaran jam mempunyai kedudukan yang pokok dari sistem pembelajaran. Berdasarkan angket, respon siswa sebesar 92% (sangat valid), guru' respon adalah 90%. Sedangkan ahli materi mencapai 84%. Pada awalnya ahli media mencapai persentase 88% kemudian setelah dilakukan revisi menjadi 97%. Sebagai kesimpulan, media JOIN memiliki validitas yang tinggi sehingga cocok sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar (Maulidia, 2019).

Media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) ini dibuat bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu (jam), meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa, tidak hanya dengan materi yang disukai saja, dengan adanya permasalahan siswa yang sulit memahami materi tentang satuan waktu salah satunya membedakan antara jam pagi, siang, sore dan malam peneliti mengembangkan media pembelajaran JAMBUHARI pada materi satuan waktu (jam). Tujuan dari penelitian ini yaitu pengembangan Media Pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji dengan harapan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu dan meningkatkan minat dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji, dengan menggunakan media (*Research and Development*) R&D melalui desain ADDIE. Media ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dikembangkan oleh *dick and carry*. Penelitian ini lebih bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang diuji kevalidaannya melalui validator (ahli materi dan media). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) mata pelajaran matematika kelas II. Instrumen pengumpulan datanya menggunakan data kualitatif berupa observasi, wawancara dan unjuk kerja. Data kuantitatif berupa validasi ahli materi, ahli media dan juga hasil tes siswa. Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut : 1) *Analysis* (analisis karakteristik siswa, permasalahan yang ada pada siswa analisis materi dan tjuan pembelajaran). 2) *Design* (Desain penyusunan materi dan membuat bahan ajar. 3) *Development* (Pengembangan materi dan bahan ajar). 4) *implementation* (validasi ahli materi dan media) 5) *Evaluation* (unjuk kerja siswa dan tes siwa dengan uji kelompok besar). Teknik analisis data digunakan untuk memproses data yang diperoleh dari validator ahli materi dan media serta hasil unjuk kerja dan tes siswa dengan analisis statistik deskriptif. Rumus perhitungan persentase adalah sebagai berikut. Nilai persentase yang diperoleh kemudian di bandingkan dengan Tabel 1 untuk mengetahui kriteria yang diperoleh.

Rumus : $$Presentase\ (P)\% = \frac{Jumlah\ skor\ hasil\ perhitungan}{Skor\ kriterium}\ x\ 100$$

Skor kriterium = skor tertinggi x jumlah pertanyaan x jumlah observer.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Kriteria	Persentase
Sangat baik/Layak/Tidak Revisi	81-100
Baik/Layak/Revisi	61-80
Cukup/tidak layak/revisi	41-60
kurang/tidak layak/revisi	0-40

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan adanya wawancara dan observasi kepada guru kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji. Setelah dijelaskan oleh guru kelas II, dan mengetahui karakteristik siswa dari hasil wawancara dan observasi, peneliti menginformasikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) media ini dipilih karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran salah satunya yaitu satuan waktu (jam), tidak hanya guru tetapi memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu, membedakan antara jam pagi, siang, sore dan malam juga. Tampilan media JAMBUHARI dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Tampilan Media Jambuhari

Kemampuan siswa kelas II ini juga masih dalam rata-rata, ditunjukkandengan jawaban yang sering dilontarkan ketikan akan pulang dan hasil nilai kesehariannya, khususnya pelajaran matematika dengan materi satuan waktu (jam).

Produk direvisi sesuai dengan saran dan kritik oleh validator materi dan media. Setelah selesai direvisi tersebut selanjutnya digunakan dalam uji penggunaanmedia. Uji penggunaan media oleh guru kelas II dilakukan di MI Bahrul Ulum Pakisaji untuk memaksimalkan antusias dan minat belajar siswa. Pelaksanaan uji penggunaan media melalui tahapan sebanyak dua kali, yakni dalam uji coba kelompok kecil dan besar.

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data dalam memperbaiki atau merevisi kekuragan-kekurangan sehingga produk memang betul-betul memenuhi kriteria sesuai kebutuhan pengguna (Hamzah, 2021:5). Sebelum media pembelajaran diuji cobakan peneliti melalui beberapa tahapan validasi ahli materi dan media hingga dinyatakan valid dan layak, dengan hasil akhir disebutkan ahli materi memperoleh presentase 80% dinyatakan valid dan ahli media memperoleh presentase 92% dinyatakan sangat layak.

Setelah melaksanakan validasi ahli materi dan media peneliti melangsungkan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 orang siswa. Dengan hasil sebagai berikut.Berdasarkan hasil data yang diperoleh penelitian ini sudah dinyatakan berhasil, karena melalui media pembelajaran (JAMBUHARI) dapat menjawab dan mengikuti arahan guru dengan baik dan benar. Begitu juga dengan hasil uji coba kelompok besar dinyatakan berhasil karena siswa mampu menggunakan dan menyelesaikan pertanyaan guru dengan baik dan benar. Dibuktikan dengan hasil pre test mencapai rata-rata 66,53 dan hasil post test mencapai rata-rata 80,38.

Pada uji validitas keseluruhan produk, hampir semua siswa dinyatakan mampu dan lulus, 2 orang saja yang nilainya belum memenuhi KKM, sehingga media pembelajaran JAMBUHARI mata pelajaran matematika kelas II ini berarti valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli itu sangatlah penting karena bertujuan untuk menentukan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak secara teoritis. Hal ini dilakukan untuk mencegah cacat logika pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti (Noperman, 2022:36).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang didapat pada tahap *development (pengembangan),* dan*implementation (uji coba),* yakni penilaian dari ahli validasi dan uji coba lapangan. Validasi materi dinyatakan valid dengan memperoleh presentase sejumlah 80% dengan kriteria "baik" oleh validator materi. Validasi media diterangkan layak denganmemperoleh presentase tinggi dengan jumlah 92% dengan kategori "sangat layak" oleh validator ahli media. Hasil tersebut diperoleh dengan adanya beberapa revisi dari ahli materi dan ahli media dengan hasil telah meraih kriteria dan konsep yang telah ditentukan, yaitu valid.sudah dinyatakan valid sehingga media JAMBUHARI dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji. Media yang telah dibuktikan keefektifitas dan efisiensi ini, tentu akan meningkatkan rasa keterikatan siswa selama belajar dan mendorong peraihan tujuan pembelajaran. Materi yang diberikan lewat bahan ajar ini juga akan lebih mudah oleh siswa, karena prinsip ini penting untuk digunakan bahan dasar dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dari hasil yang telah dipaparkan diatas menyatakan bahwa media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) Mata Pelajaran Matematika Kelas II valid dan layak untuk digunakan dengan adanya penelitian ini peneliti bertujuan mengembangkan media tersebut untuk memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu (jam) dan dapat membedakan antara jam pagi, siang, sore dan malam. Sehingga harapan peneliti kedepannya media ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran matematika selanjutnya dan sebagai wawasan agar lebih maksimal dan lebih bagus lagi dalam mengembangkan media pembelajaran jam untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ani, H. M., Rustantono, H., Rofiah, L., & Al Maida, N. (2023). PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN HARGA TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN MELALUI KEPUASAN MEMBER FRANS STUDIO DANCE COMPANY MALANG. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, 17(1), 79-87. DOI: https://doi.org/10.19184/jpe.v17i1.35997

Amir Hamzah, "*Metode Penelitian & Pengembangan Researrch & Deveopment"* (Literasi Nusantara), 2021

Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan sumber Belajar Teori dan Prosedur*. (Kota Serang Baru(KSB), Januari 2019

Feri Noperman, "*Inovasi Pembelajaran"* (Sleman Yogyakarta : Laksbang Pustaka), Mei 2022

M. Rudy Sumiharsono, et. al., *Media Pembelajaran,* (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017)

Rizky Maulidia, Skripsi :"*Pengembangan media pembelajaran JOIN (Jam Doraemon Bermain) Tema6 Subtema 1 Kelas III SD/MI*", (Universitas Muhammadiyah Malang, 2019)

Syarifuddin, "*Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital),* (Palembang-Indonesia : Bening Media Publishing), 2022

Rustantono, H. H., & Fatimatuzzahro, L. (2022). Pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial santri putri di pondok pesantren Miftahul Huda IV Mojosari Kabupaten

Malang. Jurnal Pendidikan Edutama, 9(1), 183-192. DOI: http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v9i1.2047

PENGEMBANGAN MEDIA MEMBACA KARPACA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Puji Rahayu Ningsih[1], Diana Kusumaningrum[2]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1,2]
Universitas Islam Raden Rahmat malang[1,2]
Email: pujirahayu4475@gmail.com

Corresponding author:
Puji Rahayu Ningsih
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
pujirahayu4475@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan sesuia dengan latar belakang yakni ketidaksinambungan antara larangan pemerintah tentang tes membaca bagi calon siswa baru kelas 1 SD dengan uji komptensi yang ada pada jenjang kelas 1 SD, sudah tidak adanya media atau materi membaca permulaan pada tingkat kelas 1 SD, belum tuntasnya pembelajaran pengenalan huruf pada tingkat TK dikarenakan pandemic Covid-19. Peneltian ini bertujuan untuk menghasilkan memdia membaca yang valid, layak dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Model penelitian pengembangan yang digunakan yakni model Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi 7 langkah penelitian yakni 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) validasi, 5) revisi produk, 6) uji coba produk skala kecil, 7) revisi produk akhir. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh skor persentase 89% dengan kategori valid. Persentase oleh ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Kelayakan media ditunjukkan dengan angket tinjauan pengguna guru sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Kemenarikan media ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa sebesar 100% dengan kategori sangat menarik. Peningkatan kemampuan membaca ditunjukkan dengan perbandingan hasil nilai pre-test sebesar 48,52 dan perolehan nilai post-test sebesar 84,80. Hasil uji gain (N-Gain) menunjukkan indeks 0,7 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media membaca KARPACA dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD.
***Kata kunci**: Media Membaca KARPACA, Kemampuan Membaca*

Abstract: Development of KARPACA Reading Media to Improve the Reading Ability of Elementary School Class 1 Students. *This research was conducted according to the background, namely the discontinuity between the government's prohibition on reading tests for prospective new students in grade 1 SD and the existing competence test at the grade 1 SD level, there was no media or starting reading material at the grade 1 SD level, learning had not been completed. letter recognition at the kindergarten level due to the Covid-19 pandemic. This research aims to produce reading media that is valid, appropriate and can improve the reading ability of 1st grade students. The development research model used is the Borg and Gall model which has been simplified into 7 research steps namely 1) research and initial information gathering, 2) planning, 3) initial product format development, 4) validation, 5) product revision, 6) trial small scale product, 7) final product revision. Based on the results of the material expert's assessment, a percentage score of 89% was obtained in the valid category. The percentage by media experts is 93% with a very valid category. The feasibility of the media is shown by a teacher user review questionnaire of 92% with a very decent category. The attractiveness of the media is shown by the results of the student response questionnaire of 100% in the very interesting category. An increase in reading ability is shown by a comparison of the results of the pre-test score of 48.52 and the acquisition of the post-test score of 84.80. The results of the gain test (N-Gain) show an index of 0.7 which is included in the high category, so that KARPACA reading media can improve the reading ability of 1st grade students.*
***Keywords:** KARPACA Reading Media, Reading Ability*

PENDAHULUAN

Membaca menurut Nafiah (2018) menyatakan membaca merupakan suatu proses decoding, yakni mengubah kode-kode atau lambang-lambang verbal yang berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat difahami. Proses pengubahan lambang menjadi bunyi berarti disebut proses decoding (proses pembacaan sandi). Faktanya kegiatan membaca bukanlah suatu hal yang mudah dilakukan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan melibatkan kemampuan dalam mengenal symbol/abjad menjadi sebuah kata serta mengubahnya menjadi sebuah pesan. Pesan tersebut

merupakan interaksi timbal balik antara pengetahuan dasar pembaca dengan informasi yang ada pada teks bacaan. Informasi yang telah diterima oleh otak/pikiran pembaca disebut sebagai informasi non visual. Kemampuan visual dan non visual harus dimiliki seorang pembaca secara berimbang. Hal ini dapat diartikan kemampuan mengenal informasi visual perlu diimbangi dengan kemampuan dalam memahami suatu teks bacaan.

Membaca digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk mempelajari sesuatu hal yang baru melalui pesan-pesan yang terdapat dalam sebuah bacaan. Menurut Tarigan (2013) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Proses membaca dapat dikembangkan melalui suatu pendekatan, teknik, ataupun metode yang sesuai dengan tujuan membaca. Membaca juga digunakan untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang dan menggali sebuah pesan melalui tulisan. Membaca hendaknya mempunyai tujuan agar lebih mudah dalam memahami informasi yang ingin diperoleh. Menurut Rahim (2018) menyebutkan dalam bukunya bahwa tujuan membaca mencakup: 1) kesenangan, 2) menyempurnakan membaca nyaring, 3) menggunakan strategi tertentu, 4) mengetahui pengetahuan tentang suatu topic, 5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah diketahui, 6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, 7) mengkonfirmasi untuk laporan lisan atau tertulis, 8) menampilkan suatu eksperimen, 9) menjawab pertanyaan yang spesifik.

Pembelajaran membaca siswa kelas 1 SD termasuk dalam membaca permulaan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Fahrurrozi (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca di SD dibagi menjadi dua ranah, yaitu 1)membaca permulaan pada siswa SD kelas I dan II, dan 2)membaca lanjutan pada siswa kelas III, IV, V, dan VI. Menurut Halimah (2014) kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan mengenal huruf. Tahap ini sangat memungkinkan bagi siswa melafalkan lambang-lambang huruf yang dibaca namun tanpa diikuti oelh pemahaman dari bunyi-bunyi lambang tersebut. Peningkatan kemampuan membaca mutlak diperlukan untuk dapat belajar membaca pada tahap selanjutnya yakni membaca lanjutan.

Peningkatan kemampuan membaca di Indonesia sangat penting dilakukan. Hal ini mengingat Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara dalam penilaian PISA (*The Programme For International Student Assessment*) pada tahun 2018. Menurut La Hewi & Shaleh (2020) "PISA (*The Programme For International Student Assesment)* merupakan program untuk mengukur prestasi bagi anak usia 15 tahun pada bidang kemampuan matematika, sains dan literasi membaca. Upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa harus terus digalakkan oleh para guru pada jenjang sekolah dasar.

Siswa kelas 1 sekolah dasar banyak yang belum dapat membaca dengan lancar. Permasalahan bagi guru wali kelas I sekolah dasar yakni memiliki siswa yang belum lancar membaca. Hal ini diperkuat berdasarkan observasi yang dilakukan pada SDN 3 Kebobang dan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru wali kelas I. Tes membaca dilakukan untuk mengetahui siswa yang belum dapat membaca, terdapat 6 siswa masih mengalami kesulitan membaca. Guru menggunakan papan flannel sebagai media mengenal huruf. Metode yang digunakan pada pembelajaran membaca yakni metode SAS *(Struktural, Analisis, Sintetik)*. Pembelajaran membaca dilakukan pada jam tambahan di hari Sabtu, namun tidak efektif dikarenakan banyaknya agenda pendidikan pada hari tersebut. Hal tersebut mengakibatkan ketidakefektifan pembelajaran membaca

bagi siswa yang belum dapat membaca. Media papan flannel tersebut tidak dapat mengakomodir siswa untuk dapat membaca dengan tuntas dan lancar.

Ketidaksinambungan antara larangan peraturan pemerintah tentang tes membaca bagi siswa baru sekolah dasar dengan uji kompetensi pada kelas I. Menurut guru wali kelas I, sekolah dasar di beberapa daerah perkotaan memiliki syarat bagi calon siswa baru yakni harus sudah dapat membaca. Namun pada sekolah didaerah pedesaan tidak ada persyaratan bagi calon siswa baru yakni harus sudah dapat membaca. Sebagaimana pada pasal 30 ayat 3 Permendikbud Nomor 1 Tahun 2021 yang berbunyi "Seleksi calon siswa baru kelas 1 (satu) SD tidak boleh dilakukan berdasarkan tes membaca, menulis, dan/atau berhitung". Membaca seharusnya tidak boleh diujikan, namun pada realitanya membaca terdapat pada uji kompetensi siswa. Siswa diharuskan sudah memahami sebuah bacaan, sedangkan materi membaca permulaan sudah tidak terdapat pada jenjang SD/MI.

Pelabelan siswa yang tidak dapat membaca akan sangat menyentuh mental siswa secara halus. Siswa yang belum dapat membaca cenderung memiliki sikap minder terhadap siswa lain yang sudah lancar membaca. Siswa yang tidak dapat membaca pada jenjang kelas tinggi akan cenderung pasif dalam pembelajaran dan merasa rendah diri. Siswa juga tidak dapat mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar dengan baik diakrenakan tidak dapat membaca.

Penyebab lain siswa belum dapat membaca yakni belum tuntasnya pembelajaran pengenalan huruf pada jenjang TK (Taman Kanak-Kanak). Hal ini dikarenakan pembelajaran daring selama pandemic Covid-19. Pembelajaran daring mengakibatkan siswa belajar dirumah bersama dengan orang tua mereka. Siswa ataupun orang tua tidak dapat memahami penerapan pengenalan huruf abjad selama belajar di rumah. Orang tua cenderung pasrah pada pihak sekolah perihal kemampuan membaca anak pada jenjang SD.

Berdasarkan paparan diatas, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada pengenalan huruf. Proses belajar mengajar yang efektif dapat terlaksana jika dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Hamidiyah (2020) media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kondisi, kompetensi, dan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaiakan dengan perkembangan siswa usia sekolah dasar. Mengingat siswa sekolah dasar tingkat berfikirnya masih dalam tahap operasional konkret, maka perlu adanya media pembelajaran yang konkret. Hal ini diperkuat oleh pendapat Musfiqon (2012) kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan yakni, 1)kesesuaian dengan tujuan, 2)ketepatgunaan, 3)keadaan peserta didik, 4)ketersediaan, 5)biaya kecil, 6)keterampilan guru. Guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa mampu menemukan pengetahuannya sendiri melalui pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan adanya media pembalajaran membaca yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa yakni media membaca KARPACA. Media membaca KARPACA dapat memperkenalkan huruf abjad, kata hingga kalimat sederhana dengan 4 macam media pembelajaran. Media membaca ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I, yaitu media yang konkret dan dapat disentuh atau dimanipulasi oleh siswa secara langsung. Hal tersebut terwujud pada penggunaan kartu kata KARPACA, papan baca KARPACA dan kalender baca KARPACA. Media ini juga dapat disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa yang berbeda-beda. Penguatan materi membaca permulaan diberikan pada kegiatan

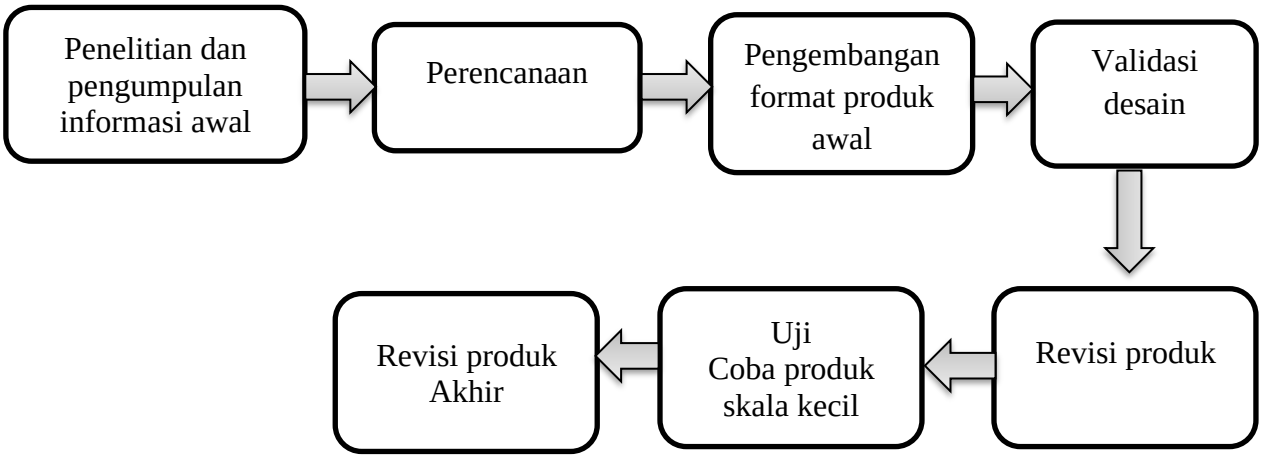
membaca BUPINCA (Buku Pintar Membaca). BUPINCA juga digunakan sebagai penghubung kegiatan siswa membaca disekolah dan dirumah beserta orang tua siswa.

Metode membaca sangat diperlukan untuk menentukan arah serta materi pembelajaran membaca permulaan. Metode membaca merupakan cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata hingga kalimat sehingga pesan penulis tersampaikan. Metode membaca dalam penelitian ini mengacu pada metode pembelajaran membaca permulaan yang diterapkan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Menurut Zuchdi (2013) menyatakan bahwa metode pembelajaran membaca meliputi, 1)metode abjad atau eja, 2)metode bunyi, 3)metode kata lembaga, 4)metode kupas rangkai suku kata, 5)metode global, 6)metode SAS *(Struktural, Analisis, Sintetik)*. Metode membaca yang digunakan pada jenjang kelas 1 pada umumnya adalah metode SAS *(Struktural, Analisis, Sintetik)*. Menurut Slamet (2017) menyatakan metode SAS ini juga, proses analisis dimulai dari: 1)kalimat menjadi kata-kata, 2)kata-kata menjadi suku kata menjadi huruf-huruf, dan 4)kembali lagi menjadi kalimat melalui uraian huruf, suku kata dan kata. Adapun metode membaca yang diterapkan pada jenjang TK (Taman Kanak-Kanak) yakni metode Chantol Roudhoh. Metode Canthol Roudhoh menurut Cahyaningrum (2019) adalah metode yang dikembangkan berdasarkan prinsip "bermain sambil belajar" dengan memaksimalkan aspek visual, auditorial dan kinestetik yang didalamnya terdapat unsur warna, gambar nada, irama, dan rasa nyaman. Kelemahan yang terdapat pada metode SAS dan Cahnthol Roudhoh diatas dijadikan dasar rujukan untuk menentukan metode membaca dan jenis media yang akan dikembangkan.

Metode membaca yang digunakan untuk mengembangkan media membaca KARPACA adalah metode abjad dan suku kata. Penelitian yang telah dilakukan oleh Tatmikowati (2022), penggunaan metode abjad dan suku kata sebagai upaya guru dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas I MI Selawe Taji dirasa cukup berhasil dalam mengatasi kesulitan membaca tersebut. Metode abjad terdiri dari pengenalan huruf A sampai Z, serta pengenalan bunyi huruf. Metode abjad digunakan bagi siswa yang belum mengenal huruf atau belum bisa membaca. Metode suku kata menurut Latifah (2021) memiliki kelebihan yaitu: 1)dalam membaca tidak ada mengeja huruf demi huruf sehingga mempercepat proses penguasaan dalam membaca permulaan, 2)penyajiannya tidak membutuhkan waktu yang lama, 3)siswa dapat secara mudah mengetahui berbagai macam kata. Metode suku kata dapat diterapkan pada siswa yang masih belum lancar membaca atau membaca terbata-bata. Judul penelitian dan pengembanagn yang dipilih sesuai latar belakang masalah tersebut yakni "Pengembangan Media Membaca KARPACA untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas1 sekolah dasar".

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Reseach and Development). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model Borg and Gall memiliki 10 tahap penelitian. Peneliti menyederhanakan model pengembangan Borg and Gall menjadi 7 tahapan penelitian (Hamidiyah & Yermiandhoko: 2020). Adapun tahap penelitian tersebut yakni, 1)penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2)perencanaan, 3)pengembangan format produk awal, 4)validasi desain, 5)revisi produk, 6)uji coba produk skala kecil, 7)revisi produk akhir. Skema langkah-langkah model Borg and Gall ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan media membaca KARPACA yakni 6 orang siswa kelas I SDN 3 Kebobang serta guru wali kelas I. Data penelitian juga bersumber dari hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi. Data hasil penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data berupa angket dan wawancara.

Teknik analisis data berupa analisis kevalidan, analisis tes hasil belajar, uji Gain (Gain) dan analisis angket respon siswa. Skala linkert dengan penskoran 1-5 digunakan dalam memberikan penilaian pada penelitian ini, seperti yang tertera dibawah ini.

Tabel 1. Skala Linkert

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Netral	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

Sumber: Sugiono 2016

Data hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi maupun ahli media serta angket tinjauan pengguna guru menggunakan rumus sebagai berikut:

$P = \frac{\sum X}{\sum XI}$ x 100% Ket: P = persentase

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum XI$ = Jumlah skor ideal

Sumber: Sugiono: 2016

Data hasil perhitungan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Persentase	Kriteria Validitas	Kriteria
90-100	*Sangat baik/sangat setuju*	Sangat layak
75-89	Baik/setuju	Tidak perlu revisi
65-74	Cukup baik	Layak
55-64	Kurang baik/kurang setuju	Tidak layak
0-54	Sangat kurang/sangat kurang setuju	Revisi total

Sumber: Sugiono, 2016

Perolehan hasil *pre-test* dan *post-test* dari evaluasi penggunaan media menggunakan cara penilaian sebagai berikut:

a. Penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* setiap siswa

Skor = $\frac{jumlah\ soal\ benar}{jumlah\ semua\ soal}$ x 100 %

b. Hasil Rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* seluruh siswa

Skor = $\frac{total\ skor\ semua\ siswa}{jumlah\ semua\ siswa}$

Uji gain (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media membaca KARPACA. Perhitungan nilai N-Gain dinyatakan dalam rumus sebagai berikut:

$$\text{N Gain} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre test}}$$

Sumber: Dony dkk. 2022

Adapun tinggi rendahnya gain-(N-Gain) diintrepretasikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. Klasifikasi Nilai Gain

Nilai N-Gain	Klasifikasi
(N-Gain0 ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-Gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-Gain) < 0,3	Rendah

(Sumber: Hake 2001)

Peneliti menggunakan skala Guttman dengan 2 pilihan jawaban yakni "ya" dan 'tidak" untuk menentukan kemenarikan media pembelajaran dengan melakukan pengisian angket respon siswa. Berikut tabel penilaian skala Guttman.

Tabel 4. Penilaian Skala Guttman

Pilihan Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiono, 2016

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media membaca KARPACA untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan model Borg and Gall (1983) yang terdiri dari 10 langkah tahapan penelitian pengembangan. Penelitian ini menyederhanakan tahapan penelitian Borg and Gall menjadi 7 tahapan penelitian pengembangan (Hamidiyah & Yermiandhoko: 2020) yakni: 1)penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2)perencanaan, 3)pengembangan format produk awal, 4)validasi desain, 5)revisi produk, 6)uji coba produk skala kecil, 7)revisi produk akhir.

Tahap pertama yang dilakukan yakni melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal pada bulan September hingga Desember 2023 dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru wali kelas I SDN 3 Kebobang. Hasil observasi yang diperoleh antara lain keterbatasan penggunaan media pembelajaran membaca siswa. Media yang digunakan yakni media papan flannel, dengan materi pengenalan huruf dengan metode SAS *(Struktural, Analisis, Sintetik)*. Peneliti melakukan observasi kegiatan belajar membaca pada jam membaca tambahan yang merupakan program dari guru wali kelas 1 yang dilaksanakan setiap hari Sabtu. Tambahan jam pembelajaran membaca tidak berjalan efektif dikarenakan banyak agenda banyak agenda pendidikan pada hari Sabtu seperti, Sabtu Budaya, Sabtu Bersih dan lain sebagainya. Observasi dilakukan dengan melakukan tes membaca kepada seluruh siswa kelas 1 SDN 3 Kebobang. Hasil

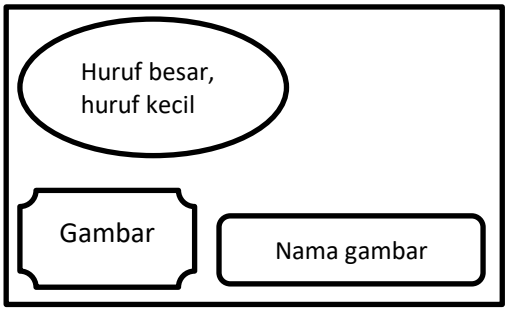
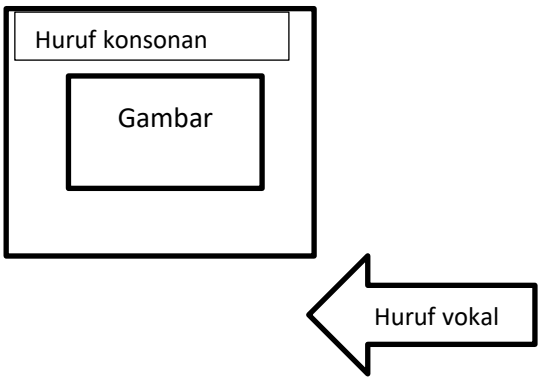
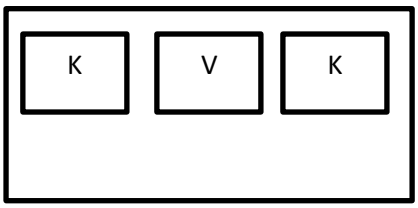
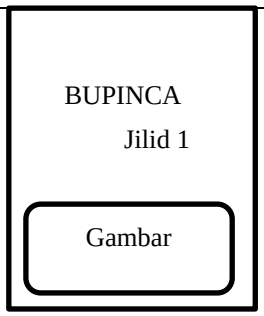
observasi menunjukkan bahwa, terdapat 6 siswa masih mengalami kesulitan membaca kata bahkan ada siswa yang belum hafal huruf abjad a-z. Keadaan ideal siswa kelas I yakni siswa harus sudah dapat membaca dengan lancar,namun masih terdapat siswa yang belum dapat membaca. Fakta menunjukkan tidak ada buku pelajaran kelas satu untuk latihan membaca permulaan, serta tidak ada lagi pelajaran membaca permulaan di SD/MI. Analisis kebutuhan dilakukan melalui pengisisan lembar analisis kebutuhan oleh guru serta melalui wawancara untuk memperoleh informasi lebih mendalam. Peneliti melakukan studi literatur terkait dengan permasalahan yang ada berdasarkan hasil penelitian awal dan analisis kebutuhan. Kegiatan ini diawali dengan mencari metode membaca permulaan yang dimuat dalam media membaca yang dikembangkan. Peneliti melihat kekurangan pada metode SAS *(Struktural, Analisis, Sintetik)* yang digunakan oleh guru wali kelas I dan metode canthol Roudhoh yang digunakan pada jenjang TK (Taman Kanak-Kanak).

Tahap kedua yang dilakukan yaitu perencanaan yang dilakukan dengan beberapa langkah yaitu: 1)menentukan materi membaca permulaan, dengan cara pemilihan metode abjad dan suku kata pada media membaca KARPACA yang dikembangkan. 2)menentukan tujuan dari penggunaan produk media membaca KARPACA yakni untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. 3)menentukan pengguna produk yakni siswa kelas I sekolah dasar yang mengalami kesulitan membaca. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media membaca KARPACA. Media membaca KARPACA ini merupakan serangkaian sarana belajar yang digunkaan dalam proses membaca secara berurutan mulai dari memahami huruf dan suku kata menjadi sebuah kata hingga menjadi kalimat sederhana. Media membaca KARPACA ini terdiri dari empat media yakni, 1)kartu baca KARPACA digunakan untuk mengenalkan huruf vokal dan huruf konsonan. 2)papan baca KARPACA digunakan untuk mengenalkan suku kata pola KV (Konsonan Vokal). 3)kalender baca KARPACA digunakan untuk mengenalkan suku kata pola KVK (Konsonan Vokal Konsonan). 4)BUPINCA (Buku Pintar Membaca) KARPACA terdiri dari 4 jilid, sebagai penguatan pembelajaran membaca. Media membaca ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan membaca siswa.

Metode abjad dan suku kata yang digunakan dalam pengembangan media membaca KARPACA menghasilkan 4 media pembelajaran. Penggunaan media membaca KARPACA dilakukan dengan 3 tahap membaca. Langkah-langkah penerapan media membaca KARPACA yakni. 1)Tahap I : mengenal huruf vocal kemudian huruf konsonan melalui media kartu baca KARPACA. 2)Tahap II : membaca per suku kata pola KV (Konsoan Vokal) dengan media Papan Pintar dan selanjutnya membaca Bupinca (Buku Pintar Membaca) KARPACA secara bertahap mulai dari jilid 1 hingga jilid 3. Berikut ini penjelasan materi dari media membaca Bupinca (Buku Pintar Membaca) KARPACA yakni. Jilid 1 BUPINCA (Buku Pintar Membaca) KARPACA berisi materi membaca suku kata pola KV (Konsoanan Vokal) dengan huruf vokal “a”. Jilid 2 BUPINCA (Buku Pintar Membaca) KARPACA berisi materi membaca suku kata pola KV (Konsonan Vokal) dengan huruf vokal “i dan u”. Jilid 3 BUPINCA (Buku Pintar Membaca) KARPACA berisi materi membaca suku kata pola KV (Konsonan Vokal) dengan huruf vokal “e dan o”. 3)Tahap III : membaca suku kata pola KVK (Konsonan Vokal Konsonan), KKV (Konsonan Konsonan Vokal) dan VKK (Vokal Konsonan Konsonan). Pengenalan suku kata pola KVK (Konsonan Vokal Konsonan) dengan media Kalender Baca dan selanjutnya membaca Bupinca (Buku Pintar Membaca) KARPACA jilid 4. Jilid 4 Bupinca (Buku Pintar Membaca) KARPACA berisi materi membaca suku kata pola KVK (Konsonan Vokal Konsonan), KKV (Konsonan Konsonan Vokal) dan VKK (Vokal Konsonan Konsonan).

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk awal. Peneliti mengembangkan rancangan produk awal media dengan menggunkaan storyboard yang telah dibuat sebagai dasar pembuatan medianya. Storyboard pada media membaca KARPACA ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Storyboard Media Membaca KARPACA

No.	Sketsa media	Keterangan
1.	Kartu baca 	Kartu baca disertai bentuk huruf besar, dan huruf kecil. Kartu baca memuat gambar dengan huruf awal nama gambar tersebut menunjukkan bentuk huruf abjad kartu baca.
2.	Papan baca 	Papan baca terbuat dari double triplek yang berisi gambar-gambar huruf konsonan dari kartu baca. Papan baca disertai jarum baca sebanyak 5 buah yang bertuliskan huruf vokal . Media ini mengakomodir pembacaan suku kata pola KV(Konsonan Vokal), misalnya apabila "p" bertemu dengan "a" berbunyi "pa". Jarum baca dimasukkan pada papan baca tersebut untuk membaca suku kata pola KV(Konsonan Vokal).
3.	Kalender Baca 	Kalender baca menunjukkan suku kata dengan pola KVK (Konsonan Vokal Konsonan). Huruf pada kalender baca dapat dibalik kebelakang layaknya kalender meja. Huruf dapat dibolak-balik dan dibaca.
4.	BUPINCA  BUPINCA terdiri dari 4 jilid	BUPINCA (Buku Pintar Membaca) terdiri dari 4 jilid. Jilid 1 berisi materi membaca pola KV (Konsonan Vokal) pola a. Jilid 2 berisi materi membaca pola KV (Konsonan Vokal) pola i dan u. Jilid 3 berisi materi membaca pola KV (Konsonan Vokal) pola e dan o. Jilid 4 berisi materi membaca pola KVK (Konsonan Vokal Konsonan), KKV (Konsonan Konsoanan Vokal) dan VKK (Vokal Konsonan Konsonan).

Tahap keempat adalah tahap validasi desain. Validasi materi dilakuakn oleh Bapak Yuris Indria Persada, M.Pd yang memiliki kedudukan sebagai dosen di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 89% dalam kategori sangat layak. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan valid dalam uji coba pembelajaran, akan

tetapi membutuhkan beberapa revisi. Adapun saran dan komentar dari ahli materi pembelajaran yakni "jika ini dinamakan media pembelajaran silahkan dilanjutkan, jika ini dinamakan metode pembelajaran maka coba luruskan dulu pendapat anda."

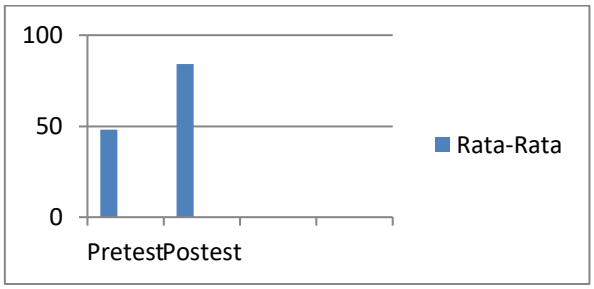
Selanjutnya dilakukan dengan melakukan validasi media. Validasi media dilakukan oleh Ibu Isna Nurul Inayati, M.Pd selaku dosen di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keagamaan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media membaca KARPACA termasuk kedalam kriteria sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam uji coba produk. Akan tetapi untuk menyempurnakan media pembelajaran yang digunakan maka peneliti melakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran dan tanggapan yang diberikan oleh ahli media. Adapun saran dan komentar dari ahli media membaca KARPACA yakni. 1)Media sudah sangat bagus dan desain sangat menarik. 2) Bupinca jilid 4 memuat banyak kata arab, menurut saya ini bagus karena menyisipkan pembelajaran tentang agama sejak dini. 3)Yang perlu diperbaiki. Pada masing-masing Bupinca perlu dicantumkan perbedaannya. Jilid 1 = Vokal "a", Jilid 2 = Vokal "i & u", Jilid 3 = Vokal "e & o", Jilid 4 = huruf paten. 4)Buku petunjuk penggunaan perlu juga dibedakan spesifikasinya (BUPINCA). 5)Buku petunjuk bordernya perlu diperluas.

Revisi produk pada media dilakukan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli. Sehingga dapat memperbaiki media dan membuat media sesempurna mungkin. Revisi pertama dilakukan sesuai saran dari ahli materi yakni revisi perbaikan materi yang dikembangkan agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran penelitian pengembangan yang dilakukan. Revisi kedua dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media pada bentuk media dan buku petunjuk media membaca KARPACA.

Uji coba produk pada penelitian ini disebut juga dengan uji coba terbatas. Uji coba skala terbatas dilaksanakan setelah melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian. Uji coba produk dilakukan pada 6 siswa kelas 1 SDN 3 Kebobang. Uji coba produk dilaksanakan selama 2 bulan, yakni bulan Maret-April yang dilakukan selama 3-4 kali seminggu diluar jam pembelajaran. Hal ini dilakukan karena proses siswa dalam belajar membaca memerlukan waktu yang cukup untuk meningkatkan kemampuan membaca. *Pre-test* dilakukan sebelum penggunaan media membaca KARPACA untuk mengetahui kemampuan membaca awal siswa. Hasil *pre-test* yang dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2023. Jumlah skor rata-rata *pre-test* 48,52. Langkah berikutnya siswa diberikan treatment pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media membaca KARPACA sesuai dengan tahapan membaca siswa. Siswa membaca BUPINCA (Buku Pintar Membaca) secara bergantian, sedangkan siswa lain dapat belajar membaca melalui media kartu baca KARPACA, papan baca KARPACA, kalender baca KARPACA secara berpasang-pasangan. Masing-masing siswa memiliki start membaca BUPINCA (Buku Pintar Membaca) yang berbeda-beda, 2 siswa mulai membaca jilid 1, 1 siswa mulai dari jilid 2, 1 siswa mulai dari jilid 3 dan 2 siswa mulai dari jilid 4. Para siswa terlihat antusias dan bersemangat untuk belajar membaca menggunkan media membaca KARPACA.

Kenaikan tingkat pada masing-masing jilid dari BUPINCA, dilakukan dengan pelaksanaan tes membaca. Siswa membaca huruf pada lembar tes membaca kemudian diberikan penilaian pada lembar kartu baca. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai 80 dapat melanjutkan untuk membaca BUPINCA jilid selanjutnya. Setelah siswa menggunakan media membaca KARPACA selama 18 kali pertemuan dalam kurun waktu dua bulan, maka dilakukan *post-test* pada tanggal 15 April 2023. Hasil *post-test* menunjukkan

peningkatan sebesar 84,80. Melalui hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa yaitu dengan menggunakan rumus uji gain (N-Gain). Hasil uji gain (N-Gain) menunjukkan indeks sebesar 0,7 yang termasuk dalam klafikasi tinggi. Hasil peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dan rata-rata nilai *post-test* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Nilai *Pretest* dan *Postest*

Untuk mengetahui kemenarikan media dilakukan pengisian angket respon siswa kepada 6 siswa kelas 1 pengguna media membaca KARPACA. Peneliti menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban "ya" atau "tidak". Dari hasil perhitungan keseluruhan persentase tingkat kemenarikan media membaca KARPACA sebesar 100%. Hal ini memperlihatkan media yang dikembangkan sangat menarik berdasarkan tabel kemenarikan produk, sehingga media dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Hasil kelayakan media membaca KARPACA dilakukan dengan pengisisan angket tinjauan pengguna guru kepada guru wali kelas I yang dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2023. Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui angket tinjauan pengguna guru memiliki persentase 92%. Persentase tersebut jika dilihat berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk termasuk dalam kriteria sangat layak, oleh karena itu media membaca KARPACA yang dikembangkan bisa digunakan tanpa adanya revisi. Adapun saran dari guru wali kelas 1 terhadap media membaca KARPACA yakni "Media pembelajran KARPACA menjembatani pengenalan huruf dan suku kata pada siswa kelas 1 SD hingga tuntas."

Revisi produk akhir pada hasil uji coba produk skala terbatas yang dilakukan media membaca KARPACA sangat menarik dan sangat valid digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Dalam uji coba produk tersebut siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan keempat media yang telah dikembangkan. Sehingga media membaca KARPACA tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Berdasarkan pemaparan peningkatan kemampuan membaca siswa yang didukung oleh kajian teoritis terkait, keterampilan membaca siswa kelas 1 SD dapat meningkat dengan adanya media membaca yang memiliki konsep metode membaca permulaan yang tepat dan memiliki media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas 1 SD. Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media membaca KARPACA sebagai berikut. 1)Media membaca KARPACA mengakomodir pembelajaran membaca mulai dari pengenalan huruf, pengenalan suku kata, pengenalan kata hingga kalimat sederhana. 2)Siswa dapat menggunkan media membaca KARPACA sesuai kemampuan membaca siswa. 3)Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media membaca KARPACA. Guru dapat menciptakan permaian tebak huruf melalui media kartu baca.tebak suku kata dengan media papan baca. (4)Siswa dapat belajar membaca dengan tuntas dengan penggunaan media membaca KARPACA. Kelemahan media membaca KARPACA ini, antara lain. (1)Media membaca KARPACA memerlukan waktu penggunaan media yang cukup lama hingga siswa kemampuan membaca meningkat. (2)Guru memerlukan lebih banyak tenaga serta waktu dalam penggunaan media ini. (3)Pembelajaran membaca memerlukan dukungan fasilitas, alat serta biaya yang cukup memadai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, menunjukkan media membaca KARPACA valid dan sangat layak untuk digunkan sebagai media dalam belajar membaca siswa kelas 1 SD. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai dari ahli materi sebesar 89% dengan kategori valid. Validitas ahli media dengan rata-rata penilaian sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian tinjauan pengguna guru dengan rata-rata sebesar 92% yang berarti media tersebut sangat layak. Uji respon siswa dengan rata-rata sebesar 100% menunjukkan bahwa media sangat menarik digunakan dalam belajar membaca permulaan.

Media membaca KARPACA dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Hal ini dilakukan dengan membandingkan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil rata-rata nilai pre-test adalah 48,52, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 84,80. Hasil uji gain (N-Gain) menunjukkan indeks sebesar 0,7. Perolehan uji gain (N-Gain) tersebut temasuk dalam kategori tinggi.

Adapun saran pemanfaatan media membaca KARPACA ini diharapkan bagi pengguna membaca buku petunjuk penggunaan terlebih dahulu. Siswa dalam menggunakan media membaca KARPACA disesuaikan dengan tahap membaca sesuai dengan tahapan membaca pada media ini. Media membaca KARPACA ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena siswa dapat bermain sambil belajar membaca. Pengembangan media membaca KARPACA diharapkan dapat menjawab permasalahan guru kelas I SD, yang memiliki siswa yang eblum dapat membaca.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W.R., & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition.* New York: Longman.

Cahyaningrum, T. 2019. *Penggunaan metode Canthol Roudhoh Dalam Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Di TK Nakita Insan Mulia Purwokerto.* Sripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.

Dony, dkk. 2022. Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Vol. 6(5). 8992-9006.

Fahrurrozi. 2016. *Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah PGSD. 10(2): 111-117.

Hake, R. 2001. *Lessons from The Physics Education Reform Effort*. Conservation Ecology. 5(2): 1-60.

Halimah, A. 2014. *Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis permulaan Di SD/MI.* Jurnal Auladuna. 1(2): 190-200.

Hamidiyah, Y.K., & Yermiandhoko, Y. 2020. *Pengembangan Media pembelajaran Augmented reality berbasis android materi keragaman rumah adat kelas IV sekolah dasar.* Jurnal PGSD. 8(5): 928-938.

Kemendikbud. 2021. Permendikbud Nomor 1 Tahun 2021 tentang seleksi calon peserta didik baru kelas 1 (satu) SD. Online dari https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/PERMENDIKBUD%20NOMOR%201%20TAHUN%202021.pdf diakses tanggal 1Oktober 2022.

Kemendikbud. 2021. Permendikbud Nomor 1 Tahun 2021 tentang seleksi calon peserta didik baru kelas 1 (satu) SD. Online dari

https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/PERMENDIKBUD%20NOMOR%201%20TAHUN%202021.pdf diakses tanggal 1Oktober 2022.

La Hewi & Shaleh M., 2020. *Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini.* Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi. 4(1) :30-41.

Lathifah, L.N. 2021. *Pembelajaran Ketrampilan Membaca Permulaan Pada Siswa SD Kelas 1 Dengan Menggunakan Metode Eja.* Jurnal Education 4(1): 60-64.

Mulyasa, I., & Aryani. 2017. *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakarya.

Nafi'ah, S.A. 2018. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI.* Depok:AR-RUZZ MEDIA.

Rahim, F. 2018. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar.* Jakarta : Bumi Aksara. Edisi Cet 5.

Slamet, St. Y. 2017. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.Edisi II Cet.3

Sugiono. 2016. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H.G. 2013. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Tatmikowati, A. 2022. *Penggunaan Metode Abjad Dan Suku kata Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Satu MI Selawe Taji, Karas, Magetan.* Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Ponorogo: IAIN Ponorogo.

Zuchdi, D. 2013. *Strategi meningkatkan kemampuan membaca peningkatan komprehensi*. Yogyakarta: UNY Press.

PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA PGSD MENGENAI PENDEKATAN STEAM MELALUI METODE PRAKTIK MENGAJAR

Diana Kusumaningrum
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: kusumadiana856@gmail.com

Corresponding author:
Diana Kusumaningrum
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
kusumadiana856@gmail.com

Abstrak: Penelitian dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman mahasiswa mengenai pendekatan STEAM sebagai satu unsur yang saling berkesinambungan sehingga masih banyak terdapat kekeliruan dalam praktik dilapangan. Tujuan penelitian ini adaah untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai pendekatan STEAM melalui praktek mengajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggart. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian penerapan pendekatan STEAM. Hasil penelitian yang diperoleh bahawa metode praktek mengajar dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dari kriteria baik menjadi baik sekali. Nilai pemahaman mahasiswa pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 62,5 sedangkan siklus II pemahaman mahasiswa meningkat dengan rata-rata nilai 87,5
***Kata kunci**: Pemahaman Mahasiswa, Pendekatan STEAM, Praktek Mengajar.*

Abstract: Increasing PGSD Stuents' Understanding Regarding The Steam Approach Through Practice Teaching Methods. *The research is motivated by a lack of student understanding of the STEAM approach as a mutually sustainable element so that there are still many mistakes in practice in the field. The purpose of this research is to increase students' understanding of the STEAM approach through teaching practice. The research method used is classroom action research with the Kemmis and Taggart models. Data collection instruments were observation sheets and assessment sheets for the application of the STEAM approach. The research results obtained show that the teaching practice method can increase students' understanding from good to very good. The value of student understanding in the first cycle obtained an average of 62.5, while the second cycle of student understanding increased with an average value of 87.5.*
***Keywords:** Student Understanding, STEAM Aapproach, Teaching Practice*

PENDAHULUAN

Science, Teknologi, *Engineering*, *Art*, dan *Matematic* (STEAM) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yag menggabungkan konsep sains, teknologi, teknik seni dan matematika. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hasnawati *et al*. (2019), bahwa STEAM adalah pembelajaran yang menerapkan konsep yang terkandung dalam sains, teknologi, teknik, seni dan matematika secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Dapat dikatakan bahwa konsep tersebut tidak terpisah saat digunakan untuk memecahkan suatu masalah, saling berhubungan dan terkait antar konsep. Menurut Zubaidah (2019), pendekatan STEAm tidak hanya mengelompokkan bidang kajian, namun merupakan perpaduan dan pendekatan holistik untuk memecahkan masalah. Pendekatan STEAM mulai banyak diterapkan di sekolah karena pengaruhnya pada perkembangan kemampuan dan keterampilan siswa.

Salah satu pengaruh STEAM yaitu dapat menstimulus siswa untuk mengembangkan semua kemampuan yang dimilikinya yang selanjutnya dapat menghasilkan karya yang tidak terduga dan berbeda dari setiap siswa atau kelompoknya (Hadinugrahaningsih et al., 2017). Menurut Anizal & Hartati (2022), STEAM dapat menstimulus berbagai kemampuan berpikir kompleks siswa seperti pemecahan masalah, kreativitas, pembelajaran mandiri, kerja tim, penelitian, pembelajaran berbasis

studi kasus, serta pembelajaran yang bermanfaat. Penerapan pembelajaran STEAM dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA (Nasrah et al., 2021). Penerapan pembelajaran STEAM dapat meningatkan kreativitas siswa sehingga dapat menyiapkan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan di kehidupannya serta tantangan perkemangan teknologi (Arsy & Syamsulrizal, 2021). Penerapan Keberhasilan penerapan pendekatan STEAM tersebut salah satunya dikarenakan guru telah mampu menerapkan unsur-unsur yang terkandung dalam pendekatan STEAM yaitu penerapan unsur sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika.

Unsur sains memiliki arti pengetahuan, konsep atau teori yang dipelajari siswa di sekolah. Menurut Hasnawati et al. (2019) sain adalah suatu cara untuk belajar mengenai berbagai aspek dari alam secara sistematik melalui berbagai metode saintifik yang terbakukan. Sains merupakan kumpulan dari pengetahuan yang berupa fakta, konsep, teori, dan generalisasi yang menjelaskan tentang alam (Widowati, 2008). Sains juga dapat diartikan sebagai konsep, prinsip atau teori yang dipelajari siswa di sekolah. Konsep tersebut dapat digunakan sebagai cara untuk memecahkan masalah melalui rangkaian penerapan STEAM pada pembelajaran.

Unsur teknologi mengacu pada segala sesuatu yang dapat membantu atau mempermudah pekerjaan manusia. Menurut Susanti (2009), teknologi adalah kemampuan teknik yang berlandaskan pengetahuan ilmu eksakta yang berdasarkan proses teknis. Dapat dikatakan bahwa sainslah yang mendasari munculnya teknologi. Menurut Hasnawati et al. (2019), teknologi adalah ilmu yang berhubungan dengan mesin atau alat yang membantu dan mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaan atau masalahnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa teknologi merupakan aplikasi ilmu dan rekayasa untuk mengembangkan mesin dan prosedur agar memperluas dan memperbaiki kondisi manusia, atau paling tidak memperbaiki efisiensi manusia pada beberapa aspek (Mambang, 2011).

Unsur *engineering* atau rekayasa merupakan suatu teknik untuk membuat atau menyelesaikan sesuatu. Menurut Hasnawati et al. (2019), *engineering* adalah cara melakukan, teknik memecahkan masalah, menggunakan berbagai bahan, merancang dan menciptakan serta membangun sesuatu yang dapat difungsikan. Dengan kata lain bahwa teknologi dalam STEAM berhubungan dengan alat dan engineering berhubungan dengan teknik atau cara untuk memecahkan suatu masalah.

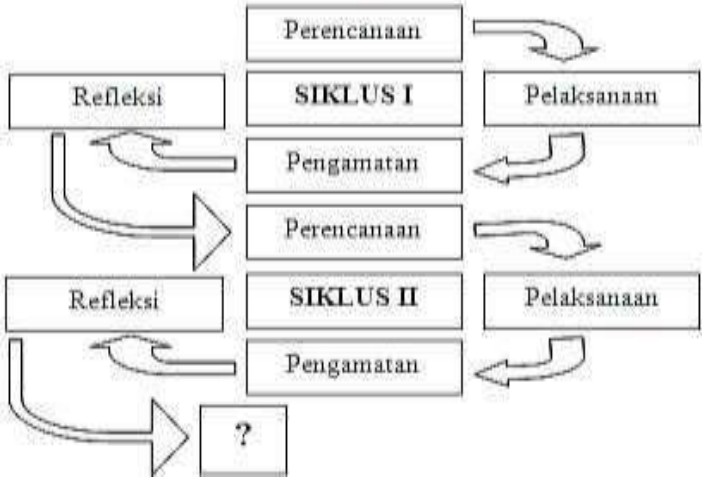
Art atau seni merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan keindahan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa seni merupakan hasil keindahan yang dapat mempengaruhi perasaan seseoang yang melihatnya, serta seni merupaan perbuatan manusia yang bisa mempengaruhi dan menimbulkan perasaan indah. Menurut Hasnawati et al. (2019), seni adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain. Menurut Zubaidah (2019), seni dalam STEAM tidak hanya mewarnai atau mencoret-coret kertas dengan krayon, namun menunjukkan sisi non-analitis dan sisi kreatif dari otak seseorang. Pada pembelajaran, seni sering dituangkan dalam bentuk memperindah produk yang dihasilkan siswa sehingga hal tersebut juga berperan dalam mengasah kreativitas siswa.

Unsur matematika berkaitan erat dengan kemampuan logis matematik siswa. Konsep matematika memerankan peran penting dalam pemecahan masalah siswa. Dalam matematika siswa belajar mengenai perhitungan, analisis, penalaran, dan lain sebagainya dimana kemampuan tersebut diperlukan dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan dunia nyata. Pada penerapannya, sering kali dijumpai beberapa kendala dimana pendekatan STEAM

diterjemahkan sebagai unsur yang tidak berkesinambungan. STEAM sering kali dimunculkan sebagai unsur yang terpisah dalam pembelajaran. Menurut Zubaidah (2019), guru mungkin memiliki kendala dalam hal pengetahuan konten masing-masing mata pelajaran yang cukup, hubungan konseptual antara domain pengetahuan yang diberikan, pemahaman tentang proses sains, dan kesulitan bagaimana mengintegrasikan pembelajaran STEAM yang efektif. Sehingga pemahaman mengenai pendekatan STEAM perlu diberikan melaui perkuliahan calon guru SD, agar diperoleh pemahaman konsep STEAM secara menyeluruh dan utuh sehingga mahasiswa dapat menerapkan pendekatan STEAM secara tepat. Pembekalan pemahaman mengenai pendekatan STEAM diberikan melalui mata kuliah STEAM di SD dengan bobot sks sebesar 2 SKS.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan terdiri dari analisis karakter mahasiswa, analisis kurikulum, persiapan perangkat pembelajaran, dan persiapan instrumen penilaian. Langkah tindakan terdiri dari pelaksanaan pembelajaran dimana pada siklus 1 direncanakan menggunakan metode praktik mengajar secara peerteaching yang dilaksanakan di prodi PGSD UNIRA Malang, sedangkan siklus 2 direncanakan praktik mengajar di kelas sesungguhnya yaitu di SDN 1 Permanu, SDN 1 Ngadilangkung, dan SDN 2 Ngadilangkung. Observasi dilaksanakan saat tindakan berlangsung dengan menggunakan rubrik penilaian pada Tabel 1. Refleksi dilaksanakan pada tiap siklus yaitu merefleksi tentang pelaksanaan tindakan. Siklus pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Kemmis dan Taggart

Subyek penelitian adalah mahasiswa PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang semester 4 sejumlah 50 mahasiswa. Penelitian dilakukan pada matakuliah STEAM di SD tahun ajaran 2022-2023 semester genap. Tempat penelitian dilaksanakan di Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang, SDN 1 Permanu, SDN 1 Ngadilangkung, dan SDN 2 Ngadilangkung. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai dengan Mei 2023. Praktik mengajar dengan menggunakan pendekatan STEAM dilaksanakan dengan cara *peerteaching* yang dilaksanakan di prodi PGSD UNIRA Malang, dan praktik mengajar di kelas dilaksanakan di SDN 1 Permanu, SDN 1 Ngadilangkung, dan SDN 2 Ngadilangkung. Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi, instrumen yang digunakan adalah angket dan rubrik penilaian penerapan pendekatan STEAM. Rubrik penilaian penerapan pendekatan STEAM dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Penerapan Pendekatan STEAM

NO.	Indikator	Keterangan	Skor
1.	Bahan ajar	Bahan ajar yang dibuat telah bermuatan STEAM, menarik, sesuai dengan perkembangan siswa, sesuai dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan indikator yang ingin dicapai	4
		Bahan ajar hanya memenuhi 4 dari 5 unsur di atas	3
		Bahan ajar hanya memenuhi 3 dari 5 unsur di atas	2
		Bahan ajar tidak bermuatan STEAM	1
2.	Media pembelajaran	Media yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan materi pembelajaran, media yang digunakan mengacu pada permasalahan awal yang diberikan dalam pembelajaran STEAM	4
		Media yang digunakan memenuhi 2 dari 3 unsur di atas	3
		Media yang digunakan memenuhi 1 dari 3 unsur di atas	2
		Media yang digunakan tidak mengacu pada permasalahan awal yang diberikan dalam pembelajaran STEAM	1
3	RPP	RPP yang dibuat telah memenuhi unsur-unsur RPP, telah mencantumkan unsur STEAM pada langkah pembelajaran dengan tepat	4
		RPP yang dibuat belum memenuhi unsur-unsur RPP, telah mencantumkan unsur STEAM pada langkah pembelajaran dengan tepat	3
		RPP yang dibuat belum memenuhi unsur-unsur RPP, unsur STEAM pada langkah pembelajaran kurang tepat	2
		RPP yang dibuat belum memenuhi unsur-unsur RPP, tidak ada unsur STEAM	1
4.	Praktik mengajar	Sesuai dengan RPP, menerapkan STEAM dengan tepat dan berkesinambungan antar unsur	4
		langkah pada RPP ada yang tidak terlaksana, menerapkan STEAM dengan tepat dan berkesinambungan antar unsur	3
		langkah pada RPP ada yang tidak terlaksana, ada unsur STEAM yang tidak terlaksana dengan tepat	2
		langkah pada RPP ada yang tidak terlaksana, tidak tepat dalam penerapan pendekatan STEAM	1

Hasil penilaian berdasarkan rubrik tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$X = \frac{\sum a}{\sum b} x100$$

Keterangan:
X = pemahaman mahasiswa
a = skor yang diperoleh
b = skor maksimal tiap indikator

Setelah diperoleh nilai pemahaman siswa, kemudian ditentukan kriteria pemahaman siswa sesuai denga Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Pemahaman Mahasiswa

Skor	Kriteria
1-25	Kurang
26-50	Cukup
51-75	Baik

76-100	Sangat Baik

Sumber: (Arikunto, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Matakuliah STEAM merupakan matakuliah teori dengan jumlah SKS sebanyak 2 SKS. Mahasiswa belajar mengenai teori tentang pendekatan pembelajaran STEAM. Namun pada prakteknya rata-rata mahasiswa belum memahami mengenai penerapan STEAM. Sebagai contoh, mahasiswa memahami bahwa penerapan pendekatan STEAM hanya memadukan unsur-unsur yang ada pada STEAM tanpa adanya keterkaitan satu sama lain. STEAM diterjemahkan sebagi pembelajaran yang cukup mengajarkan konsep kepada siswa dengan menggunakan peralatan canggih seperti LCD ataupun media berbasis internet serta mengajarkan konsep seni kepada siswa. Pembelajaran STEAM dipahami tidak perlu adanya masalah terlebih dahulu untuk dipecahkan siswa. Hal ini akan menimbulkan kesalahan penerapan STEAM di kelas sesungguhnya. Pada awal pembelajaran hendaknya ada masalah yang dimunculkan oleh guru sebelum mempelajari materi pembelajaran untuk dipecahkan dan dijawab pada pembelajaran dengan penerapan unsur STEAM.

Permasalahan mengenai pemahaman mahasiswa tersebut akhirnya diatasi dengan meringkas teori yang dipelajari pada matakuliah STEAM dan menambah kegiatan praktek baik di kelas maupun di lapangan. Kuliah teori diisi dengan membahas mengenai konsep STEAM, perangkat berbasis STEAM, bahan ajar berbasis STEAM, serta media berbasis STEAM. Kemudian dilanjutkan dengan pekuliahan praktek yang merupakan siklus 1 PTK dimana diterapkan metode praktek *peerteaching*. Hasil penilaian didapat hasil rata-rata 62,5 dengan kategori baik. Pada indikator bahan ajar, masih ada mahasiswa yang belum membuat bahan ajar berbasis STEAM dengan benar yaitu dengan mencantumkan suatu kegiatan pemecahan masalah dengan memasukkan unsur STEAM (Zubaidah, 2019). Pada indikator media pembelajaran mahasiswa masih ada yang memakai serta membuat media yang kurang menarik, media terlalu kecil, serta tidak selaras dengan pendekatan STEAM yang diterapkan. Menurut Fitrah (2023), ada beberapa kriteri yang harus dipenuhi dalam pemilihan media yaitu sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran dan siswa; ketepatan dengan tujuan pembelajaran; dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; keterampilan dan kemampuan guru menggunakan media; ketersediaan waktu; sesuai dengan taraf serta berpikir siswa. Mahasiswa lebih memfokuskan pemilihan dan pembuatan media dengan materi yang dipelajari dari pada masalah dibuat pada saat awal pembelajaran. Pada unsur RPP mahasiswa masih mengalami kebingungan dalam meletakkan unsur STEAM pada langkah pembelajaran dan ada beberapa mahasiswa yang justru tidak mencantumkan unsur STEAM pada langkah pembelajaran RPP. Pada praktek *peerteaching*, mahasiswa masih sering melewatkan langkah pada RPP yang seharusnya muncul pada praktek mengajar. Beberapa mahasiswa masih mempraktekkan pendekatan STEAM sebagai unsur yang terpisah, contohnya pada peerteaching yaitu mahasiswa menerapkan metode ceramah dengan menggunakan *Powerpoint* (PPT) mengenai materi yang dipelajari yaitu tentang IPA (perkembangbiakan tumbuhan), kemudian memberi tugas siswanya membuat sebuah kerajinan dari bahan biji-bijian. Berdasarkan keterangan mahasiswa, bahwa unsur sains adalah konsep yang diajarkan, teknologi dan engineering adalah PPT, leptop serta proyektor yang dipakai, sedangkan seni adalah tugas kerajinan yang diberikan. Hasil dari peerteaching kemudian dinilai dan diberi masukan oleh dosen serta mahasiswa untuk dalakukan perbaikan.

Siklus ke 2 dilaksanakan di SDN 1 Permanu, SDN 1 Ngadilangkung, serta SDN2 Ngadilangkung. Pada siklus ke 2 tersebut mahasiswa diwajibkan untuk menyiapkan semua

kebutuhan seperti RPP, bahan ajar, serta media yang dibutuhkan. Hasil dari siklus 2 ini menunjukan skor 87,5 dengan kreteria sangat baik. Selisih peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 25. Mahasiswa telah menyusun RPP, bahan ajar, dan media sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Pada praktik mengajar telah sesuai dengan unsur STEAM meskipun masih ada langkah pembelajaran pada RPP yang terlewatkan. Pada pembelajaran STEAM hendaknya mengaitkan semua unsurnya untuk menjawab satu permasalahan yang disajikan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Zubaidah (2019), bahwa unsur STEAM merupakan unsur yang saling berkaitan dan berkisanambungan. Pemahaman mahasiswa akan semakin bertambah dengan metode praktek yaitumahasiswa mengalami sendiri konsep-konsep yang mereka pelajari. Selain itu, dengan metode praktek akan diketahui secara gamblang mengenai letak ketidakpahaman mahasiswa. Dosen dapat mengoreksi dan memberikan masukan mengenai letak kesalahan mahasiswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode praktek mengajar dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai pendekatan STEAM. Dimana terjadi peningkatan dari skor siklus 1 yaitu 62,5 meningkat menjadi 87,5 dengan selisih nilai 25. Dengan praktek mengajar dapat diketahui letak ketidakpahaman mahasiswa, dikarenakan masih banyak mahsiswa yang memahami STEAM sebagai unsur yang terpisah.

Bagi peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan penelitian quasi eksperimen serta dapat meneliti dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anizal, D. R., & Hartati, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Math) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, *9*(1), 33–46.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Rineka Cipta.

Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK. *Biolearning Journal*, *8*(1), 24–26. https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v8i1.1019

Fitrah, M. (2023). *KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN* (p. 76).

Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. LPPM Universitas Negeri Jakarta.

Hasnawati, Asmar, S., Masdafi, Rusdiana, & Amirullah, F. (2019). *MODEL PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS) DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK*. KEMENDIKBUD.

Mambang. (2011). *Konsep Teknologi Informasi*. Kuliah Pengantar Tata Kelola Teknologi Informasi, Jakarta. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/540589/mod_resource/content/1/Konsep%20Dasar%20Teknologi%20Informasi%20%28II%29.pdf

Nasrah, Amir, R. H., & Purwanti, Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Kajian*

Pendidikan Dasar, *6*(1), 1–13.

Susanti, R. (2009). *Modul Perkuliahan Konsep Teknologi*. Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Widowati, A. (2008). *Diktat Pendidikan Sains*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Yogyakarta.

Zubaidah, S. (2019). *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21*.

ANALISIS NILAI-NILAI SOSIAL DALAM NOVEL *"SEPTEMBER WISH"* KARYA ARINY NH

Marya Ningsih Zebua[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:maryaningsih746@gmail.com[1],arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Marya Ningsih Zebua
Universitas Nias
maryaningsih746@gmail.com

Abstrak: Sastra adalah suatu karya yang diciptakan melalui hasil pemikiran, ide dan imajinatif seseorang, yang menceritakan tentang kehidupan atau dunia tersendiri. Sastra diciptakan oleh pengarang dengan memanipulasi kenyataan sehingga adanya keterpaduan antara kenyataan dengan hasil imajinasi pengarang. Di dalam sastra banyak mengandung nilai-nilai keindahan yang dapat membuat pembaca terbawa emosi atau terharu dengan kata-kata yang digunakan. Salah satu karya sastra adalah novel. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai sosial dalam novel "September Wish" karya Ariny NH. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yakni memaparkan setiap data hasil temuan yang terdapat dalam novel. Penelitian ini juga menggunakan metode studi literatur untuk memperoleh data penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa di dalam novel "Sember Wish" karya Ariny NH terkandung nilai-nilai sosial yakni nilai sosial kepedulian, nilai sosial tanggung jawab, nilai sosial kesabaran, dan nilai sosial tolong menolong.
Kata kunci: *Novel September Wish, Nilai Sosial*

Abstract: Analysis of Social Values in The Novel "SEPTEMBER WISH" by Ariny NH. *Literature is a work created through a person's thoughts, ideas and imagination, which tells about life or a separate world. Literature is created by the author by manipulating reality so that there is an integration between reality and the results of the author's imagination. Literature contains many values of beauty that can make readers carried away by emotions or moved by the words used. One of the literary works is a novel. The purpose of this study is to describe the social values in the novel "September Wish" by Ariny NH. This type of research is qualitative research with descriptive method, which describes each data finding contained in the novel. The literature study approach is also used in this study to collect research data. Based on the results of this study, it can be concluded that the novel "Sember Wish" by Ariny NH contains social values, namely social values of care, social values of responsibility, social values of patience, and social values of helping.*
Keywords: *Novel September Wish, Social Values*

PENDAHULUAN

Ungkapan hati dan ekspresi manusia dapat diutarakan melalui sastra. yang dibuat Sastra adalah suatu karya yang diciptakan melalui hasil pemikiran, ide dan imajinatif seseorang, yang menceritakan tentang kehidupan atau dunia tersendiri. Sastra diciptakan oleh pengarang dengan memanipulasi kenyataan sehingga adanya keterpaduan antara kenyataan dengan hasil imajinasi pengarang. Di dalam sastra banyak mengandung nilai-nilai keindahan yang dapat membuat pembaca terbawa emosi atau terharu dengan kata-kata yang digunakan Bawamenewi et al., 2023:2016 Orang yang mengapresiasi dan mencintai sastra dapat menulis karya sastra, berdiskusi dan mendengarkan karya sastra, membaca karya sastra, membicarakan karya sastra yang dibaca atau didengarnya, atau mengoleksi karya sastra. Setiani dan Arifin (Cut et al., 2022:2) karya sastra merupakan tempat untuk seseorang penulis yang menuangkan gambaran mengenai perjalanan kehidupan seseorang atau masyarakat yang didalamnya terdapat kreasi dan imajinasi serta dukungan pengalaman kehidupan yang dituangkan didalam sebuah karya sastra. Risdi, 2019:32 sastra merupakan bentuk kreatif dan produktif untuk menghasilkan sebuah teks yang memiliki nilai rasa estetis serta menggambarkan hubungan realitas sosial kemasyarakatan.

Salah satu karya sastra yang dapat dikaji dalam pembelajaran sastra yaitu, novel. Novel dapat dikaji dari beberapa aspek, misal penokohan, isi, cerita, latar, alur dan makna dan lain sebagainya. Novel adalah bentuk karya sastra yang paling terkenal bagi para pembaca. Ahyar, 2019:151-152 Novel mempunyai dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik yang mana keduanya saling berkaitan dan saling berpengaruh dalam sebuah karya sastra. Novel biasanya memunculkan nilai-nilai positif bagi penikmat atau pembaca. Nilai-nilai yang terkandung tersebut membuat pembaca atau penikmat novel menjadi peka dan merasakan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan mendorong untuk berperilaku yang baik. Risdi, 2019:57 nilai sosial adalah nilai yang dianggap baik dan benar, yang diidam idamkan oleh masyarakat, dan seperangkat sikap individu yang dihargai sebagai suatu kebenaran dan dijadikan standar bertingkah laku guna memperoleh kehidupan masyarakat yang demokratis dan harmonis.

Nilai adalah sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Sesuatu itu bernilai berarti sesuatu itu berharga atau berguna bagi kehidupan manusia. Nilai merupakan sesuatu yang berguna bagimanusia baik jasmani maupun rohani. Pada hakikatnya, nilai yang tertinggi selalu berujung pada nilai yang terdalam dan terabstrak bagi manusia, yaitu menyangkut tentang hal-hal yang bersifat hakiki. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna nilai yang terkandung dalam novel "*September Wish"* karya Ariny NH.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari sumber data yang diamati. Sugiyono, 2013:7-9 bahwa penyajian dan penafsiran metode kualitatif yaitu dalam jenis deskriptif. Dalam hal ini, analisis novel *"September Wish*" karya Ariny NH dikatakan penelitian kualitatif karena data yang dikumpulkan berupa kalimat, paragraf, dan bukan angka. Penelitian yang dilakukan ini termasuk penelitian studi khusus yang terpancang untuk menggambarkan secara cermat nilai-nilai sosial dalam novel September Wish karya Ariny NH. Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik Efendi, 2020:21 yaitu pendekatan dalam menganalisis karya sastra yang menitik beratkan pada peran pembaca sastra sebagai peran utama dalam menilai baik buruknya, layak atau tidak layak, bernilai atau tidak bernilai. Pembaca seolah-olah memiliki otonomi yang kokoh dan kedigdayaan dalam menilai suatu karya sastra. Karya sastra dihasilkan oleh penulis sudah sepenuhnya menjadi tanggung jawab pembaca, sedangkan penulisnya sudah tidak memiliki kewenangan. Pembaca lah yang menentukan setiap hal yang ditulis oleh sastrawan dalam menyampaikan pesan, nilai, dan unsur didalamnya.

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, Fuad & Sapto (Yusra et al., 2021:4) mengemukakan, bahwa dokumentasi merupakan salah satu sumber data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Dokumentasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data melalui bahan-bahan yang tertulis yang di terbitkan oleh lembaga yang akan menjadi objek penelitian. Dokumen tersebut bahan-bahan tertulis seperti buku.Dalam penelitian ini, prosedur pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1)Peneliti membaca dan memahami isi novel *"September Wish"* karya Ariny NH, 2)Mencatat dan membuat sinopsis novel, 3) Untuk memudahkan peneliti, novel yang dianalisis, dan data peneliti menggolongkan ke dalam unit kecil yaitu berupa dialog tokoh yang membuat nilai-nilai social dan4) Setelah dipahami kemudian dideskripsikan pada hasil penelitian. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Sugiyono 2013:246-255 yang terdiri

dari tiga rangkaian kegiatan yaitu: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memaparkan hasil penelitian dan analisis data mengenai nilai-nilai sosial yang terdapat dalam novel *"September Wish"* karya Ariny NH. Hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dipaparkan berdasarkan pada urutan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah tercantum pada bab sebelumnya. Hasil penelitian ini dikumpulkan berdasarkan dengan jenis penelitian kualitatif dengan desain deskriptif, penelitian deskriptif kualitatif ini merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari sumber data yang diamati. Nilai merupakan prinsip untuk memberikan penilian terhadap suatu yang baik, yang diinginkan, yang dicita-citakan, dan dianggap sangat penting oleh warga masyarakat. Novel *"September Wish"* karya Ariny NH memiliki beberapa nilai sosial anatar lain: nilai tolong menolong, nilai kepedulian, nilai tanggung jawab, dan nilai kesabaran.

Nilai-nilai sosial dalam novel "September Wish" karya Ariny NH yang ditemukan ada empat yaitu, nilai sosial tolong menolong, nilai kepedulian, nilai tanggung jawab, dan nilai kesabaran. Berikut ini hasil penyajian data nilai-nilai sosial dalam novel "September Wish" karya Ariny NH telah disusun dan dikelompokkan sesuai dengan nilai-nilai yang berkaitan dengan nilai sosial tolong menolong, nilai sosial kepedulian, nilai sosial tanggung jawab, dan nilai sosial kesabaran sebagai berikut:

1. Kepedulian

Sebagai makhluk sosial kepedulian seseorang ditujukan dengan memerlakukan orang lain penuh dengan kebaikan, peka terhadap perasaan orang lain dan siap membantu orang lain yang sedang membutuhkan. Seseorang yang mempunyai sikap peduli akan memberikan perhatian terhadap sesuatu yang sedang terja di di dalam masyarakat atau di lingkungan dia berada. Berdasarkan hal di atas dalam novel "September Wish" karya Ariny NH dapat tergambar sebagai berikut:

"Hari ini kakak ingin mendirikan sekolah gratis di sini. Jadi buat anak-anak yang tidak mampu sekolah, tetap bisa belajar." (Data 1).

Sephia sangat membantu mereka yang kurang mampu untuk bersekolah. Sephia mendirikan sekolah gratis untuk anak-anak, walupun itu bukan di sekolah sehingga anak-anak yang tidak mampu tetap dapat belajar seperti anak-anak yang pada umunya serta dapat meringankan beban orang tua dalam menyekolahkan anak-anaknya.

"Sephia kembali datang ke kelurahan Baleendah. Namun kedatanganya kali ini tidak dengan tangan hampa, melainkan dia membawa buku bekas dan makanan dalam jumlah yang banyak." (Data 2).

Sephia berkunjung di kelurahan Balaeendah tetapi dia tidak datang dengan tangan kosong. Dia datang dengan membawa makanan dan buku-buku yang tidak dia gunakan lagi untuk di bagikan kepada anak-anak yang kurang mampu sekolah. Sephia ingin anak-anak tersebut selalu mendapatkan pendidikan dengan cara belajar. Sifat Sephia menggambarkan suatu sifat yang baik yang perlu kita teladanin.

"Maaf, tante tujuan saya ke sini ingin meminta tante dan Septian tinggal serumah dengan saya di Bandung. Saya berjanji akan menganggap tante seperti mama kandung saya sendiri, ujar Andra ramah." (Data 3)

Andra dengan ramah meminta izin kepada mama Septian dan juga Septian untuk dapat tinggal

bersama di tempat Andra yang bertempat di bandung. Andra sangat berharap mama Septian untuk menerima permintaan Andra. Andra juga akan menganggap mama Septian seperti mama kandungnya sendiri, sebab mama kandung Andra telah meninggal.

"Oh gitu toh masalah lo. Itu sih kecil. Kebetulan gue punya villa di Bandung yang ngga kepake. Di sana Cuma ada penjaga villa doang. Lo bisa pake villa itu, ntar gue sms alamat villanya." (Data 4)

Andra dapat merasakan bagaimana kesusahan yang sedang dialami oleh sahabatnya Septian. Andra dengan baik hati memberikan izin kepada Septian untuk menggunakan viila yang jarang diguanakan oleh keluarganya. Andra tidak sungkan-sungkan memberikan alamat kepada Septian untuk dapat menggunakan villa Andra yang tidak jauh letaknya dari lokasi Septian saat ini. Villa tersebut dapat dipergunakan oleh Septian.

2. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun bukan disengaja. Tenggung jawab juga berarti perbuatan sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya. Sikap berani menanggung segala berbagai konsekuensi dari apa yang diperbuat. Berdasarkan hal di atas dalam novel "September Wish" karya Ariny NH dapat tergambar sebagai berikut:

"Perkenalkan nama saya Wulan. Saya di sini menggantikan Bu Susi yang lagi cuti melahirkan. Guru baru memperkenalkan diri." (Data 5)

Walupun keadaan ibu Susi sedang tidak memungkinkan untuk mengajar tapi ibu Susi bertanggung jawab dengan tugas yang telah diberikan kepadanya dengan cara mencari guru pengganti sementara agar pembelajaran tetap berjalan seperti biasanya.

"Hus, ngga boleh gitu. Biar bagaimanapun bu Susi tetap guru terbaik di sekolah ini. Ya, sekarang ibu absen kalian aja ya? Bu Wulan duduk di kursi guru. Lalu mengambil buku absen yang sudah tersusun rapi di meja. Mulailah beliau menyabutkan nama murid satu per satu". (Data 6)

Guru wajib mengecek kehadiran siswa terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Mengecek kehadiran salah satu tanggung jawab yang dilakukan untuk memastikan siswa hadir semua atapun tidak.

"Anak-anak berlarian menuju lahan kosong itu, Sephia menyusul di belakang. Sesampai di sana, Sephia memulai perkenalan dulu. Setelah itu baru mengajar pelajaran matematika. Dia menuliskan angka-angka di papan tulis". (Data 7)

Sebelum pembelajaran dimulaikan oleh Sephia, Sephia terlebih dahulu memperkenalkan dirinya agar anak-anak tersebut dapat mengenal siapa yang akan mengajarkan pelajaran matematika. Setelah pengenalan selesai Sephia langsung memulai pembelajaran matematika dengan dimulai menuliskan angka-angka di papan tulis. Dalam hal ini kita dapat mengambil sebuah makna bagaimana kita dapat berbagi ilmu dengan orang lain sehingga orang tersebut bisa belajar dengan apa yang kita sampaikan kepadanya.

"Sephia keluar dari balik pohon lalu menghampiri ibu pendual bakso. Dielusnya pundak ibu itu. Bu, yang sabar ya. Saya janji akan menyadarkan Septian agar dia mau mengakui ibu sebagai ibu kandungnya di depan teman-teman". (Data 8).

Sephia yang telah mengetahui bahwa ibu penjual bakso itu adalah mama Septian, dengan penuh perhatian Sephia keluar dari balik pohon lalu menghampiri mamanya Septian. Sephia dengan hati yang baik akan membantu mama Septian untuk menyadarkan Septian agar dapat mengakui mamanya sebagai ibu kandungnya. Kalimat di atas, mengajarkan kita bagaimana kita tetap

bersyukur dengan apa pekerjaan orang tua. Apapun pekerjaan orang tua kita jangan malu untuk mengakuinya, sebab dengan hasil pekerjaan orang tua kita dapat disekolahkan.

3. Kesabaran

Kesabaran adalah kesadaran manusia dalam suatu sikap dalam menahan emosi serta dapat bertahan dalam situasi kesulitan dengan tidak mengeluh. Kesabaran juga berarti perbuatan yang dapat mengendalikan diri yang dapat di pandang sebagai sikap yang mempunyai nilai tinggi dan dapat mencerminkan kekokohan jiwa seseorang yang memiliki nilai sikap kesabaran. Berdasarkan hal di atas dalam novel "September Wish" karya Ariny NH dapat tergambar sebagai berikut:

"Sephia terduduk lesu. Kekecewaan menjalar di hatinya. Lagi-lagi apa yang dicarinya tak ditemukan. Clara menepuk-nepuk bahu Sephia. Lo yang sabar ya, Sep. mungkin belum saatnya lo tau keberadaan Septian. Jodoh nggak akan kemana. Kalau emang lo jodoh sama Septian, cepat atau lambat lo pasti mengetahui keberadaanya". (Data 9)

Sephia dengan sabar dengan menhadapi keadaan yang saat ini ia rasakan. Dimana sebuah informasi yang sedang dicari tau masih belum dia temukan. Clara sebagai sahabat Sephia juga ikut menghibur hati Sephia yang sudah mulai menyerah dalam pencaharian alamat Septian. Dalam hal ini kalimat di atas menyadarkan kita pentingnya kesabaran dalam segala hal yang kita lakukan, terutama dalam mencari sebuah informasi penting.

"Taufan, tolong kasih gue waktu. Gue nggak bisa jawab pertanyaan lo dalam waktu singkat, gue harus memikirkan hal ini dengan matang-matang! Ujar Sephia bijak. Dia memilih jalan tengah. Tidak mengikuti kata hati maupun logika". (Data 10)

Taufan bersabar untuk menunggu jawaban dari Sephia. Sephia yang tidak langsung mengambil tindakan, dalam hal ini Taufan harus bersabar dalam beberapa waktu.

"Dia teringat perkataan seseorang, yang ngaku banyak sahabat, apalagi banyak duitnya. Tapi yang benar-benar sahabat, saat kita susah dan memerlukannya eh pura-pura ngga di kenal". (Data 11)

Septian dengan sabar menghadapi sikap teman-temannya yang secara tidak langsung mereka mengabaikan permintaan pertolongan dengan sahabatnya. Septian tidak lagi mengharapkan bantuan dari teman-temannya yang di Surabaya itu.

"Sep, kamu anak mama satu-satunya. Sebesar apapun kesalahan kamu, mama ngga akan pernah bisa marah. Seharusnya mama minta maaf sama kamu, coba kalau mama ngga datang ke sekolah kamu pasti kamu masih bisa jalan". (Data 12)

Kasih sayang seorang ibu kepada anaknya, walaupun anak selalu membuat kesalahan namun ibu tetap bersabar dan masih memaafkan anaknya

4. Tolong Menolong.

Tolong menolong adalah sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat bertahan hidup sendirian tanpa bantuan orang lain. Tolong menolong harus memberikan bantuan dengan hati yang iklas agar orang yang kita bantu merasa bebas dan teratasi masalahnya. Berdasarkan hal di atas dalam novel "September Wish" karya Ariny NH dapat tergambar sebagai berikut:

"Pintu toilet terbuka dengan satu kali dobrakan. Benar dugaan Sephia orang yang menolongnya adalah Septian" (Data 13).

Sebagai rasa kemanusiaan Septian menolong Sephia yang lagi terkunci di dalam toilet. Sebagai manusia kita harus saling tolong menolong sebab kita tidak bisa hidup tanpa adanya orang di sekitar kita.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah karya sastra diciptakan untuk dibaca dan dianalisis. Bila dikaitkan dengan novel *"September Wish"* karya Ariny NH maka penulis novel tersebut bertujuan untuk mengungkapkan perasaan yang dialaminya melalui cerita dalam novel tersebut. Banyak nilai yang terkandung dalam novel tersebut, yang dapat menjadi pedoman dalam kehidupan kita dan juga memberikan kita pelajaran agar dapat membedakan mana perbuatan yang baik dan perbuatan yang buruk. Karya sastra salah satunya novel ini, ceritanya bukan hanya sekedar menghibur, menghilangkan stres, tetapi kehadirannya dapat menambah atau meningkatkan minat baca, dan bagi pembaca dapat mengambil makna yang dapat dijadikan pedoman dalam perjalanan kehidupan sehari-hari. Setelah menganalisis novel *"September Wish"* karya Ariny NH, maka ditemukan beberapa nilai sosial, yaitu nilai kesabaran, nilai tolong menolong, nilai kepedulian, dan nilai tanggung jawab.

Saran yang dapat diberikan pada penelitian selanjutnya yaitu agar lebih banyak lagi karya sastra yang dianalisis sehingga semakin memperjelas makna dari suatu karya tersebut bagi pembaca. Diharapkan dengan menganalisis suatu karya sastra dapat meningkatkan ketajaman berpikir dalam memaknai suatu tulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyar, J. (2019). *Apa Itu Sastra; Jenis-Jenis Karya Sastra dan Bagaimanakah Cara Menulis dan Mengapresiasi Sastra*. Yogyakarta: Deepublish.

Aziez, F., & Hasim, A. (2010). Menganalisis Fiksi Sebuah Pengantar. Bogor: Ghalia Indonesia.

Bawamenewi, A., E. C., Zendrato, A., & Linda, A., Gea, A., Telaumbanua (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.

Bu'ulolo, Y. (2022). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Novel "Pada Senja Yang Membawamu Pergi" Karya Boy Candra. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 1(1), 51–57.

Cut Nyak Dhien, C. N. D., Sayni Nasrah, & Emilda, E. (2022). Analisis Nilai Sosial Dalam Novel Selamat Tinggal Karya Tere Liye. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *1*(1), 95–99. https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.208

Efendi, N. (2020). *KRITIK SASTRA Pengantar Teori, Kritik, & Pembelajarannya*.

Elwijaya, F. (2021). Sistem, Nilai, dan Norma dalam Pendidikan Dasar : Sebuah Kajian Literatur. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1840–1845.

Khomsiyatun, U. (2016). Pengabdian Sebagai Nilai Pendidikan Sosial Masyarakat Dalam Novel Tenun Biru Karya Ugi Agustono J. Suatu Tinjauan Sosiologi Sastra, 21(1), 129–141.

Marius, J. A (2006).Perubahan Sosial. Jurnal Penuluhan,2(2)125-132

Miladiyah, S. H. (2014). Nilai Sosial dalam Novel Kubah Karya Tohari dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syaraif Hidayahtullah Jakarta.

Nasution, M., Daulay, M. N. H., Susanti, N., & Syam, S. (2015). Ilmu Sosial Budaya Dasar. PT Rajagrafindo Persada.

Nurgiyantoro, B. (2002). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada Univesity Press.

Risdi.M.Pd, A. (2019). Nilai-Nilai Sosial Tinjauan dari Sebuah Novel. CV. IQRO.

Ruswanto. (2009). Sosiologi. Jakarta: Mefi Caraka.

Sauri, S. (2020). Nilai-Nilai Sosial Dalam Novel Hujan Karya Tere Liye Sebagai Bahan Pembelajaran Kajian Prosa Dan Mahasiswa Program Studi Diksatrasiada Universitas Mathla'ul Anwar Banten, 5(1), 69-83.

Turiana, E. (2021). Analisis Nilai-Nilai Sosial Dalam Novel "Keharuman Cinta Bunda" Karya Anna Farida. [Skripsi, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Gunungsitoli. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni (FPBS). Program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia.

Wulandari, L. F. (2020). Tere-Liye, Analisis Androgini Pada Novel "Amelia" Karya Serunai Bahasa Indonesia, 17(1), 1-6.

Wulandhari, R. S. (2021). Nilai-Nilai Sosial dalam Novel Orang-orang Biasa Karya Andrea Hirata (Kajian Filsafat Prof. DR. Notonegoro. Bapala 8(7), 10-19.

Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolahan LKP Pada masa Pandemik Covid-19. Journal Of Lifelong Learning, 4(1), 15-22. https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22

Siyoto, S. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.

Sukitman, T. (2018)). Internalisai Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2,87.

Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, *4*(1), 15–22. https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22

ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM NOVEL *"LAYANGAN PUTUS"* KARYA MOMMY ASF

Mulia Berkat Indah Zebua[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email: muliaberkatindahz@gmail.com[1],
arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Mulia Berkat Indah Zebua
Universitas Nias
muliaberkatindahz@gmail.com

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui nilai-nilai Pendidikan Karakter yang terdapat dalam novel "Layangan Putus" Karya Mommy ASF, (2) untuk mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam novel "Layangan Putus" Karya Mommy ASF. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa novel "Layangan Putus" karya Mommy ASF terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yakni nilai religius, nilai jujur, nilai toleransi, nilai menghargai, nilai bersahabat/komunikatif serta nilai tanggung jawab, nilai cinta damai, nilai sopan santun. Nilai pendidikan karakter dapat menanamkan jiwa bertanggung jawab pada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri maupun pada orang lain, bangsa dan negara. Menumbuhkan kebiasaan berperilaku baik dan terpuji terutama pada siswa, menumbuhkan nilai rasa memiliki, menghormati perbedaan budaya, mengembangkan kebiasaan mandiri, kreatif, bergotong royong, dan tanggung jawab.
Kata kunci: *Novel Layangan Putus, Nilai Pendidikan Karakter*

Abstract: Analysis of Character Education Values in Mommy ASF'S Mommy ASF'S Novel "LAYANGAN PUTUS". *The objectives of this study are (1) to determine the character education values contained in the novel "Layangan Putus" by Mommy ASF, (2) to describe the character education values contained in the novel "Layangan Putus" by Mommy ASF. This research uses a qualitative approach with descriptive research type. From the results of the study, it is concluded that the novel "Layangan Putus" by Mommy ASF has character education values, namely religious values, honest values, tolerance values, respect values, friendly/communicative values as well as responsibility values, peace-loving values, and courtesy values. The value of character education can instill a spirit of responsibility to God Almighty, self and others, nation and state. Cultivating habits of good and commendable behavior, especially in students, fostering the value of belonging, respecting cultural differences, developing habits of independence, creativity, mutual cooperation, and responsibility.*
Keywords: *Novel Layangan Putus, Character Education Values.*

PENDAHULUAN

Sastra merupakan salah satu karya yang diciptakan oleh manusia dan bagian dari bahasa yang digunakan oleh manusia dalam kehidupannya setiap hari. Bahasa inilah yang menjadi sarana dalam menghasilkan sastra yang berkualitas. Manusia dalam menciptakan karya sastra dapat bersumber dari pengalaman, permasalahan dan juga imajinasi yang dialami manusia baik dilingkungannnya, keluarga dan ditempat lainnya. Jadi karya sastra yang dihasilkan oleh manusia saling berhubungan erat.

(Sartika et al., 2022) mengemukakan bahwa karya sastra merupakan hasil refleksi manusia (pengarang/pencipta) pada berbagai permasalahan dan juga imajinasi yang dialami manusia. Dengan kata lain karya sastra dapat dijadikan perantara hasil pikiran manusia yang merupakan pengarang sastra yang disampaikan kepada masyarakat yang merupakan pembaca atau pengguna karya sastra.

Dalam kehidupan di masyarakat manusia selalu melakukan interaksi atau hubungan dengan sesamanya adalah bahasa. Bahasa dan manusia merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, dalam arti keduanya berhubungan erat. (Bawamenewi, 2020) karya sastra dapat juga tercipta dari sebuah pergolakan batin seorang pengarang sastra yang terjadi dari kehidupan pribadi dan

masyarakat pada waktu tertentu dan juga pada situasi tertentu, didalam sastra tersebut tergambar situasi dari sekelompok masyarakat, peristiwa, ide/gagasan dan juga nilai sosial, nilai karakter yang di tersirat melalui peran para tokoh dalam cerita sastra tersebut.

Novel *Layangan Putus* karya Mommy ASF merupakan salah satu novel yang menarik untuk diteliti. Pada novel ini ada banyak tampilan kisah cerita para tokoh, baik itu cerita percintaan, perjuangan tokoh utama yang merupakan seorang perempuan yang telah dikhianati suaminya. Pengarang novel ini menceritakan kepada pembaca tentang kisah perjalanan dan kehidupan berumah tangga terkadang tidak seperti yang terbayangkan dibenak kita. Kehidupan rumah tangga tidak harus ada canda, senyuman, tawa dan juga. Selain itu pengarang memberikan pesan kepada pembaca bahwa novel "Layangan Putus" karya Mommy ASF terkandung nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan pedoman, pembelajaran, teladan, didikan kepada sesama dan kepada diri kita sendiri. Karakter merupakan sifat alami seseorang dalam menanggapi situasi secara bermoral. Sifat alami tersebut tercermin dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, adil, menghormati orang lain, disiplin, dan karakter mulia lainnya, .

(Sartika et al., 2022) menyatakan bahwa novel salah satu bentuk karya sastra yang merupakan bagian dari pada prosa, yang mendeskripsikan sebuah kisah yang dialami para tokoh dalam suatu plot yang luas dan sangat beraneka ragam. Walaupun demikian, novel tidak selamanya dituangkan dalam bentuk kejadian yang nyata atau terjadi pada kehidupan yang sebenarnya (nyata).

Hasanah (2022) bahwa dalam novel Layangan Putus tersirat dan tertulis dibeberapa paragraf yang terkandung nilai-nilai, terutama nilai pendidikan karakter. Pada cerita novel itu penulis tidak hanya bercerita tentang seorang suami yang selingkuh dari istrinya, tapi pengarang juga memberikan isyarat kepada pembaca bahwa didalam cerita novel tersebut terdapat unsur pendidikan berupa nila-nilai karakter.

Character & World, 2014 yang mengatakan bila karakter terkadang disamakan dengan akhlak, dimana tingkah laku dalam kehidupan seseorang menjadi ciri khas pada tiap manusia yang berhubungan dengan benar atau salah maupun baik atau buruk, sehingga akhlak yang terlihat dapat menjadi budaya yang terhubung dengan sikap dan perilaku seseorang agar dapat berperilaku dalam hal positif.

Hura & Zega (2022) berpendapat bahwa, nilai akan selalu berhubungan dengan kebaikan, kebijakan dan keluhuran budi serta akan menjadi sesuatu yang dihargai dan dijunjung tinggi serta dikejar oleh seseorang sehingga ia merasakan adanya suatu kepuasan, dan ia merasa menjadi manusia yang sebenarnya. Sebuah novel tentunya ada sebuah pesan yang bisa diambil oleh para pembacanya salah satunya yaitu tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan manusia di lingkunganya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam novel "Layangan Putus*"* karya Mommy ASF.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Dalam Penelitian ini variabel yang diteliti yaitu nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam novel "Layangan Putus" karya Mommy ASF. Dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang berupa buku pustaka, artikel, majalah, koran dan referensi lainnya dan berkaitan pada penelitian yang dilakukan. Buku-buku yang dimaksud adalah terdiri dari buku tentang sosiologi sastra, sejarah sastra, hasil karya sastra, buku metode penelitian sastra, jurnal penelitian internasional dan jurnal

nasional serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Adapun yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah novel "Layangan Putus" Karya Mommy ASF. Dalam penelitian ini, peneliti merupakan instrumen kunci. Data sekunder diperoleh dari data yang ada berupa teks yang disajikan dalam bentuk tulisan ataupun berwujud paragraf. Oleh karena itu, diperlukan pedoman penelitian berupa teks novel "Layangan Putus" Karya Mommy ASF.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik baca dan teknik catat yaitu dengan menggunakan sumber- sumber tulisan dalam novel "Layangan Putus" karya Mommy ASF. Prosedur pengumpulan data dapat dilakukan sebagai berikut: membaca novel "Layangan Putus" Karya Mommy ASF, memahami novel "Layangan Putus" Karya Mommy ASF untuk mempermudah peneliti mengumpulkan data, mencatat ikhtisar cerita novel "Layangan Putus" Karya Mommy ASF, setelah dibaca selanjutnya dideskripsikan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kualitatif memiliki empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hasilnya disajikan secara deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan ini peneliti mendeskripsikan nilai pendidikan karakter yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui novel Layangan Putus. Nilai pendidikan karakter tersebut dianalisis melalui pernyataan-pernyataan dan cerita penulis, sehingga melalui pernyataan-pernyataan dan cerita penulis tersebut, peneliti mendeskripsikan nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil penelitian wujud nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam novel "*Layangan Putus*" karya Mommy ASF terdiri dari delapan nilai pendidikan karakter yaitu: nilai pendidikan karakter religius, nilai pendidikan karakter jujur, nilai pendidikan karakter toleransi, nilai pendidikan karakter menghargai, nilai pendidikan karakter bersahabat/ komunikatif, nilai pendidikan karakter tanggung jawab, nilai pendidikan karakter cinta damai, dan nilai pendidikan karakter sopan santun. Wujud dari nilai pendidikan karakter ini disampaikan melalui rangkaian cerita dalam teks novel "*Layangan Putus*" karya Mommy ASF. Berikut tabel penjabaran hasil penelitian tentang nilai pendidikan karakter yang sudah peneliti peroleh dalam novel "*Layangan Putus"* karya Mommy ASF.

1. Religius

   Enambelas tahun di Bali bukan waktu sebentar. Dan alhamdullilah, Allah menempatkanku pada lingkungan sahabat yang sangat baik. Dari sebelum aku menikah sampai memiliki anak. (Data 1).

   Ya Allah, betapa Allah selalu meletakkanku dalam takdir baik-Nya. Dan betapa meruginya aku selalu mengabaikan Allah, dulu. Sehingga ketika aku menemukan Allah di kota ini, dipulau yang hanya kukenal kehidupan huru haranya, tak kusangka ketenangan lebih mencandulku. (Data 2).

   Ya Rabib, …bila memang Engkau ridho, maka mudahkan dan mantapkan langkah kakiku. (Data 3).

   Mas Aris, kini tidak pernah melewatkan sholat lima waktu. Selalu mengusahakan ke mesjid. Subuh pun demikian. Aku yang senang kelonan saat tidur, harus kecewa karena selalu bangun dengan raibnya dia dari sampingku. (Data 4).

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan vertikan antara Kinan dan Allah. Rasa syukur Kinan kepada Allah yang selama bertahun tahun lamanya tinggal di Bali. Kinan baru sadar bahwa Allah tidak pernah meninggalkan manusia dalam keadaan apapun. Pemohonan doa dan kepasrahan manusia kepada Tuhan harus tetap dilakukan sebagai mahkluk yang percaya kepada Tuhan. Selain itu, sikap tersebut menunjukkan permohonan doa restu manusia kepada Tuhan untuk memudahkan dan memantapkan setiap rencana yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan. Segala apapun yang dilakukan dan direncanakan oleh manusia selama berada didunia harus diserahkan sepenuhnya kepada Tuhan sebagai penentu kehidupan manusia di dunia. Manusia juga memiliki tanggung jawab menunaikan ibadah kepada Tuhan Yang Maha Esa pada waktu yang telah ditentukan. Manusia selalu berusaha untuk datang ketempat ibadah. Usaha yang dilakukan ini sudah menjadi tanggung jawab manusia pada agamanya.

2. Jujur

Aku ingin mundur dan meneguhkan tekad merelakan pernikahan ini. (Data 5).

Sejujurnya aku tak antipati terhadapnya. Aku memiliki beberapa teman kajian yang juga merupakan praktisi poligami. (Data 6).

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa kejujuran seseorang pada suatu keadaan yang ingin mengorbankan pernikahannya. Keadaan tokoh Kinan yang mengambarkan berperilaku jujur karena suaminya (Aris) menikah dengan wanita yang lain. Sikap jujur Kinan ini dengan cara mengorbakan pernikahanya menandakan bahwa dari dalam hati Kinan dia tidak ingin diduakan oleh suaminya. Kejujuran tak antipati kepada sesama sangat jarang ditemukan pada zaman sekarang ini, apalagi jika suami sudah berpoligami. Kejujuran sikap “tak antipati” menunjukkan hubungan yang baik Kinan dengan Aris. Walaupun suaminya, Aris sedan memiliki istri lagi.

3. Toleransi

Semangat belajar Mas Aris dan teman-temannya masyaallah luar biasa. Kami yang merupakan minoritas, disini merasakan persaudaraan sangat kokoh. Kami saling menguatkan dan saling mendoakan. (Data 7).

Aku bertemu banyak orang, memiliki latar belakang pendidikan ekonomi dan pekerjaan. Kami membentuk komunitas, juga memulai membangun hubungan kerja. Saling mendukung bisnis masing-masing (Data 8).

Aku bersyukur hubunganku dengan keluarga Mas Aris masih sangat nyaman. Setidaknya itu yang kurasakan didepanku. Aku tidak peduli desas desus diluar sana yang menggambarkan ibu dan adik-adik Mas Aris memusuhiku. (Data 9).

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa rasa syukur kepada Tuhan karena adanya tolerasi dengan sesama manusia. Nilai karakter toleransi yang dialami Kinan dan teman-temannya menunjukkan bahwa sesama manusia pasti memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda serta pekerjaan yang berbeda pula. Keluarga Aris menunjukkan hubungan kepada Kinan, dimana tolerasi dalam sebuah keluarga besar sangat dirasakan oleh Kinan. Rasa bersyukur hubungan dalam keluarga sangat nyaman. Kenyamanan ini dapat tercipta karena toleransi dengan anggota keluarga dan tidak terpengaruh dengan desas desus dari pihak lain yang belum tentu terbukti kebenarannya.

4. Menghargai

Seperti biasa, keluarga Probolinggo selalu menyambut kedatangan kami dengan semangat. (Data 10).

Cepat atau lambat Mas Aris memang harus menghadapi mama. (Data 11).

Aku bekerja lima hari seminggu. Waktu libur kuisi dengan mencari seminar yang

berhubungan dengan *veteriner.* (Data12).

Aku nggak akan memaksa kamu untuk menerimanya. Tapi aku ingin kembali ke rumah ini. Aku ingin kembali kepadamu. (Data 13).

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa nilai karakter menghargai orang lain yang datang berkunjung ke rumah adalah sikap terpuji yang menjunjung tinggi derajat kemanusiaan. Menghargai ketegasan orang tua merupakan keputusan yang menunjukkan menjunjung tinggi orang tua yang bersikap tegas kepada anaknya. Menghargai pekerjaan dan waktu libur yang penghargaan pada jadwal/waktu yang telah ditetapkan dan penghargaan pada pekerjaan yang telah dipercayakan kepada seseorang dalam satu minggu. Sikap tidak memaksakan kehendak kepada sesama manusia sangat baik untuk dilakukan, ini menunjukkan kejujuran yang ingin menyelesaikan masalah yang dialami bersama dan ingin kembali seperti rujuk seperti sebelumnya.

5. Bersahabat/ Komunikatif

Untuk itu, kepergianku ke Bali, aku konsulkan kepada Dita. Jangan sampai dia merasa berjuang sendirian menjalankan klinik kami. Lusa aku mulai izin. Kira-kira butuh waktu dua minggu untuk menyelesaikan administrasiku (Data 14).

Aku memang sudah lama tak menghubungi beliau. Rinduku padanya pun seketika menyeruak. Apapun kondisi kami, dia tetap ibuku, anak-anak tetap cucunya. Ibu sangat sayang kepada cucu-cucunya. (Data 15).

“Eeeh, Ibu kenapaaa ini? Cantiknya luntur nanti. Udah kayak Meriam Belina masa *mewek*. Titip anak-anak ya, Bu. Kangen *kabeh* sama eyangnya, yaaak. Besok innsyaallah Kinan kesini jemput anak-anak ya, Bu. Langsung *babias* Bali. (Data 16).

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa Kinan yang telah bersahabat dengan Dita melakukan pembicaraan tetang pekerjaan yang dilakukan. Suasana yang memperlihatkan adanya rasa senang bekerjasama untuk membicarakan perkerjaan dalam bidang administrasi. Nilai pendidikan karakter bersahabat/komunikatif antara Kinan dan Ibu Mertua menggambarkan waktu yang cukup lama belum berkomunikasi. Adanya keinginan untuk melakukan komunikasi dengan orang tua (ibu), adanya rasa senang seorang ibu kepada cucu-cucunya dan juga rasa senang kepada anaknya. Dan nilai pendidikan karakter bersahabat/komunikatif menggambarkan suasana keakraban Kinan dengan Ibu mertua (pembicaraan antara orang tua dan anak), dimana seorang anak senang berbicara, bergaul dengan ibunya. Selain itu tergambar bekerja sama dengan orang tua dalam menjemput cucunya (anak Kinan).

6. Tanggung Jawab

Setelah mantap merencanakan membuka klinik hewan di Malang dengan para sahabat, aku segera pergi ke Malang untuk *setting* lokasi. Aku memboyong keempat anakku melalui jalur darat, karena bertepatan pula dengan libur semester pertama dan libur akhir tahun sekolah mereka. (Data 17).

Hari ini aku libur. Aku menghabiskan waktu kosong dengan mengajak anak-anak bermain ke taman, dekat klinik. Hari libur menjadi waktu yang sangat berharga bagiku. (Data 18).

Senin sampai Jumat bekerja di Malang, dan *weekend* kembali ke Bali. (Data 19).

Aku bekerja lima hari seminggu. Waktu libur kuisi dengan mencari seminar yang berhubungan dengan *veteriner.* (Data 20).

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa perlu juga adanya tanggung jawab bersama pada pekerjaan yang direncanakan sesuai dengan keahlian masing-masing. Selain itu terdapat nilai pendidikan karekater tanggung jawab kepada keluarga (anak-anak). adanya tanggung jawab kepada

keluarga (anak-anak), memanfaatkan hari libur dengan mengisi waktu kosong bersama anak dengan cara mengajak dan menjaga anak bermain. tanggung jawab pada jadwal harian untuk melaksanakan pekerjaannya. Pembagian jadwal harian (senin sampai jumat) menunjukan jadwal pelaksanaan pekerjaan sedangkan hari sabtu dan minggu (*weekend)* menunjukkan jadwal ke Bali. tanggung jawab pada jadwal pekerjaan dalam satu minggu. Demikian juga jadwal untuk libur diisi dengan mencari seminar yang berhubungan dengan *veteriner.*

7. Cinta Damai

> Kulingkarkan tangan ke badan Arya, adik Aamir yang selisih umurnya tak sampai dua tahun. Anak keduaku ini berdiri di depan jok motor, dibelakang stang. Kudekap dia erat. Ia pun refleks memegang dan mencium punggung tanganku. (Data 21).
>
> Kenangan dengan para sahabat. Sahabat yang selalu hadir disaat aku merasa jatuh, hancur dan sendiri. Sahabat yang menguatkan. Sahabat yang mengingatkan pada Allah. Sahabat baik yang selalu menularkan semangat beribadah (Data 22).
>
> Alman lebih memiliki sifatku yang ceriwis. Dimanapun coletehnya mampu membuat banyak orang jatuh hati. Begitu pula di sekolahnya. Ustazahnya sangat sayang terhadap anak ini. Ini membuat aku merasa bersalah dengan keluarga besar sekolahnya. Kami sudah sangat dekat dan berhubungan baik. Alman pun sangat senang bisa belajar di sana. (Data 23).

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa Rasa cinta Kinan kepada anak-anaknya sangat kental, dimana Kinan mengungkapkan rasa cinta kepada Arya, anaknya dengan melingkarkan tangan ke badan. Tindakan ini (melingkarkan tangan kebadan dan mendekap erat) menunjukkan cinta damai. Dan juga bahwa para sahabat selalu ada dalam kehidupan Kinan yang selalu membantu setiap saat. Cinta damai antara Kinan dan sahabatnya yang memiliki banyak kenangan. adanya cinta damai dalam seorang anak (Alman) yang memiliki sifat yang disukai oleh orang lain. Karakter tersebut juga sangat penting dimiliki peserta didik yangberhubungan dengan sesama disekolah, tidak memilih-milih dalam bersahabat dan selalu cinta damai apapun yang terjadi.

8. Sopan Santun

> Aku balik meneleponnya.
>
> Nada tunggu pun membuat hati gaduh ketika menanti panggilanku diangkat.
>
> “Halo, Nak ?”
>
> “Assalamualaikum, Ibu ? Sehat ?”
>
> “Waalaikumsalam. Sehat, Nak. Kamu sehat ?”
>
> (Data 24).
>
> “Tolong kirimkan paspor ya, Bu. Ana butuh untuk *booking* pesawat.”. (Data 25).
>
> “Aku mengetuk pintu kaca. Masih ada beberapa orang di dalamnya. Seorang perempuan muda membuka pintu kaca tersebut. “Bu, maaf kita buka mulai besok. Ini masih rapi-rapi saja.”. (Data 26).
>
> Aby, bungsuku, menyambut dari dalam rumah.
>
> “Mommyyy.” Dengan membuka kedua tangan, ia meminta kupeluk. Aku memang mengajarkan anak-anakku setiap kali berjumpa harus saling peluk. (Data 27).

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa suasana percakapan melalui telepon antara ibu dan anak. Pada percakapan tersebut seorang anak menelepon ibunya dan melakukan pembicaraan dengan nada bicara yang sopan dan santun. pembicaraan seseorang dengan seorang ibu menggunakan kalimat yang sopan yang meminta tolong kepada seorang ibu. sikap sopan satun Kinan untuk masuk pada sebuah ruangan dengan mengetuk pintu kaca. Sebaliknya orang yang

membukakan pintu pun membuka dan menjawab dengan sopan santun. Tindakan yang mereka lakukan telah menunjukkan nilai pendidikan karakter yang merupakan tata krama, norma dan adat istiadat yang berlaku. Pada data terakhir menunjukkan bahwa dalam situasi anak menyambut ibunya yang datang merupakan ikatan batin antara ibu dan anak. Selain itu, anak memeluk ibunya yang menunjukkan nilai pendidikan karakter sikap sopan santun kepada orang tua, sikap menyambut orang tua (ibu) dengan kebahagiaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat di dalam novel "Layangan Putus" karya Mommy ASF adalah nilai religius, nilai jujur, nilai menghargai, nilai toleransi, nilai bersahabat/ komunikatif, sopan santun, cinta damai serta nilai tanggung jawab. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel "Layangan Putus" karya Mommy ASF di Sekolah memberikan contoh sikap kearah yang lebih baik kepada siswa. Selain itu, nilai pendidikan karakter dapat menanamkan jiwa bertanggung jawab pada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri maupun pada orang lain, bangsa dan negara. Menumbuhkan kebiasaan berperilaku baik dan terpuji terutama pada siswa, menumbuhkan nilai rasa memiliki dan menghormati perbedaan budaya, mengembangkan kebiasaan mandiri, kreatif, bergotong royong, tanggung jawab. Dapat juga menciptakan lingkungan kehidupan sekolah yang kondusif, terbiasa dengan nilai-nilai perilaku yang baik seperti menghargai, kerja sama, bertoleransi dan saling menghormati antar sesama.

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan temuan dan penganalisian data penelitian adalah peranan satuan pendidikan sangat penting dalam pendidikan karakter, dimana sekolah hendaknya menyusun materi yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter siswa. Guru harus mencapai target dalam nilai pendidikan karakter dalam setiap materi pelajaran, sehingga pada setiap proses belajar mengajar guru tidak hanya fokus pada materi yang bersifat kognitif, tetapi harus mengetahui juga bagaimana nilai-nilai karakter yang harus diterapkan dalam diri seorang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M. J., Adrian, H., Arif, M., Iain, F., Amai, S., Iain, P., & Amai, S. (2010). Jurnal pendais volume 3 no. 1 juni 2021 1, *3*(1), 1–24.

Apriliana, N. et al., 2021. Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Novel Layangan Putus Karya MommyAsf (Kajian Psikologi Sastra),Madiun: Universitas Negeri Madiun.

ASF, Mommy, 2022. *Layangan Putus.* RDM Publisher: Malang.

Baidawi, A., Diana, A. Z., Nahdlatul, U., & Sunan, U. (2021). *Pendidikan Karakter*.

Bawamenewi, A. (2020). Analisis Tindak Tutur Bahasa Nias Sebuah Kajian Pragmatik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(2), 200–208. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1217

Character, T. E., & World, E. (2014). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan The Education Character in Education World, *4*(1), 42–51.

Chairiyah. 2022. Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan The EducationCharacter In EducationWorld,Vol4, No. 1, Juni 2014. Jakarta: FKIP Universitas SarjanawiyataTamansiswa.

Dahlan, M, A.et al., 2019. *Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud*, Vol 3, No. 2, September, 3-4. Enrekang: STKIP Muhammadiyah Enrekang.

Desmila, Yaswinda. 2022. *Penguatan Pendidikan Karakter melalui Dukungan Orangtua,*Vol 5, No.

2, April, 17. Padang: Universitas Negeri Padang.

Fadillah, dkk, 2021. *Pendidikan Karakter.* Bojonegoro: CV Agrapana Media.

Fahlevi, Reja, dkk. 2021. *Kajian Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di SDN Sungai Jingah Banjarmasin,*Vol 8, No.1, Januari, 2-3. Lampung: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Harefa, T. (2020). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Novel "Pada Senja Yang Membawamu Pergi" Karya Boy Candra. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(1), 155–161. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.2148

HS, K.P & Suprapto E. 2018. Kajian Kesusastraan (sebuah pengantar). Magetan: Media Grafika

Hura.D & Zega I.P. 2023. Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karaker dalam novel "Love For Show" Karya Andi Eriawan. Vol.2 No.1 *Jurnal Ta'ehao. 116-113*

Kosasih. 2004. *Ketatabahasaan dan Kesusastraan.*Yrama Widya: Bandung

Kemdiknas, S. B. (n.d.). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia, 229–238.

Lubis, F. W. (2020). Analisis Androgini Pada Novel "Amelia" Karya Tere-Liye. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, *17*(1), 1–6. https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.256

Munjiatun, M. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter: Antara Paradigma dan Pendekatan. *Jurnal Kependidikan*, *6*(2), 334–349. https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.1924

Nursholatiah, dkk. 2022. Struktur Kepribadian Tokoh Utama Kinan Dalam Novel *Layangan Putus* Karya Mommy ASF Kajian Psikoanalisis: SigmundFreud,Vol7, No. 3c, September 2022. Mataram: Universitas Mataram.

Nurhayati, Enung. 2019. *Cipta Kreatif Karya Sastra.*Yrama Widya: Bandung.

Omeri, N. (n.d.). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan.

Padang, U. N. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Dukungan Orangtua, *05*(02), 14–23. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.8491

Rachmawati, Fajar. 2013. *Identifikasi Unsur Intrinsik Karya Sastra*. PT Citra Aji Parama: Yogyakarta.

Sartika, E., Ali, A. H., Kasiaradja, S. D., Lailatussobaria, R., Abdullah, F., Gorontalo, U. N., & Kunci, K. (2022). Volume : 8 Bulan : November Tahun : 2022 Citra Fisik dan Psikis Tokoh Perempuan dalam Novel Layangan Putus Karya Mommy ASF Volume : 8 Nomor : 4 Bulan : November Tahun : 2022, 1547–1552. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1062

Siyonto, S. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian.* Literasi Media Publishing: Karanganyar.

Suwardani, Ni Putu. 2020. *QuoVadi Pendidikan Karakter*, Denpasar: UNHI Press.

ANALISIS TINDAK TUTUR DIREKTIF DIALEK BAHASA NIAS DALAM KAJIAN PRAGMATIK

Nopi Putri Nasari Mendrofa[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email: mendrofanopiputri@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Nopi Putri Nasari Mendrofa
Universitas Nias
mendrofanopiputri@gmail.com

Abstrak: Tindak tutur direktif (Impositif) adalah tindak tutur yang dilakukan oleh penuturnya dengan maksud agar mitra tutur atau lawan tutur (petutur) melakukan tindakan seperti yang dituturkan. Bahasa Nias atau *Li Niha* adalah bahasa yang dipergunakan oleh masyarakat yang tinggal di Pulau Nias maupun masyarakat Nias yang tinggal di perantauan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan tindak tutur direktif dialek bahasa Nias yakni; dialek Nias Utara dan Nias Selatan khususnya bahasa Kabupaten Nias, bahasa Kabupaten Nias Barat dan bahasa Kabupaten Nias Selatan dalam kajian pragmatik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian metode etnografi melalui teknik observasi, wawancara, simak, catat, dan rekam serta pendekatan sosiolinguistik dengan metode deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer, yakni dikumpulkan dengan cara datang langsung ke lapangan atau di setiap daerah tempat penelitian, kemudian melakukan wawancara kepada informan di lokasi tersebut sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelum terjun ke lapangan dan sumber data sekunder, yakni sumber tertulis seperti dokumen, kamus, majalah, dan dokumen lainnya mungkin memiliki perbedaan kecil dalam bahasa serta distribusi penggunaan bahasa. Selanjutnya, teknik dalam menganalisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik heuristik dengan pola wawancara terstruktur dan semi terstruktur. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa tindak tutur direktif dialek bahasa Nias dalam kajian pragmatik ditemukan jenis tindak tutur direktif memerintah, tindak tutur direktif memohon, tindak tutur direktif memesan, tindak tutur direktif menuntut, dan tindak tutur direktif memberi nasihat.
***Kata kunci**: Pragmatik, Tindak Tutur Direktif, Bahasa Nias*

Abstract: Analysis of Nias Language Directive Speech Acts in Pragmatic Study. *Directive speech acts (impositive) are speech acts carried out by the speaker with the intention that the speech partner or interlocutor (petutur) performs the action as spoken. Nias language or Li Niha is the language spoken by people who live on Nias Island and Nias people who live overseas. This research aims to describe the differences in directive speech acts of Nias language dialects, namely; North Nias and South Nias dialects, especially Nias Regency language, West Nias Regency language and South Nias Regency language in pragmatics studies. This research uses a qualitative approach with the research type of ethnographic method through observation, interview, listening, note taking, and recording techniques as well as a sociolinguistic approach with descriptive methods. The data sources in this research are primary data sources, which are collected by coming directly to the field or in each research area, then conducting interviews with informants at the location according to a list of questions that have been prepared before going to the field and secondary data sources, which are written sources such as documents, dictionaries, magazines, and other documents that may have minor differences in language and language use distribution. Furthermore, the techniques in analyzing the data that have been obtained in this study, namely: data reduction, data presentation, and conclusion/verification. The interview technique used in this research is heuristic technique with structured and semi-structured interview pattern. Based on the results of the research, it is concluded that the directive speech acts of Nias dialect in pragmatic studies are found to be the types of directive speech acts of commanding, directive speech acts of begging, directive speech acts of ordering, directive speech acts of demanding, and directive speech acts of giving advice.*
***Keywords:** Pragmatics, Directive Speech Acts, Nias Language*

PENDAHULUAN

Sumatera Utara adalah bagian dari Indonesia yang merupakan rumah bagi banyak agama, budaya, bahasa, dan suku yang berbeda, termasuk suku Nias. Suku Nias *(ono niha)* memiliki bahasa regional yang dinamakan dengan *li nono niha* (Zendrato, *et al.*, 2022). Para pencerita di Nias mengenakan bahasa Nias *(Li Nono Niha)* yang dipakai sebagai bahasa budaya dan bahasa komunikasi sehari- hari. Bahasa Nias memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya dengan

bahasa Nusantara lainnya, lantaran setiap suku katanya kerap tersusun dari bunyi vokal, konsonan vokal, atau konsonan (bersuara), misalnya; kata makanlah adalah "*a*" *[?a]*, paru-paru adalah "*bo" [bo]*, dan enak adalah *"ami*" *[?ami]*. Dengan istilah lainnya, bunyi konsonan tidak dapat muncul sendiri di awal, tengah, atau akhir kata tanpa ada vokal yang mendahuluinya (Zagoto, 2018).

Bahasa Nias merupakan salah satu bahasa daerah (bahasa suku) yang ada di Sumatera Utara dan perlu dipertahankan. Bahasa ini juga memiliki peranan yang unggul yang tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi antar penutur tetapi juga berfungsi sebagai penanda identitas Nias. Bahasa Nias mengenal enam vokal yang dibubuhi a, e, i, u, o, dan ö (Bawamenewi, 2020). Bahasa Nias dengan karakter bahasanya yang tidak mempunyai konsonan pada setiap akhir kata melalui ujaran, kendati demikian Kota Teluk Dalam khususnya di Kabupaten Nias Selatan mempunyai keunikan tersendiri dalam melakukan percakapan sehari-hari dan sangat berbeda dari empat Kabupaten dan satu Kota di Pulau Nias. Salah satu contohnya adalah tuturan kata yang menyatakan '*Haega gö möi'ö'*, yang artinya 'mau kemana' berbeda halnya dengan bahasa daerah di Kabupaten Nias kata 'mau kemana' dalam konteks bahasanya '*Hezaso möi'ö'*. Sementara dalam konteks ujaran bahasa di Kabupaten Nias Barat, yakni '*Hendre möi'ö'*(Zagoto, 2018). Akan tetapi hal ini tidak terlepas dari kultur dan tradisi Bahasa Nias. Dari keadaan tersebut membuat tindak tutur dalam hal pengucapan menjadi masalah bagi penelitian pramatik,(Halawa et al., 2023). "Sebagai alat komunikasi yang paling penting, bahasa dapat digunakan sebagai cara yang efektif bagi pemakainya untuk mengekspresikan diri dan memaknai keunikan budayanya" (Azman, 2020; Fajra, 2020 dalam Bawamenewi, 2020).

Menurut Nadar (2009:2) dalam Hermaji (2021), pragmatik adalah cabang linguistik yang mempelajari bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dalam situasi tertentu. Selain itu, Zamzani (2007) dalam Hermaji (2021), berpendapat bahwa: pragmatik merupakan kajian pemakaian bahasa yang tidak terlepas dari konteks. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dapat dipandang sebagai suatu keterampilan dan sekaligus sebagai ilmu. Sebagai suatu keterampilan, pragmatik mengungkapkan kemampuan pengguna bahasa yang dikaitkan dengan konteks. Selanjutnya, Yule, (2006:3) dalam Reistanti (2021), menyatakan pragmatik adalah studi tentang maksud penutur dan sebagai akibatnya studi ini lebih banyak berhubungan dengan analisis maksud tuturan dari pada makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan itu sendiri.

Salah satu bidang pragmatik yang menonjol adalah tindak tutur. Pragmatik dan tindak tutur mempunyai hubungan yang erat. Tindak tutur merupakan perilaku tuturan atau ujaran yang digunakan oleh pengguna bahasa dalam kegiatan komunikasi (Sudaryat, 2009:136 dalam Hermaji, 2021). Selain itu, Hasyim (2015:339) dalam Frandika dan Idawati (2020) dan dalam Putri *et al.*, (2022), menyatakan tindak tutur adalah konsep yang dipergunakan buat memahami isi pada tuturan atau untuk mengetahui maksud serta tujuan yang dituturkan oleh penutur. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perbedaan tindak tutur direktif dialek bahasa Nias yakni; dialek Nias Utara dan Nias Selatan khususnya bahasa Kabupaten Nias, bahasa Kabupaten Nias Barat dan bahasa Kabupaten Nias Selatan dalam kajian pragmatik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan tindak tutur direktif dialek bahasa Nias yakni; dialek Nias Utara dan Nias Selatan khususnya bahasa Kabupaten Nias, bahasa Kabupaten Nias Barat dan bahasa Kabupaten Nias Selatan dalam kajian pragmatik,(Bawamenewi, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif etnografi dengan teknik observasi, wawancara, simak, catat, dan rekam mengenai perbedaan tindak tutur direktif dialek bahasa Nias yakni; dialek Nias Utara dan Nias Selatan khususnya bahasa Kabupaten Nias, bahasa Kabupaten Nias Barat, dan bahasa Kabupaten Nias Selatan dalam kajian pragmatik. Jenis penelitian kualitatif dengan metode etnografi adalah metode yang dipakai untuk meneliti hakikat suatu bahasa, mempelajari sifat-sifat bahasa yang dipelajari dari perspektif budayanya, sehingga menghasilkan pengetahuan tentang hubungan antara penggunaan bahasa dengan status sosial dan budaya seseorang tentang ilmu komunikasi (Sari, *et al.*, 2023). Kemudian, teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik heuristik. Adapun teknik yang dilakukan dalam wawancara ini adalah teknik wawancara terstruktur dan semi terstruktur. Artinya, peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan untuk para responden yang tersusun dengan baik dan pihak responden juga dapat memberikan ide atau pemikirannya terhadap objek penelitian ini. Untuk teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara sampling insidental. Sugiyono (2018) dalam Anggraini, *et al.,* (2023) menyatakan "sampling insidental adalah pengambilan sampel oleh siapapun yang kebetulan ada pada saat itu juga". Artinya, siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2018).

Selain itu, hasil penelitian juga dikumpulkan dengan menggunakan pendekatan sosiolinguistik dan dengan metode deskriptif, . Pendekatan sosiolinguistik adalah studi tentang hubungan antara bahasa dan masyarakat. Dengan kata lain, sosiolinguistik berurusan dengan mode komunikasi manusia yang berbeda dan situasi sosial yang berbeda, fungsi sosial bahasa, dan bagaimana bahasa itu digunakan untuk menyampaikan pesan melalui penggunaan bahasa dan studi kontekstual bahasa yang lumrah dipergunakan dalam masyarakat (Narawaty & Nugroho, 2023). Sementara itu, Bogdan & Taylor dalam Nugharani (2014:8) dalam Sari *et al.*, (2022), menyatakan metode deskriptif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat desa di lingkup daerah Kabupaten Nias, daerah Kabupaten Nias Barat, dan daerah Kabupaten Nias Selatan yang berusia 40-75 tahun, b) berpendidikan tidak terlalu tinggi, setidak-tidaknya pendidikan dasar (SD-SMP/Sederajat), c) berasal dari desa atau daerah penelitian, d) lahir dan dibesarkan atau menikah dengan orang yang berasal dari daerah penelitian, e) memiliki alat ucap yang lengkap dan sempurna, f) menguasai bahasanya, g) berjenis kelamin perempuan atau laki-laki, serta h) sehat secara jasmani dan rohani. Pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah) sumber data primer dan sekunder. Arikunto (2013) dalam Beno *et al.*, (2022), menyatakan data primer adalah data verbal atau kata-kata, gerak tubuh, atau tindakan dari subjek yang dipercaya atau dalam hal ini subjek penelitian yang dimaksud adalah berupa informan dengan keterkaitannya tentang variabel yang dipelajari. Sementara, data sekunder, Sugiyono (2018) dalam Beno *et al.*, (2022) menyatakan bahwa, data sekunder adalah sumber data yang tidak secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder untuk penelitian ini diperoleh dari buku, referensi, jurnal ilmiah, internet, dokumen, dan sumber lainnya. Dalam penelitian ini, prosedur pengumpulan data dilakukan dengan cara reduksi data *(data reduction*), penyajian data *(data display*), dan penyajian data *(data display*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian ini berupa deskripsi tentang perbedaan tindak tutur direktif dialek bahasa Nias, yakni; dialek Nias Utara dan Nias Selatan khususnya bahasa Kabupaten Nias, bahasa Kabupaten Nias Barat, dan bahasa Kabupaten Nias Selatan dalam kajian pragmatik. Hasil penelitian yang telah diperoleh dari perbedaan tindak tutur direktif dialek bahasa Nias ini, yaitu tindak tutur direktif memerintah, memohon, memesan, menuntut, dan memberi nasihat.

Tabel 1. Perbedaan Tindak Tutur Direktif Memerintah

No.	Tindak Tutur Direktif Memerintah	Dialek Bahasa Nias		
		Kabupaten Nias	Kabupaten Nias Barat	Kabupaten Nias Selatan
1	Duduklah di depan sini!	*Odadao föna ba da'a!*	*Dadao föna ba da'a!*	*Mutataro gaö!*
2	Pergilah dari sini!	*Ofanö ba da'a!*	*Böi agö da'a!*	*Ofanö gane!*

Tindak tutur direktif memerintah pada tabel 1 No. 1 di atas mengandung makna yang diekspresikan secara langsung karena penutur memerintah agar mitra tuturnya segera beranjak dari tempat duduknya dan berpindah tempat untuk duduk di depan serta ditandai dengan tanda baca atau seru (!) di belakang kalimatnya. Selanjutnya, pada tabel 1 No. 2, tindak tutur direktif memerintah ini juga mengandung makna seorang penutur mengharapkan mitra tuturnya untuk segera beranjak pergi dan mengangkat kaki sekarang itu juga yang ditandai dengan nada atau intonasi yang tegas serta ditandai dengan tanda baca (!) pada penutup kalimatnya.

Tabel 2. Perbedaan Tindak Tutur Direktif Memohon

No.	Tindak Tutur Direktif Memohon	Dialek Bahasa Nias		
		Kabupaten Nias	Kabupaten Nias Barat	Kabupaten Nias Selatan
1	Saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menunggu di luar	*U andrö khöra Ama/Ina mibaloi baero sabata*	*U andrö khöra Ama/Ina mibase'ö baero sabata*	*U andrö khröra Ama khöra Ina mibase'ö baero sabata maifu*
2	Saya mohon kepada Bapak/Ibu dan Saudara/I semua untuk tidak berbicara sepanjang kita melaksanakan kebaktian ini	*U andrö khöra Ama/Ina ba talifusö fefu böi fahuo-huo ita sandrohu famaluada kebaktia andre*	*Fefu ya'ami banuada ena'ö ahono ita ba ginötö famaluada kebaktia andre*	*U andrö khöra Ama/Ina ba khöra talifusö fefu böi famanö-manö sandrohu famaluada kebaktia andre*

Tindak tutur direktif memohon pada tabel 2 No. 1 di atas mengandung makna seorang penutur mengharapkan mitra tuturnya memohon kepada sekelompok atau sekerumunan warga masyarakat untuk bersabar dan menunggu giliran untuk dipanggil, sehingga penutur menyarankan dan memohon untuk menunggu di luar atau menunggu di tempat yang telah disediakan sebelumnya. Kemudian, pada tabel 2 No. 2, tindak tutur direktif memohon ini juga mengharapkan mitra tuturnya memenuhi keinginan penuturnya secara santun, yakni terlihat pada penutur mengharapkan warga jemaat atau yang berada di suatu perkumpulan ibadah untuk mengambil posisi tenang dan tidak memanfaatkan waktu untuk berbicara atau bercerita satu sama lain selama kebaktian peribadatan berlangsung.

Tabel 3. Perbedaan Tindak Tutur Direktif Memesan

No.	Tindak Tutur Direktif Memesan	Dialek Bahasa Nias		
		Kabupaten Nias	Kabupaten Nias Barat	Kabupaten Nias Selatan
1	Minta dua kopi hitam nanti, ya bu	*Be'e dombua kofi saitö dania ina, Ina he*	*Be'e khöma dombua kofi saitö dania ina, Ina he*	*Dombua kofi, Ina he*
2	Tolong, ambil kuali nanti, ya	*Halö khöda kuali dania ba da'a, he*	*Halö khöda böröwa dania, he*	*Halö khöda balanga dania, he*
3	Nak, Sungguh-sungguhlah mencari ilmu pengetahuan	*He nogu, odödögö wangalui fa'atua-tua*	*He nogu, odödögö wangobini fa'atua-tua ba zekola*	*Onogu, odödögö wanalui lala wa'auriu mi fönada*

Tindak tutur direktif memesan pada tabel 3 No. 1 di atas mengandung makna agar tuturan yang disampaikan kepada lawan bicaranya segera dilakukan untuk membuat dan mengantarkan kopi di meja tempat seseorang pembicara tersebut berada. Kemudian, pada tabel 3 No. 2, tindak tutur direktif memesan ini juga mengandung makna dengan memesankan kepada mitra tutur atau lawan bicaranya agar mengambil kuali/wajan setelah kembali dari tempat yang lawan bicara akan tuju. Selanjutnya, pada tabel 3 No. 3, tindak tutur direktif memesan disini mengharapkan lawan bicara untuk bersungguh-sungguh mencari ilmu pengetahuan di tempat Ia menimba ilmu atau dalam konteks seorang Ibu/Ayah memesankan kepada anaknya untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu pengetahuan di sekolah sebelum anaknya beranjak merantau atau pergi ke suatu tempat yang Ia akan tuju.

Tabel 4. Perbedaan Tindak Tutur Direktif Menuntut

No.	Tindak Tutur Direktif Menuntut	Dialek Bahasa Nias		
		Kabupaten Nias	Kabupaten Nias Barat	Kabupaten Nias Selatan
1	Kepala adat menjatuhkan hukuman atas perbuatannya itu sebesar lima ratus ribu rupiah	*Ira amada salawa hada la'etu'ö huku khönia ba gamuata nia andrö fa'ebua lima ngaotu ribu rofia*	*Ira satua hada ma ira satua mbanua la'etu'ö wogau nia ba lagu nia andrö fa'ebua lima ngaotu ribu rofia*	*Ira amada salawa hada la'etu'ö khönia huku ba gamuata nia ndre fa'ebua lima na'otu ribu rofia*

Tindak tutur direktif menuntut pada tabel 4 No. 1 di atas mengandung makna seorang pembicara mengharapkan lawan bicaranya untuk memenuhi suatu tindakan tuntutan, pengalaman atau hal lainnya. Penutur meminta lawan tutur untuk memenuhi apa yang diinginkan, yakni yang ditandai dengan seorang hakim atau kepala adat (penutur) menginginkan lawan tutur (yang berbuat kesalahan) untuk menyediakan uang sebesar lima ratus ribu rupiah kepada pihak yang dirugikan sebagai tanda perdamaian dan perjanjian antara kedua belah pihak yang bersangkutan.

Tabel 5. Perbedaan Tindak Tutur Direktif Memberi Nasihat

No.	Tindak Tutur Direktif Memberi Nasihat	Dialek Bahasa Nias		
		Kabupaten Nias	Kabupaten Nias Barat	Kabupaten Nias Selatan
1	Hendaknya cuci tangan terlebih dahulu sebelum makan	*Ofönai'ö sasai danga fatua lö manga*	*Ofönai'ö ombanö amena manga'ö*	*Sasai ua danau ji'oföna awena matö a göu*
2	Dengarkanlah nasehat yang diberikan oleh orangtuamu, agar kelak kamu sukses	*Fondrondrongo wotu nibe'e ira satua khömö, ena'ö ö söndra harazaki*	*Fondrondrongo mene-mene nibe'e ira satua khömö, ena'ö ö söndra harazaki*	*Fondrondrongo degu-degu niwa'ö ndra satuau, ena'ö ö söndra howu-howu*

Tindak tutur direktif memberi nasihat pada tabel 5 No. 1 di atas mengandung makna yang menyatakan seorang penutur mengekspresikan tindakan yang berfungsi menasehati, memperingatkan, dan menyarankan. Tuturan ini juga mengandung makna yang menyatakan penutur atau pembicara mengungkapkan suatu anjuran, petunjuk, petuah, saran, dan teguran kepada lawan tutur atau lawan bicara, yakni yang ditandai dengan seorang penutur menghendaki lawan tutur untuk mencuci tangan terlebih dahulu sebelum melahap makanannya atau sebelum seorang lawan tutur memasukan makanannya ke dalam mulut dengan tujuan supaya terhindar dari kontaminasi kuman atau virus serta sebagai anjuran untuk menjaga kebersihan.

Kemudian, Tindak tutur direktif memberi nasihat pada tabel 5 No. 2 di atas juga mengandung makna yang disampaikan penutur untuk mengekspresikan tindakan yang berfungsi menasehati, memperingatkan, dan menyarankan. Tuturan di atas mengandung makna seorang penutur atau pembicara mengungkapkan suatu anjuran, petunjuk, petuah, saran, dan teguran kepada lawan tutur atau lawan bicara, yakni yang ditandai dengan seorang pembicara menghendaki lawan bicara untuk mendengarkan nasehat yang diberikan oleh orangtua si lawan bicara ini, agar kelak suatu saat nanti segala impian dan cita-cita yang diinginkan dapat tercapai dan mendapat kesuksesan serta berkat. Tindak tutur direktif memberi nasihat ini dapat dilihat dengan penggunaan kata *"ena'ö"* (agar) yang terdapat di dalam kalimatnya yang menunjukkan kata memberi nasehat kepada lawan tutur.

PEMBAHASAN

1. Perbedaan Dialek Bahasa Nias Tindak Tutur Direktif Memerintah

Perbedaan tindak tutur direktif kategori memerintah pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan kalimat bahasa daerah Nias *(li Nono Niha*) yang menyatakan "*Odadao föna ba da'a!*" merupakan tindak tutur perintah atau memerintah yang diutarakan dengan logat spontan, lepas dan dengan intonasi yang keras dan tegas. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan "*Dadao föna ba da'a!*" ditemukan terdapat sedikit perbedaan dari cara pengucapan dan logat bahasa yang digunakan. Berbeda halnya dengan Nias Selatan terdapat perbedaan yang siginifikan baik secara logat, tuturan, maupun ekspresi, yakni diujarkan dengan ungkapan *Mutataro gaö*" (duduklah di depan sini!).

Selanjutnya, perbedaan tindak tutur direktif memerintah pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan kalimat *"Ofanö ba da'a!*" juga diutarakan dengan logat spontan, lepas, iramanya cepat dan dengan intonasi yang tegas dan keras. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan "*Böi agö da'a!*". Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula secara signifikan dari segi pengucapan, ekspresi, penggunaan intonasi, serta logat bahasa yang digunakan, yakni dengan ujaran "*Ofanö gane!*" (Pergilah dari sini!).

2. Perbedaan Dialek Bahasa Nias Tindak Tutur Direktif Memohon

Perbedaan tindak tutur direktif kategori memohon pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan "*U andrö khöra Ama/Ina mibaloi baero sabata"* diutarakan dengan logat yang sopan, lembut, dan ramah. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan "*U andrö khöra Ama/Ina mibase'ö baero sabata"* yang hanya ditemukan sedikit perbedaan pengucapan dan penggunaan logat bahasa saja. Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang

ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari segi ekspresi, pengucapan, penggunaan intonasi, serta logat bahasa yakni diujarkan dengan ungkapan *"U andrö khöra Ama khöra Ina mibase'ö baero sabata maifu"* (Saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk menunggu di luar).

Kemudian, perbedaan tindak tutur direktif memohon pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan kalimat *"U andrö khöra Ama/Ina ba talifusö fefu böi fahuo-huo ita sandrohu famaluada kebaktia andre"* juga diutarakan dengan logat yang sopan, lembut, dan ramah. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan *"Fefu ya'ami banuada ena'ö ahono ita ba ginötö famaluada kebaktia andre*" yang memiliki terdapat sedikit perbedaan dari cara pengucapan dan logat bahasa yang digunakan. Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari cara pengucapan, ekspresi, penggunaan intonasi, serta logat bahasa, yakni dengan ujaran "*U andrö khöra Ama/Ina ba khöra talifusö fefu böi famanö-manö sandrohu famaluada kebaktia andre"*. Perbedaan kata dan pengucapan disini ditandai dengan kata "*famanö-manö"* (berbicara).

3. Perbedaan Dialek Bahasa Nias Tindak Tutur Direktif Memesan

Perbedaan tindak tutur direktif kategori memesan pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan "*Be'e dombua kofi saitö dania ina, Ina he"* diutarakan dengan logat yang sopan, lembut, lepas dan bebas. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan "*Be'e khöma dombua kofi saitö dania ina, Ina he"*. Perbedaan pengucapan ini ditandai dengan kata "*khöma"* (kami) yakni menunjukkan kata ganti subjek atau orang yang memesan kopi. Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari cara pengucapan, ekspresi, penggunaan intonasi, serta logat bahasa yakni diujarkan dengan ungkapan *"Dombua kofi, Ina he"* (Dua kopi nanti, ya bu).

Kemudian, perbedaan tindak tutur direktif memesan pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan kalimat "*Halö khöda kuali dania ba da'a, he"* juga diutarakan dengan logat yang sopan, lembut, dan lepas dan bebas. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan "*Halö khöda böröwa dania, he"*. Perbedaan pengucapan yang ditemukan disini adalah penggunaan kata "*böröwa"* (kuali/wajan) yang menunjukkan kata ganti benda. Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari segi ekspresi, pengucapan, intonasi, serta logat bahasa, yakni dengan ujaran "*Halö khöda balanga dania, he"*. Perbedaan pengucapan disini juga yakni ditandai dengan kata "*balanga"* (kuali/wajan) yang menunjukkan kata ganti benda.

Selanjutnya, perbedaan tindak tutur direktif memesan pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan kalimat "*He nogu, odödögö wangalui fa'atua-tua"* juga diutarakan dengan logat yang sopan, lembut, ramah, dan penuh makna. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan "*He nogu, odödögö wangobini fa'atua-tua ba zekola"*. Perbedaan yang ditemukan yang dimaksud disini ialah pengucapan kata "wang*obini"* (mencari) atau kata yang menunjukkan kata kerja dan penambahan kata yang menunjukkan tempat "*zekola"* (sekolah). Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari cara pengucapan, ekspresi, penggunaan intonasi, serta logat bahasa, yakni dengan ujaran "*Onogu, odödögö wanalui lala wa'auriu mi fönada"*. Perbedaan

pengucapan ini ditandai dengan kata kerja "*wanalui"* (mencari) atau ditandai dengan pengurangan atau menghilangkan satu huruf yakni, huruf *"g"* jika dibandinkan dengan pengucapan kata kerja "mencari" pada bahasa yang digunakan di Kabupaten Nias, yakni "*wangalui"*.

4. Perbedaan Dialek Bahasa Nias Tindak Tutur Direktif Menuntut

Perbedaan tindak tutur direktif kategori menuntut pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan "*Ira amada salawa hada la'etu'ö huku khönia ba gamuata nia andrö fa'ebua lima ngaotu ribu rofia"* diutarakan dengan logat yang lepas dan bebas. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan *"Ira satua hada ma ira satua mbanua la'etu'ö wogau nia ba lagu nia andrö fa'ebua lima ngaotu ribu rofia"*. Perbedaan yang ditemukan yang dimaksud disini ialah perbedaan pengucapan kata "*wogau"* (hukuman) atau kata yang menunjukkan kata sifat. Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari segi ekspresi, pengucapan, penggunaan intonasi, serta logat bahasa, yakni diujarkan dengan ungkapan "*Ira amada salawa hada la'etu'ö khönia huku ba gamuata nia ndre fa'ebua lima na'otu ribu rofia"*. Perbedaan pengucapan yang ditemukan disini ialah ditandai dengan kata "*lima na'otu"* (lima ratus) atau kata bilangan yang ditandai dengan pengurangan atau menghilangkan satu huruf yakni, huruf *"g"* jika dibandingkan dengan pengucapan kata bilangan "lima ratus" pada bahasa yang digunakan di Kabupaten Nias, yakni "*lima ngaotu"*.

5. Perbedaan Dialek Bahasa Nias Tindak Tutur Direktif Memberi Nasihat

Perbedaan tindak tutur direktif kategori memberi nasihat pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan "*Ofönai'ö sasai danga fatua lö manga"* diutarakan dengan logat yang sopan, ramah, dan niat baik. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan *"Ofönai'ö ombanö amena manga'ö"*. Perbedaan pengucapan yang ditemukan disini ialah ditandai dengan kata kerja "*ombanö"* dan "*sasai*" (cuci tangan). Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari cara pengucapan, ekspresi, penggunaan intonasi, serta logat bahasa, yakni dengan ungkapan *"Sasai ua danau ji'oföna awena matö a göu"*. Perbedaan yang ditemukan yang dimaksud disini ialah pengucapan kata "*danau/tangau"* (tanganmu) yang menunjukkan anggota tubuh manusia yang ditandai dengan pengurangan atau menghilangkan satu huruf yakni, huruf *"g"* jika dibandingkan dengan pengucapan kata "tanganmu" pada bahasa yang digunakan di Kabupaten Nias, yaitu "*dangau/tangau"* serta perbedaan pengucapan kata kerja *"mana"* (makan) atau dengan pengucapan yang digunakan di Kabupaten Nias *"Manga"* (makan).

Selanjutnya, perbedaan tindak tutur direktif memberi nasihat pada dialek bahasa Nias di daerah Kabupaten Nias dengan ungkapan kalimat "*Fondrondrongo wotu nibe'e ira satua khömö, ena'ö ö söndra harazaki"* juga diutarakan dengan logat yang sopan, ramah, dan niat baik. Hal ini kemudian dibandingkan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Barat, yakni dengan ungkapan "*Fondrondrongo mene-mene nibe'e ira satua khömö, ena'ö ö söndra harazaki"*. Perbedaan pengucapan yang dimaksud disini ialah ditandai dengan kata "*mene-mene"* (nasehat). Selanjutnya, setelah di analisis dan dilakukan perbandingan dengan dialek bahasa Nias yang ada di Kabupaten Nias Selatan juga ditemukan perbedaan pula dari cara pengucapan, ekspresi, penggunaan intonasi, serta logat bahasa, yakni diujarkan dengan ungkapan "*Fondrondrongo degu-degu niwa'ö ndra satuau, ena'ö ö söndra howu-howu"*. Perbedaan pengucapan yang ditemukan

adalah ditandai dengan kata "*degu-degu"* (nasehat) dan kata "*howu-howu"* (berkat).

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindak tutur direktif dialek bahasa Nias dalam kajian pragmatik ditemukan jenis tindak tutur direktif memerintah, tindak tutur direktif memohon, tindak tutur direktif memesan, tindak tutur direktif menuntut, dan tindak tutur direktif memberi nasihat.

Beberapa saran untuk penelitian lanjutan tentang tindak tutur direktif dialek bahasa Nias dalam kajian pragmatik yakni:

1. Saran kepada peneliti selanjutnya

Temuan dari hasil penelitian tentang "Tindak Tutur Direktif Dialek Bahasa Nias, yakni Dialek Nias Utara dan Nias Selatan khususnya bahasa Kabupaten Nias, bahasa Kabupaten Nias barat, dan bahasa Kabupaten Nias Selatan dalam Kajian Pragmatik" ini hendaknya dilakukan penelitian lanjutan yang melibatkan sampel dan segala unsur yang terkait dengan lebih banyak dan lebih lengkap lagi sehingga data atau hasil penelitian dan diperoleh dan disempurnakan dengan baik.

2. Saran kepada masyarakat Nias

Diharapkan kepada masyarakat kepulauan Nias sebagai pemakai bahasa agar terus menambah pemahaman dan meningkatkan kemampuan berbahasa daerah dengan cara mengembangkannya dan menggunakannya secara teratur dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tetap lestari dan terhindar dari kepunahan serta agar terus-menerus bisa digunakan dan dipakai untuk berkomunikasi dan berinteraksi di tengah-tengah masyarakat dalam bentuk pengimplementasian bahasa yang baik dan benar sehingga dapat mempererat dan memperlancar komunikasi antar warga serta menunjukkan identitas budaya daerah.

3. Saran kepada pembaca

Diharapkan agar dapat membangun literasi dan mengamalkan nilai-nilai kearifan serta integritas budaya lokal dalam menghargai keberagaman dialek bahasa serta perbedaan budaya di setiap daerahnya supaya eksistensi bahasa dan budaya dapat terus terjaga dan dipertahankan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, M., Anita, E., Sultan, U., Saifuddin, T., Sultan, U., Saifuddin, T., … Saifuddin, T. (2023). Analisis Strategi Marketing Mix Dalam Meningkatkan Omzet Penjualan Pada Pondok CIK Roza Kelurahan The Hok. *Jurnal Makesya* Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023, *3*, 25–37.

Bawamenewi, A. (2020). Analisis Tindak Tutur Bahasa Nias Sebuah Kajian Pragmatik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(2), 200–208. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1217

Bawamenewi, A. (2021). Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Arozatulo Bawamenewi. *Jurnal Edumaspul*, *5*(2), 638–642.

Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). *Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu*. *06*(01), 6290–6295.

Beno, J., Silen, A., P., Yanti, M., (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Kegiatan Ekspor Impor (Studi Pada PT. Pelabuhan Indonesia II (PESERO) cabang Teluk Bayur, 22(2), 108–122.

Hermaji, B. (2021). *Teori Pragmatik (Edisi Revisi)*. Magnum Pustaka Utama.

Narawaty, D., & Nugroho, T. (2023). Pergeseran dan Pemertahanan Bahasa Di Timor-Leste: Suatu Kajian Sosisolinguistik1. *Jurnal Pujangga 9(1)*, 108–123.

Putri, D., Wardhana, C., Suryadi., Bahasa, P., & Bengkulu, U. (2019). Tindak Tutur Direktif Pada

Novel Bidadari-Bidadari Surgakarya Tere Liy, 3(1), 108–122.

Reistanti, A. . (2021). Tindak Tutur Ekspresi Penolakan Anak Usia Dini: Kajian Pragmatik. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, *17*(1), 4. Diambil dari http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/93/85

Sari, N. D., Auzar, A., & Sinaga, M. (2022). Tindak Tutur Ilokusi dalam Dialog Film Kisah untuk Geri Karya Monty Tiwa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 1990–1997. Diambil dari https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3245%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3245/2708

Sari, M. P., Kusuma, A., Hidayatullah, B., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Penggunaan Metode Etnografi dalam Penelitian Sosial. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, *3*(1), 84–90.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R &D (Edisi Kedua).* Alfabeta.

Zagoto, S. (2018). *Variasi Bahasa Nias : Sebuah Kajian Dialektologi*. *Universitas Sumatera Utara poliklinik Universitas Sumatera Utara.*

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Rasid Rahayu Zega[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:rasidzega@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Rasid Rahayu Zega
Universitas Nias
rasidzega@gmail.com

Abstrak: Dalam kegiatan pembelajaran, seorang tenaga pendidik tentunya harus melakukan inovasi baru dari segi penggunaan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di SMP Swasta Idanoi ditemukan masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang bervariasi yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama (SMP). Hasil Kelayakan ini berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Pemerolehan hasil validasi oleh materi mencapai 100% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa memperoleh 100%, dan hasil validasi ahli desain sebesar 98.33%. Tingkat kepraktisan komik digital berbasis *flipbook* pada uji coba perorangan sebesar 93.33% dengan kriteria sangat sangat praktis, uji kelompok kecil sebesar 98.33% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba lapangan sebesar 99% dengan kriteria sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 91,8%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Swasta Idanoi yang telah dikembangkan dengan model 4-D sangat layak digunakan.
Kata kunci: *Komik Digital, Flipbook, 4-D*

Abstract : Development of Flipbook-Based Digital Comic Media in Indonesian Lessons in Junior High School (SMP). *In learning activities, an educator must certainly and make new innovations in terms of the use of learning media. But in fact, in the learning process at Idanoi Private Middle School, researchers found problems in the learning process, namely the lack of varied media which caused students to be less enthusiastic in the learning process. The purpose of this research is to develop flipbook-based digital comic media for Indonesian language subjects in junior high schools* (SMP). *The feasbility result are based on the validation results that have been carried out by material experts, linguists and design experts. The validation results obtained by the material reached 100% with very feasible criteria, the linguist validation obtained 100%, and the design expert validation results amountes to 98.33%. The practicality lebel of flipbook based digital of comics in individual trials was 93.33% ,with very evry practical criteria, 98.33% in small group test with very practical criteria and 99% in field trials with every practical criteria. The effectiveness of learning media has also been tested to be veryy effective with a classical completeness percentage of 91.8%. Based on the results of this study, flipbook-based digital comic media for Indonesian language subjects in class VIII of Idanoi Private Mieddle School which has been developed using the 4-d model is very feasible to use.*
Keywords: *Digital Comics, Flipbooks,* 4-D

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari segala aktivitas manusia karena pada dasarnya pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat ditemukan melalui tenaga pendidik, buku, internet dan lingkungan sekitar. Pada saat seseorang belajar tentang sesuatu hal maka akan memperoleh ilmu atau pengalaman, sehingga berlatih dan mengubah pola pikir dan tingkah lakunya. endidikan juga diartikan sebagai faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani pendidikan dan berusaha terus untuk peningkatan mutu pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mengadakan perubahan kearah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

Pada umumnya setiap kegiatan yang dilakukan manusia pastinya memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif tentunya sebuah harapan yang diinginkan oleh setiap individu

dan dampak negatifnya yaitu sesuatu yang dapat menimbulkan masalah bagi kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan pada saat ini. Permasalahan pendidikan di Indonesia menjadi suatu tantangan terbesar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Dalam meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas tentu seorang tenaga pendidik melakukan inovasi baru dalam mengajar. Menurut Mardhiah & Ali Akbar, (2018:50) pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, tetapi juga bersifat emosional, kegembiraan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik. Dalamnya hasil belajar sangat bergantung dari beberapa hal, salah satu diantaranya adalah dukungan dari pemakaian media itu sendiri. Menurut Harefa dan Hayati (2020:11) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga mendukung kelancaran pembelajaran di sekolah.

Dari hasil refleksi pada saat magang, peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang bervariasi saat proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran, media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* belum pernah digunakan, minimnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias serta minat peserta didik untuk semangat belajar. Tentu dalam hal ini peneliti berharap adanya suatu peningkatan dalam diri peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan cara memberikan inovasi baru dari segi penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang lebih dominan menyukai media pembelajaran berbentuk gambar dan animasi untuk merangsang kemauan dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga melalui penggunaan media yang inovatif pada kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan dorongan yang tinggi bagi peserta didik untuk ingin belajar lebih aktif dan mandiri, baik dari segi berargumen atau menyampaikan pendapat dan mempertanyakan hal yang kurang dimengerti kepada guru.

Menurut fakta yang telah di jabarkan tentu dalam meningkatkan sistem penyelenggaraan di sekolah, guru sebagai fasilitator harus memiliki banyak kecakapan dalam memilih media dan bahan ajar yang berbeda-beda, guru juga dituntut untuk berpotensi dan profesional serta mampu membuat dan memanfaatkan media secara baik, agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik karena dengan cara belajar yang baik tentu dapat mengatasi kesulitan belajar dan mampu meningkat kualitas mutu pembelajaran. Dalam mendukung hal ini peneliti ingin membuat media pembelajaran dengan menggunakan multimedia berupa animasi dan gambar/visualisasi yang menarik yaitu media komik digital berbasis *flipbook*.

Komik Digital berbasis *flipbook* terdiri dari tiga kata, yakni komik, digital, dan *flipbook*. Secara sederhana komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar baik dalam bentuk majalah,surat kabar dan buku. Kemudian media digital merupakan salah satu alat saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan dan *flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual atau melalui format elektronik yang tampilannya dapat menghasilkan simulasi interaktif dengan kombinasi animasi, teks, audio,video dan gambar. Komik ini cukup menarik untuk di baca oleh peserta didik, kesenangan peserta didik terhadap komik digital berbasis *flipbook* dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengambangan media pembelajaran. Menurut Kustandi & Darmawan, 2022:141) komik merupakan sebuah media yang tujuannya menyampaikan suatu cerita dengan visualisasi atau berupa gambar-gambar sehingga komik ini dapat dikatakan cerita bergambar, komik ini didesain semenarik mungkin dan pada desain gambarnya terdapat balon kata

yang disusun secara rapi dan teratur sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi teks yang ada dalam komik tersebut serta dapat menghibur para pembaca. Selain berisikan balon kata dan gambar, media komik dapat membuat peserta didik lebih antusias dengan menyajikan media melalui digital berbasis *flipbook* yang akan memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik untuk menggunakan komik digital berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII di SMP Swasta Idanoi. Dengan jenis penelitian pengembangan (*development research*) yang berjudul **"Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP)".**

METODE

Model penelitian dan pengembangan *(research and development)* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4-D. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook.* Khaeroni, (2021:73) model pengembangan perangkat Four-D adalah model yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu, *Define, Design, Develop dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Dari beberapa tahapan model 4-D terarah dalam mengembangan suatu produk, dari produk yang akan dikembangkan tersebut kemudian diuji validitasnya apakah layak dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana kefektifan produk dalam meningkatkan minat belajar dan respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran melalui komik digital berbasis *flipbook.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pendefenisian *(define),* perencanaan *(design),* pengembangan *(develop),* penyebaran *(dissiminate).* Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan, mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

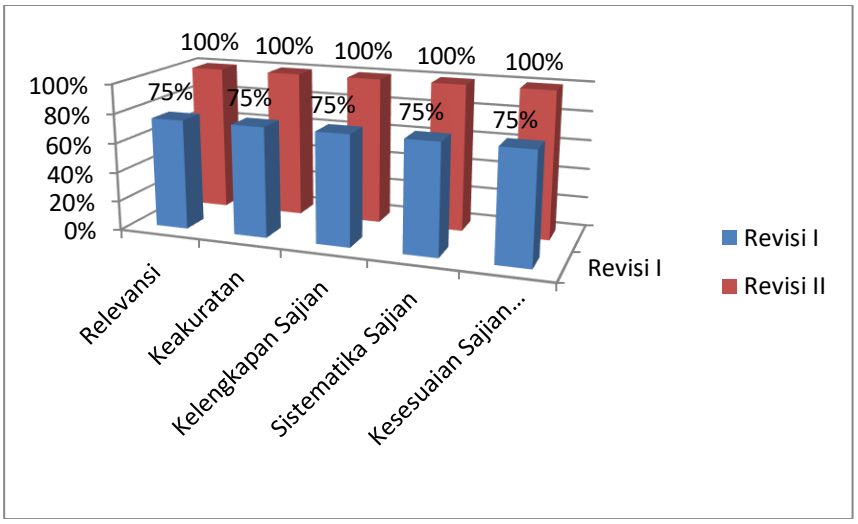
Tahap pertama yaitu pendefenisian *(define),* pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui syarat-syarat dalam proses pembelajaran dan menetapkan masalah dasar pada suatu kelas. Ada beberapa tahapan yang dilalui pada proses ini, 1) persiapan, peneliti sudah menentukan sekolah yang akan dituju sebagai tempat objek penelitian yaitu di SMP Swasta Idanoi khususnya di kelas VIII-B, 2)analisis awal-akhir, Tahap analisis awal-akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, 3) analisis pembelajar, Menurut Bawamenewi (2019:318) tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui karakteristik meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif siswa sebagai acuan dalam perancangan. Peserta didik kelas VIII SMP Swasta Idanoi memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Berdasarkan informasi ada beberapa siswa yang memiliki karakter yang cepat memahami materi dan ada juga yang memiliki karakter lamban memahami materi, 4) analisis konsep pada tahap ini peneliti akan mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik kelas VIII-B SMP Swasta Idanoi. Sehingga dengan menetapkan analisis konsep, peserta didik terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook,* 5) analisis tugas, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan

mengaitkan dengan kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik yang sudah di analisis pada tahap analisis peserta didik. Pada pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini, peserta didik akan mengerjakan tugas-tugas berdasarkan teks drama yang telah disediakan pada komik digital berbasis *flipbook*. 6) analisis tujuan, Analisis tujuan sudah bisa ditentukan setelah analisis awal-akhir dan analisis peserta didik berdasarkan materi yang telah ditentukan.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan *(design).* Pada tahap ini peneliti merancang dan menentukan produk yang akan dikembangkan berdasarkan data pada tahap pendefenisian. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media komik digital berbasis *flipbook*. Selanjutnya, peneliti menentukan sistematika berdasarkan unsur-unsur yang terkandung dalam komik yaitu, ilustrasi, panel, teks dan balon kata. Produk komik di rancang dengan bantuan aplikasi *canva* dan *Picart* kemudian dibuat dalam bentuk *flipbook* melalui link media pembelajaran.

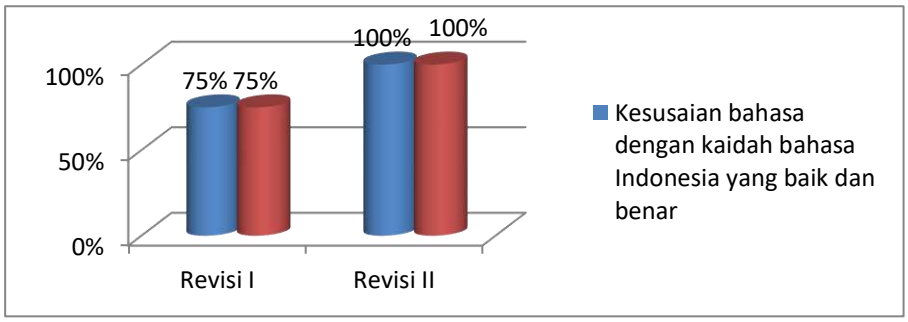
Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan *(develop)* tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakkan produk yang sudah dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Pada tahap ini produk dinilai oleh tiga orang ahli dalam bidang materi, bahasa, dan desain. Setelah peneliti melaksanakan revisi sebanyak 2 kali berdasarkan saran dan rekomendasi oleh validator media komik digital berbasis *flipbook* layak untuk diuji coba di sekolah.

Kualitas hasil pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* di sekolah menengah pertama (SMP) pada kelayakkan produk menurut ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, dari hasil validasi pengembangan komik digital berbasis *flipbook* dari ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 100%, ahli bahasa 100%, dan ahli desain 98.33% dengan kategori “sangat layak”. Kualitas komik digital berbasis *flipbook* khususnya pada kepraktisan media komik mendapat kategori sangat layak dengan hasil capaian uji perorangan 93,33% “sangat layak”, uji kelompok kecil 98.33% “sangat layak”dan uji lapangan 99% “sangat layak”. Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik layak diterima dan digunakan dalam proses pembelajaran.



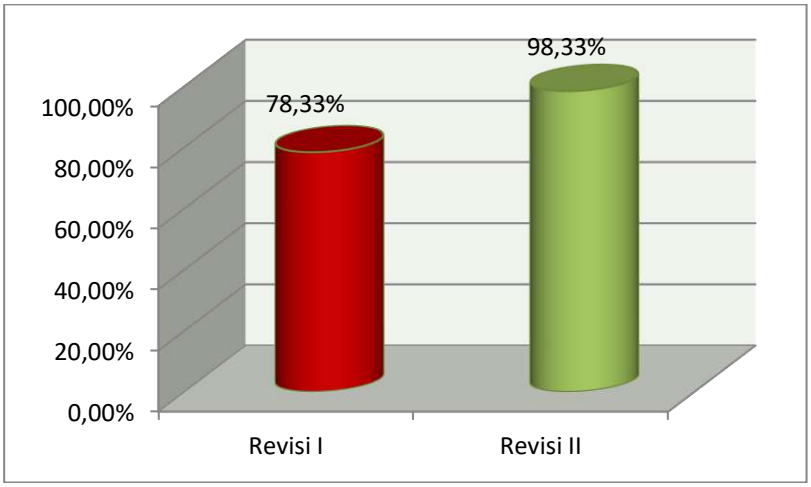
Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Produk Tiap Aspek oleh Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

Setelah melalui proses revisi yang disesuaikan dengan saran ahli materi, media komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan “valid” oleh pakar ahli materi. Jadi kelima aspek pada validasi ahli materi media komik digital berbasis *flipbook* pada revisi I mencapai 75% dan pada revisi II, pencapaian 100%.



Gambar 2. Persentase Hasil Validasi Produk Tiap Aspek Oleh Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator, maka media komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan "Valid" oleh validator ahli bahasa yang dapat dilihat pada lampiran No. Hasil validasi media komik digital berbasis *flipbook* dari dua aspek pada revisi I, dengan pencapaian 75% dan pada revisi II dengan pencapaian 100 %.



Gambar 3. Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Revisi I dan Revisi II

Kualitas komik digital berbasis *flipbook* khususnya pada kepraktisan media komik mendapat kategori sangat layak dengan hasil capaian uji perorangan 93,33% "sangat layak", uji kelompok kecil 98.33% "sangat layak"dan uji lapangan 99% "sangat layak". Hal ini berarti media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik layak diterima dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Tabel Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	**Ketuntasan Peserta Didik Uji Perorangan**	**Jumlah Peserta Didik**	**KKM**
1	Peserta didik yang tuntas	3	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
	Persentase Ketuntasan Belajar	**100%**	
No	**Ketuntasan Peserta Didik Uji Kelompok Kecil**	**Jumlah Peserta Didik**	**KKM**
1	Peserta didik yang tuntas	6	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
	Persentase Ketuntasan Belajar	**100%**	
No	**Ketuntasan Peserta Didik Uji Lapangan**	**Jumlah Peserta Didik**	**KKM**
1	Peserta didik yang tuntas	18	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2	70
	Persentase Ketuntasan Belajar	**90%**	

Setelah melakukan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba perorangan dan kelompok kcil mencapai 100% dan pada uji coba lapangan, persentase ketuntasan belajar mencapai 90%. Maka dari hasil pencapaian tes belajar peserta didik dapat dikategorikan dengan kriteria "sangat efektif".

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pene;itian pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* denga materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama telah teruji valid da layak dengan capaian skor oleh validator ahli materi 100%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli desain 98.33%. Kepraktisan media komik digital berbasis *flipbook* pada uji perorangan sebesar 93.33%, uji kelompok kecil 93.33%, dan uji lapangan sebesar 99% denga katergori sangat praktis. Efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 91.8%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama yang telah dikembangkan dengan model 4-D terbukti layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ani, H. M., Rustantono, H., Rofiah, L., & Al Maida, N. (2023). PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN HARGA TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN MELALUI KEPUASAN MEMBER FRANS STUDIO DANCE COMPANY MALANG. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, 17(1), 79-87. DOI: https://doi.org/10.19184/jpe.v17i1.35997

Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memparafrasekan Puisi "Aku" Berdasarkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal JRPP*, 2(2), DOI: https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631

Harefa, N. A. J., & Hayati,E (2020). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan teknologi Infornasi, Gunungsitoli: UNPAM PRESS

Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Banten: Media Madani.

Kustandi & Darmawan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Mardhiah, A., & Akbar, A.S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, *6*(1), 49. DOI: https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173

Rustantono, H., & Rohman, K. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Al Azhar Pagelaran. Jurnal Pendidikan Edutama, 9(2), 125-136. DOI: http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v9i2.2048

PENGEMBANGAN MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS *THINK TALK WRITE* DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Yarniman Zai[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2],Universitas Nias[1,2]
Email: yarnimanzai@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Yarniman Zai
Universitas Nias
yarnimanzai@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran adalah proses siswa menerima pengalaman-pengalaman baru serta pengetahuan yang baru. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Di SMA Negeri 2 Lolofitu Moi masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah serta berpedoman pada buku paket. Tujuan dari penelitian ini adalah agar peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan bisa memahami materi dengan cepat karena modul memuat materi dengan ringkas, praktis dan modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. Pengembangan modul bahan ajar berbasis *think talk write* pada materi resensi telah berhasil disusun menggunakan model pengembangan 4D dengan 4 langkah yaitu: tahap *define* (pendefinisian), *design* (perangcangan), *develo*p (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran). Hasil penilaian kelayakan modul bahan ajar berbasis *think talk write* telah memenuhi kategori sangat layak digunakan. Hasil kelayakan ini berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Pemerolehan hasil validasi oleh ahli materi mencapai 96% dengan kategori sangat layak, validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 100% dan hasil validasi ahli desain sebesar 96,25%. Tingkat kepraktisan modul bahan ajar berbasis *think talk write* pada uji coba perorangan sebesar 86,66% dengan kriteria sangat layak, uji kelompok kecil sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan uji coba lapangan adalah sebesar 96% dengan kriteria sangat layak.
***Kata kunci**: Modul, 4D, Valid, Praktis, Efektif*

Abstract: Development of Indonesian Language Module Based on Think Talk Write in High School. *Learning is the process of students receiving new experiences and new knowledge. The learning process is an interaction between teachers and students and mutual communication that takes place in an educational situation to achieve learning goals. At SMA Negeri 2 Lolofitu Moi, it is still dominated by teachers using the lecture method and guided by the package book. The purpose of this research is that students can learn independently and can understand the material quickly because the module contains concise, practical material and the module is equipped with instructions for self-study. The development of think talk write-based teaching material modules on review material has been successfully compiled using the 4D development model with 4 steps, namely: define, design, develop and disseminate. The results of the feasibility assessment of the think talk write-based teaching material module have met the category very feasible to use. The results of this feasibility are based on the results of validation that has been carried out by material experts, linguists and design experts. The acquisition of validation results by material experts reached 96% with a very feasible category, validation by linguists obtained a value of 100% and the results of design expert validation amounted to 96.25%. The level of practicality of the think talk write-based teaching material module in the individual trial was 86.66% with very feasible criteria, the small group test was 90% with very feasible criteria and the field trial was 96% with very feasible criteria.*
***Keywords:** Modules, 4D, Valid, Practical, Effective*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses siswa menerima pengalaman-pengalaman baru serta pengetahuan yang baru. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran bisa menghasilkan kemampuan siswa dari aspek kognitif, efektif maupun psikomotorik. Pada saat pembelajaran peserta didik mendapatkan hal baru yang sebelumnya mereka tidak dapatkan atau tidak mereka ketahui.

Dalam mengajar, guru harus mampu menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan guru. Siswa tertarik, minat dan perhatian akan lebih tinggi, Slameto (2010: 35). Guru harus mampu membangkitkan perhatian dan minat peserta didik agar tujuan pembelajaran dicapai.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung tentunya tidak akan selalu berjalan dengan baik. Peserta didik maupun pendidik bisa mengalami masalah yang membuat proses pembelajaran tidak berhasil pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Ada berbagai macam masalah yang terjadi di dunia pendidikan yang menurunkan kualitas keinginan belajar para peserta didik salah satunya adalah dari segi sarana dan prasarana, kurangnya keterampilan guru dalam pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran banyak bahan ajar yang digunakan, namun terkadang bahan ajar tersebut tidak efektif. Untuk itu, guru harus tepat memilih bahan yang baik agar bahan tersebut bermanfaat bagi siswanya, Harefa & Waruwu (2022). Pemilihan bahan ajar juga termasuk dalam mempengaruhi kualitas pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut Aisyah et al. (2020) berpandapat bahwa masalah yang sering dihadapi guru dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu memilih atau menentukan bahan ajar yang tepat dan cara penggunaan bahan ajar.

Harefa et al. (2020) berpendapat bahwa keberhasilan dalam proses pelaksanaan pembelajaran sebagaian besar tercapai serta ditentukan oleh pemilihan bahan dan pemakaian model yang tepat. Dalam aktivitas pembelajaran, sebagian besara pengajar banyak yang masih belum bisa menguasai serta menerapkan sebuah contoh dan idel dalam keberhasilan pembelajaran pada waktu proses pelaksanaan aktivitas pembelajaran berlangsung sebagai akibatnya peserta didik terkadang malas dan jenuh sehingga terjadi pengalihan konsentrasi dari materi pembelajaran yang diajarkan.

Cara guru dalam mempengaruhi siswa agar ingin belajar ada berbagai macam upaya, bisa mulai dari metode pembelajaran atau dengan menggunakan bahan ajar yang bisa membuat siswa tertarik belajar atau memudahkan siswa dalam belajar. Kualitas pendidikan sangatlah bergantung pada guru dan juga peserta didik, karena yang memandu peserta didik adalah guru. Serta guru membutuhkan yang namanya respon balik dari peserta didik. Dalam proses mengajar, bahan ajar sangat berpengaruh apalagi dalam pendidikan saat ini, peserta didik cepat kali merasakan bosan pada saat guru mengajar.

Bahan ajar merupakan sumber materi yang digunakan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang baik bisa meningkat pengetahuan dan pengalaman peserta didik. Bahan ajar berisikan tentang materi pembelajaran atau berisikan sesuatu yang bisa menambah wawasan peserta didik. Bahan ajar adalah semua bahan ‘baik informasi, alat, maupun teks’ yang disusun secara sistematis, yang menampilkan gambaran lengkap kompetensi yang akan dikuasai dan digunakan siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk merencanakan dan meninjau pelaksanaan pembelajaran, Nasruddin et al. (2022).

Metode pembelajaran sangat memperngaruhi hasil pembelajaran karena metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa terkait tujuan yang telah ditetapkan. Semakin bagus dan benar metode pembelajaran yang digunakan pendidik saat proses pembelajaran maka semakin efektif kegiatan pembelajaran, Zainiyati (2010: 8). Metode merupakan salah satu hal yang penting yang perlu diperhatikan saat mengajar atau pada saat proses penyampaian materi pembelajaran.

Kualitas guru bisa mempengaruhi kualitas pendidikan, kualitas pendidikan tentunya berdampak pada kehidupan bangsa. Kemampuan guru dalam membuat strategi belajar sangatlah penting karena strategi berguna untuk membuat siswa mampu memahami dan mengerti materi dengan baik. Hal ini juga dinyatakan oleh Hasan et al. (2021) mengatakan bahwa salah satu permasalahan yang serung terjadi yaitu kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan mentode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta kurang

termotivasi dalam proses pembelajaran.

Materi resensi merupakan pertimbangan baik-buruknya suatu karya. Orang yang menyusun resensi disebut peresensi. Dalam meresensi sebuah buku, haruslah objektif, sesuai dengan kualitas isi buku. Sebelum melakukan resensi, harus diketahui dahulu unsur-unsur dalam resensi. Resensi dilakukan dalam sebuah menilai karya misalnya buku, film, drama dan karya lain. Tugas penulis resensi adalah memberikan gambaran kepada pembaca mengenai suatu karya apakah layak dibaca atau tidak. Hal-hal yang dapat ditanggapi dalam resensi ialah kualitas isi, penampilan, unsur-unsur, bahasa, dan manfaat bagi pembaca.

Sesuai hasil wawancara dengan guru mata pembelajaran bahasa Indonesia dan salah seorang peserta didik di SMA Negeri 2 Lolofitu Moi, peneliti menemukan informasi bahwa di sekolah masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah serta berpedoman pada buku paket. Dengan buku paket siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung bosan. Di sekolah buku paket masih minim dan terbatas. Sehingga permasalahan ini mengakibatkan rendahnya kualitas pendidikan. Guru belum menggunakan variasi bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran atau yang mendukung penyajian materi.

Buku paket memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, di samping perannya yang menjadi saranan belajar yang tidak bisa langsung mengarahkan siswa, Muklim (2019). Buku paket bisa siswa kurang bersemangat atau merasa bosan dengan buku paket yang mereka gunakan sebab tidak mempunyai variasi serta tidak memilki referensi yang menjadi penunjang materi yang dipelajari. Buku paket berbeda dengan modul, modul suatu bahan ajar yang bisa dipelajari secara sistematis dan dapat dipelajari siswa secara mandiri, sedangkan buku paket tidak dapat dipelajari secara mandiri harus dengan bantuan pendidik.

Sesuai permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti memiliki solusi dengan mengembangkan bahan ajar yang berbasis modul dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan bisa memahami materi dengan cepat karena modul memuat materi dengan ringkas, praktis dan modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. Serta peneliti menerapkan metode TTW (*think talk write*). Metode *think talk write* merupakan salah satu metode yang bisa dilakukan pada proses pembelajaran, yang mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Mukhlishina (2017) berpendapat bahwa modul pembelajaran mengurangi kebersamaan belajar dalam kelas karena lebih banyak belajar sendiri-sendiri serta perkembangan jiwa sosial kelas kurang diperhatikan disebabkan prinsip individualisme belajar modul. Walaupun begitu, Daryanto (2013: 9) menyatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang telah dirancang secara lengkap dan sistematis untuk membantu siswa dalam mencapai tujan pembelajaran sehingga pembelajaran efektif.

Metode *think talk write* ini pertama kali diperkenalkan atau ditemukan oleh Huinker dan Laughlin. Metode ini menekankan peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemikirannya. Dalam model TTW ini mengajak peserta didik untuk berpikir, berbicara dan menulis. Peserta didik bahkan diajak juga berbicara pada metode ini, pada langkah-langkah TTW ini mengharapkan peserta didik untuk menyajikan hasil diskusi mereka pada kelompok lainnya. Kusuma (2018) mengatakan bahwa terdapat kesulitan siswa dalam metode *think talk write* ini, salah satunya dapat membuat siswa kurang percaya diri khususnya siswa yang kemampuannya di bawah rata-rata serta tahap pada *write* masih terdapat beberapa siswa yang kebingungan untuk menuliskan jawaban mereka secara pribadi disebabkan karena sebelumnya siswa tersebut telah bergantung pada

temannya.

Pendapat di atas berbanding terbalik dengan pendapat Huda (2014: 218) yang mengatakan bahwa strategi TTW menganjurkan peserta didik untuk berpikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu. Metode TTW ini digunakan untuk melatih keterampilan berbicara dan juga mengembangkan keterampilan menulis. Bisa disimpulkan bahwa metode TTW ini sangat berguna untuk siswa yang memiliki kemampuan rata-rata untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam hal berbicara dan menulis.

Peneliti memilih model TTW (*think talk write*) karena peserta didik diajak untuk aktif dalam pembelajaran serta peneliti memilih menggunakan modul sebagai bahan ajar karena modul mampu dipelajari siswa dengan mandiri dan materi dikemas secara sistematis. Penerapan model *think talk write* dan modul bahan ajar ini sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Apryliana & Nisa (2019) berdasarkan hasil penelitian yang ia lakukan bahwa penggunaan modul berbasis strategi TTW membuktikan adanya keefektifan.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik melakukan penyelesaian masalah tersebut dengan mengembangkan modul berbasis *Think Talk Write* (TTW) pada materi resensi. Penelitian ini diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 2 Lolofitu Moi. Sehingga peneliti melakukan penelitian ini dengan judul "Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Berbasis *Think Talk Write* Di Sekolah Menengah Atas".

Tujuan penelitian ini yaitu: (a)mengetahui tahap pengembangan modul berbasis TTW sebagai bahan ajar pembelajaran terhadap materi resensi di kelas XI SMA Negeri 2 Lolofitu Moi, (b)mengetahui kelayakan modul sebagai bahan ajar berbasis TTW terhadap materi pembelajaran resensi di kelas XI SMA Negeri 2 Lolofitu Moi, (c)mengetahui kepraktisan modul bahan ajar berbasis TTW pada materi resensi di kelas XI SMA Negeri 2 Lolofitu Moi.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan (4D). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul cetak yang berbasisi *Think Talk Write*. Modul dicetak dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran pada materi membandingkan isi berbagai resensi untuk menemukan sistematika sebuah resensi. Ada beberapa tahap dalam model pengembangan Thiagarajan (4D) yaitu *define, design, develop,* dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D, yaitu (a) pembelajaran, (b)perancangan yaitu pada tahap kedua adalah tahap *design* (perancangan) sebuah produk, (c)pengembanga yaitu tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan telah siap dilaksanakan, (d) penyebaran yaitu tahap terakhir yaitu tahap penyebaran atau tahap menyebarluaskan produk yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan modul bahasa Indonesia berbasis *think talk write* di sekolah menengah atas. Proses pengembangan modul bahasa indonesia pada materi resensi ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran) tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

Pada tahap *define* (pendefenisian) ini merangkup lima tahap yaitu: analisis ujung yang

merumuskan dan menetapkan permasalahan yang dialami oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Permasalahan yang dialami oleh siswa adalah rasa bosan yang terjadi saat proses pembelajaran. Analisis Siswa yang berdasarkan karakteristik yang dianalisis meliputi : latar belakang pengetahuan dan perkembangan pengetahuan peserta didik. Pada tahap analisis konsep ini, materi yang diberikan kepada peserta didik didasari dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 yang berlaku di SMA Negeri 2 Lolofitu Moi. Pada kegiatan analisis tugas peneliti menyediakan latihan soal yang berkaitan dengan topik pembahasan yang akan membantu siswa untuk berlatih memahami dan untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang telah mereka pelajari. Pada perumusan tujuan pembelajaran ini ditentukan tujuan pembelajaran yang berbeda-beda setiap KD.

Pada tahap perancangan (*Design*) yang merupakan tahap kedua merupakan merupakan tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau modul bahan ajar. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi. Pada tahap ini modul bahan ajar atau produk didesain dirancang dengan bantuan aplikasi Canva guna mempermudah dalam pembuatan produk. Tahap perancangan ini melitputi beberapa langkah yaitu: Pemilihan media, Pemilihan Format, Rancangan Awal, dan Penyusuna Tes.

Pada Tahap pengembangan merupakan tahapan yang berguna untuk memperoleh nilai kelayakan produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, untuk mengetahui kepraktisa dan keefektivitas yan didapatkan melalui respon peserta didik pada produk yang dikembangkan.

Kualitas hasil pengembangan pengembangan modul bahasa Indonesia berbasis *think talk write* di sekolah menengah atas, menurut ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan mendapat kualifikasi sangat layak dari para ahli validasi. Kualitas modul bahan ajar khususnya pada materi resensi kelas IX IPA dilihat dari aspek materi berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi pengembangan modul bahan ajar mendapat nilai rata-rata 98,39%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: indikator relevansi mencapai 100%, keakuratan mencapai 100%, kelengkapan sajian 100%, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 100%, dan tingkat pencapaian pada indikator cara penyajian adalah 95,83%.

Tabel 1. Persentase Penilaian Kelayakan Modul Bahan Ajar Oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	100%	Sangat Layak
2	keakuratan	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak
5	Cara penyajian	95,83%	Sangat Layak

Kualitas modul bahan ajar khususnya pada bahasa berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 100%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian bahasa serta keterbacaan mencapai 100% dan kekomunikatifan 100% mendapat dinilai rata-rata 100% dikategorikan sangat layak.

Tabel 2. Persentase Penilaian Kelayakan Modul Bahan Ajar Oleh Validator Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan dan kekomunatifan	100%	Sangat Layak

Kualitas modul bahan ajar khususnya pada desain berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, validasi pengembangan modul bahan ajar mendapat nilai rata-rata 96,25%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian media dengan karakterik tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakterik siswa, kesesuaian media sebagai sumber belajar, kemampuan media dalam memotivasi siswa, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa, kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari, kemampuan media sebagai stimulus belajar, kemampuan dengan segera media untuk umpan balik, kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan media dalam praktik mengajar pembelajaran, efesiensi media dalam kaitan dengan waktu, efesiensi dalam kaitannya biaya, efesiensi media dalam kaitanya tenaga, keamanan media bagi siswa dan kualitas media.

Uji coba perorangan, respon peserta didik mencakup 5 aspek penilaian yaitu ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan dan ilustrasi. Hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan memberikan hasil atau nilai bahwa modul yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 86,66% kategori "sangat praktis". Hal ini berarti media yang berupa modul bahan ajar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa modul bahan ajar uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga modul bahan ajar sudah valid menurut uji coba perseorangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan di sekolah SMA Negeri 2 Lolofitu Moi, di kelas XI-IPA dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 5 aspek penilaian yaitu ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan dan ilustrasi. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memberikan hasil atau nilai bahwa modul yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 90% kategori "sangat praktis". Hal ini berarti media yang berupa modul bahan ajar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa modul bahan ajar uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga modul bahan ajar sudah valid menurut uji coba kelompok kecil.

Pada tahap uji coba lapangan jumlah siswa-siswi 20 orang, siswa yang 20 orang tersebut memperoleh nilai di atas KKM sehinga keseluruhnya peserta didik pada uji lapangan tuntas. Respon peserta didik dengan tahap uji coba kelompok kecil dilakukan di sekolah SMA Negeri 2 Lolofitu Moi, di kelas XI-IPA dengan mengambil sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 5 aspek penilaian yaitu ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan dan ilustrasi. Hasil respon peserta didik pada uji lapangan memberikan hasil atau nilai bahwa modul yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 90% kategori "sangat praktis". Tingkat pencapaian media berupa modul bahan ajar uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga modul bahan ajar sudah valid menurut uji coba lapangan.

Tabel 3. Persentasi Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil Dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	86,66%	Sangat Jelas
Uji Coba Kelompok Kecil	90%	Sangat Jelas
UJi Coba Lapangan	96%	Sangat Jelas

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengelohan data yang telah dilakukan peneliti tentang "Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis *Think Talk Write* di Sekolah Menengah Atas". Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: (a) pengembangan modul bahan ajar berbasis *think talk write* pada materi resensi telah berhasil disusun menggunakan model pengembangan 4D dengan 4 langkah yaitu: tahap *define* (pendefinisian), *design* (perangcangan), *develo*p (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran), (b)hasil penilaian kelayakan modul bahan ajar berbasis *think talk write* telah memenuhi kategori sangat layak digunakan. Hasil kelayakan ini berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Pemerolehan hasil validasi oleh ahli materi mencapai 96% dengan kroteria sangat layak, validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 100% dan hasil validasi ahli desain sebesar 96,25%, (c) tingkat kepraktisan modul bahan ajar berbasis *think talk write* pada uji coba perorangan sebesar 86,66% dengan kriteria sangat layak, uji kelompok kecil sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan uji coba lapangan adalah sebesar 96% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan terhadap produk modul bahan ajar berbasis *think talk write,* dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: (a)modul bahan ajar berbasis *think talk write* pada materi resensi dapat digunakan sebagai bahan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran serta sangat efektif untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, (b)kepada peneliti selanjutnya diharapkan mampu memberikan penjelasan lebih detail dan lebih mendalam sesuai dengan perkembangan zaman, (c) bagi peneliti selanjutnya, hasi dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pendukung penelitian yang akan dilakukan khususnya yang berkaitan dengan pengembang modul bahan ajar berbasis *think talk write* terhadap materi resensi.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia, *2*.

Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Apryliana, A., & Nisa, H. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran menulis karangan berbasis strategi THINK TALK WRITE, *4*(1), 107–118.

Asyhar, H. rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Ajar Memprafasekan Puisi " AK U " Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), *2*, 310–323.

Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.* Retrieved from http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/8800

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., Anwari, A. M., … Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. *Tahta Media Group*.

Haviz, M. (2013). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, *16*(1). https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235

Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.

Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian&Pengembangan*. Serang: Media Madani.

Kosasih. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

ANALISIS PENGGUNAAN KALIMAT IMPERATIF SEBAGAI KAJIAN PRAGMATIK DAN IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Erikaryawati Dawolo[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:erikadawolo@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Erikaryawati Dawolo
Universitas Nias
erikadawolo@gmail.com

Abstrak: Pada penelitian ini yang menjadi permasalahan utama adalah cara guru dalam menggunakan kalimat imperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud dan isi kalimat imperatif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dan yang menjadi objek dalam penelitian ini dilakukan pada objek yang alamiah. Variabel penelitian ini adalah kalimat imperatif yang digunakan guru kepada siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode agih. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan 5 wujud kalimat imperatif yakni 1) perintah, 2) permintaan, 3) larangan, 4) ajakan, 5) pemberian izin.
Kata kunci: *Kalimat Imperatif, Tindak Tutur, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

Abstract: Analysis Of The Use Of Imperative Sentences As A Pragmatic Study And Implications In Learning Indonesian Language. *In this research, the main problem is how the imperative sentences used by teachers in Indonesian language learning. This study aims to describe the form and content of imperative sentences used by teachers in the Indonesian language learning process. This research uses qualitative approach with descriptive research type, and the object in this research is done on natural object. The variable of this research is imperative sentences used by teachers to students in Indonesian language learning. This research uses qualitative research with descriptive method. The data analysis method used in this research is agih method. Based on the results of the research, the researchers found 5 forms of imperative sentences, namely 1) order, 2) request, 3) prohibition, 4) invitation, 5) granting permission.*
Keywords: *Imperative Sentences, Speech Actions, Indonesian Language Learning*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan adanya seorang guru yang berkomunikasi dengan baik. Guru merupakan pemegang peranan penting dalam belajar mengajar. (Uno, 2016) guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar yang diikuti berperan serta dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan. Guru harus berperan aktif dalam menjalan kewajibannya terutama dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas serta. Guru memiliki tanggungjawab sebagai pengajar serta menjadi pendidik untuk menumbuhkan akhlak dan perilaku yang baik kepada peserta didiknya supaya peserta didik mempunyai sifat yang mumpuni lengkap, mandiri, serta mampu mengembangkan kreatfitasi yang dimiliki, dan lebih dewasa dalam berpikir.

Kalimat imperatif adalah kalimat yang meminta pendengar atau pembaca untuk melakukan sebuah tindakan, Chaer (Darmawanti et al., 2019). Kalimat imperatif adalah sebuah kalimat yang mengharapkan tanggapan berupa perbuatan oleh mitra tutur, Kushartanti (Rahayu, 2022). Dalam kalimat imperatif, si penutur mengharapkan supaya seseorang lawan bicara itu melakukan suatu yang diharapkan atau yang telah diperintahkan oleh si penutur. Secara garis besar, kalimat imperatif adalah kalimat yang memberikan perintah atau larangan kepada mitra tutur dan memungkinkan mereka untuk bertindak. Dalam bahasa Indonesia, kalimat imperatif dapat berarti segalanya dari permintaan yang sangat keras dan kasar hingga permintaan yang sangat halus dan sopan.

Ramlan (Darmawanti et al., 2019) menyatakan bahwa ada beberapa jenis kalimat imperatif,

yaitu: kalimat imperatif biasa, kalimat imperatif permintaan, kalimat imperatif pemberian izin, kalimat imperatif ajakan, dan kalimat imperatif suruhan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Faizatul (Darmawanti et al., 2019), ditemukan bahwa 1) perintah, (2) suruhan, (3) permintaan, (4) desakan, dan (5) desakan.

Kalimat imperatif adalah fokus penelitian ini. Alwi (Saputri, 2017) mengatakan bahwa kalimat imperatif terdiri dari perintah, suruhan, dan permintaan. Namun, menurut Rahardi (Amral, et al., 2019), ada lima kategori formal kalimat imperatif dalam bahasa Indonesia: biasa, permintaan, izin, ajakan, dan larangan. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori Rahardi (Amral, et al., 2019) tentang apa itu kalimat imperatif.

METODE PENELITIAN

Proses penelitian kualitatif pada tahap pertama disebut deskripsi. Mendatangi tempat yang dituju, tetapi tentu belum tahu pasti apa yang di tempat itu. Ia akan tahu setelah memasuki obyek, dengan cara membaca berbagai informasi tertulis. Gambar-gambar, berfikir dan melihat obyek dan aktivitas orang yang ada di sekelilingnya, melalukan wawancara dan sebagainya.

Proses penelitian kualitatif pada tahap ke-2 disebut tahap reduksi/fokus. Pada tahap ini peneliti mereduksi segala informasi yang telah diperoleh pada tahap pertama. Pada proses reduksi ini, peneliti mereduksi data yang ditemukan pada tahap I untuk memfokuskan pada masalah tertentu. Pada tahap reduksi ini peneliti menyortir data dengan cara memilih mana data yang menarik, penting, berguna, dan baru. Data yang dirasa tidak dipakai disingkirkan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka data-data tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi berbagai kategori yang ditetapkan sebagai focus penelitian.

Selanjutnya, proses penelitian kualitatif pada tahap ke-3 adalah tahap seleksi. Pada tahap ini peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci. Pada penelitian tahap ke-3 ini, setelah peneliti melakukan analisis yang mendalam terhadap data dan informasi yang diperoleh, maka peneliti dapat mengkonstruksikan data yang diperoleh menjadi sesuatu bangunan pengetahuan, hipotesis atau ilmu yang baru.

Hasil akhir dari penelitian kualitatif, bukan sekedar menghasilkan data atau informasi yang sulit dicari melalui metode kualitatif, tetapi juga harus mampu menghasilkan informasi-informasi yang bermakna, bahkan hipotesis atau ilmu baru yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah dan meningkatkan taraf hidup manusia.

PEMBAHASAN

Fokus penelitian adalah isi dan bentuk pragmatik kalimat imperatif yang digunakan guru selama pembelajaran bahasa Indonesia. Pembahasan hasil penelitian diuraikan pada bab ini. Pada studi ini, bentuk pragmatik kalimat imperatif guru dalam proses pembelajaran menjelaskan bagaimana maksud tuturan dapat dicapai dalam konteks situasi tertentu. Kalimat imperatif memiliki arti memaksa atau meminta mitra tutur melakukan apa yang diharapkankan si penutur.

Berikut hasil penelitian isi dan wujud pragmatik imperatif yang dipakai tenaga pendidik dalam pembelajaran.

Wujud kalimat imperatif perintah atau biasa

Jika tuturan bertujuan untuk memerintah seseorang untuk melakukan sesuatu, itu dapat memiliki makna imperatif perintah pragmatik. secara umum, makna perintah menghendakin seseorang atau yang diperintah untuk melaksanakan apa yang hendak diperintahkan tanpa

alternatif untuk menolaknya. Berikut data tuturan kalimat pragmatik imperatif dalam bentuk perintah.

Data 1.
Berdoa.
Konteks tuturan : Tuturan guru sebelum pembelajaran dimulai.
Dalam tuturan ini, guru meminta muridnya untuk melakukan doa bersama sebagai rutinitas sebelum mulai pelajaran pagi. Ini dilakukan karena diharapkan proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Akibatnya, anak-anak harus melakukan doa bersama.

Data 2.
Perhatikan papan tulis.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat proses pembelajaran.
Makna dari tuturan tersebut memberikan perintah kepada peseta didik untuk memperhatikan papan tulis.

Data 3.
Perhatikan gambar pada halaman 125.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat proses pembelajaran.
Tuturan tersebut mempunyai makna perintah untuk siswa mengamati gambar pada halaman buku.

Data 4.
Kumpulkan sampah yang ada didepan kelas kita.
Konteks tuturan : Tuturan wali kelas sebelum memulai pembelajaran.
Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut yaitu memberikan perintah kepada siswanya untuk mengutip sampah.

Data 5
Dengarkan baik-baik.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat proses pembelajaran.
Makna dari tuturan tersebut yaitu memberikan perintah agar siswa fokus dalam memperhatikan penjelasan guru.

Data 6.
Forin bacakan paragraf kedua.
Konteks tuturan : Tuturan guru dalam proses pembelajaran.
Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut adalah untuk memerintahkan siswa membaca paragraf kedua.

Data 7.
Tepuk tangan semua.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat proses pembelajaran.
Makna yang terdapat dalam tuturan tersebut yaitu memberikan perintah untuk siswa bertepuk tangan.

Data 8
Rina bacakan tugasmu.
Konteks tuturan : tuturan guru saat memeriksa tugas siswa.
Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut yaitu memberikan perintah untuk membacakan tugas yang telah ia kerjakan.

Data 9.
Tepuk tangan untuk rina.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat proses pembelajaran.
Makna pragmatik imperatif perintah untuk memerintahkan agar siswa semua bertepuk tangan kepada rina.

Data 10.
Bagi yang tidak juga selesai dalam waktu tersebut harus mengutip sampah.

Konteks tuturan : Tuturan guru saat proses pembelajaran

Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut yaitu memberikan perintah siswa yang tidak selesai pada waktu yang ditentukan akan mendapat hukuman.

Data 11.

Jangan berbisik-bisik.

Konteks tuturan : Tuturan guru saat ujian kenaikan kelas.

Makna dari tuturan tersebut adalah guru memberikan perintah agar siswa tenang selama ujian berlangsung.

Wujud kalimat imperatif permintaan

Memiliki ungkapan penanda kesantunan tolong atau penanda lain dengan makna meminta seseorang untuk melakukan apa yang diminta penutur biasanya merupakan tanda tutur imperatif dalam arti pragmatik imperatif permintaan.

Data 1.

Tolong dibersihkan ruang guru.

Konteks tuturan : Tuturan guru sebelum memulai pembelajaran.

Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut yaitu meminta tolong untuk membersihkan kantor.

Data 2.

Kami meminta kepada anak-anak kami untuk mempersiapkan diri pada ujian yang akan kita laksanakan 5 mei mendatang.

Konteks tuturan : Tuturan kepala sekolah saat apel pagi.

Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut meminta agar peserta didik untuk belajar lebih giat dan mempersiapkan diri dalam ujian yang akan datang.

Data 3.

Kami meminta anak-anak kami semua mempersiapkan diri pada ujian yang akan kita laksanakan 5 mei mendatang.

Konteks tuturan : Tuturan kepala sekolah saat apel pagi.

Tuturan tersebut bermakna untuk meminta peserta didik untuk belajar sungguh dan mempersiapkan diri dalam hal belajar untuk menghadapi ujian yang akan dilaksanakan.

Data 4.

Tolong ambilkan spidol ibu dimeja saya dikantor.

Konteks tuturan : Tuturan guru saat berada dalam kelas.

Makna yang terdapat dalam tuturan tersebut adalah meminta salah satu siswa untuk mengambil spidol diruang guru.

Data 5.

Tolong bersihkan papan tulis.

Konteks tuturan : Tuturan guru saat akan memulai pembelajaran.

Makna pragmatic kalimat imperatif permintaan untuk meminta tolong atau bantuan mengambil spidol diruang guru.

Data 6.

Tolong ambilkan map kuning yang ada dimeja ibu dikantor.

Konteks tuturan ; Tuturan guru sebelum ujian dimulai.

Makna yang terdapat dalam tuturan tersebut adalah meminta bantuan salah stu murid untuk mengambil map kuning di kantor.

Data 7.

Mohon untuk diperhatikan kebersihan kelasnya.

Konteks tuturan : Tuturan guru sebelum ujian dimulai.

Makna dari tuturan tersebut yaitu untuk minta siswa agar tetap menjaga kebersihan kelasnya.

Wujud kalimat imperatif larangan

Tuturan dapat mengandung makna pragmatik imperatif larangan apabila tuturan tersebut bermakna perintah yang melarang suatu perbuatan. Lazimnya tuturan tersebut ditandai dengan penanda kesantunan *jangan*.

Data 1.

Jangan mengonsumsi mie instan secara berlebih tidak baik untuk kesehatan dan dapat menghambat perkembangan otak anak-anak kami.

Konteks tuturan : Tuturan kepala sekolah saat apel pagi.

Makna pragmatik imperatif yang terdapat dalam tuturan tersebut yaitu larangan agar peserta didik tidak mengonsumsi makan yang instan.

Data 2.

Jangan coret-coret buku paket yang telah dibagikan kepada kalian.

Konteks tuturan : Tuturan guru ketika sedang mengajar dan melihat buku paket yang dibagikan.

Makna tuturan yng terdapat dalam imperatif tersebut yaitu guru melarang atau memperingati siswa untuk tidak merusak guru buku yang ada ditangan mereka.

Data 3.

Jangan berisik.

Konteks tuturan : Tuturan guru saat mengawas ujian.

Makna yang terdapat dalam tuturan tersebut adalah melarang peserta didik untuk tidak rebut saat ujian.

Data 3.

Jangan ulangi lagi.

Konteks tuturan : Tuturan guru saat mengawas ujian dan melihat salah satu siswa melihat catatan.

Wujud kalimat imperatif ajakan

Salah satu ciri suatu tuturan mengandung makna pragmatic imperatif ajakan adalah tuturan tersebut bersifat mengajak mitra tutur melakukan atau menuruti ajakan penutur untuk berbuat sesuatu.

Data 1.

Untuk bapak ibu guru semua mari kita melaksanakan kewajiban kita sesuai tupoksi yang ada.

Konteks tuturan : Tuturan kepala sekolah saat rapat bapak ibu guru.

Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut yaitu kepala sekolah mengajak tenaga pendidik untuk melaksanakan tugas dengan baik.

Data 2.

Ayo duduk semua.

Konteks tuturan : Tuturan guru sebelum pembejaran dimulai.

Makna yang ada dalam tuturan tersebut adalah untuk mengajak peserta didik untuk duduk.

Data 3.

ayo semua masuk kedalam kelas.

Konteks tuturan : Tuturan sebelum pembelajaran dimulai.

Makna dari tuturan adalah untuk mengaja semua peserta didik untuk masuk kedalam kelas.

Data 4.

Mari kita baca bersama-sama untuk paragraph pertama.

Konteks tuturan : Tuturan saat pembelajaran berlangsung.

Makna tuturan tersebut yaitu mengajak semua peserta didik untuk membaca secara bersama-sama.

Wujud kalimat imperatif pemberian izin

Jika ada ciri struktural yang menandai pemberian izin, seperti kata "silakan", "boleh", atau ungkapan lain yang bermakna "izinkan", makna imperatif pragmatik pemberian izin juga dapat dilihat dari konteks atau keadaan yang melatarbelakangi suatu tuturan.

Data 1.
Bagi yang sudah selesai mengerjakan boleh pulang.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat mengawas ujian.
Makna dari tuturan tersebut adalah guru mengizinkan siswa untuk mengumpulkan hasil ujiannya dimeja guru.

Data 2.
Bagi yang sudah menyerahkan silakan pulang.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat mengawas ujian.
Makna yang terdapat dari tuturan guru tersebut adalah guru yang mengizinkan pulang siswa yang telah menyelesaikan ujiannya.

Data 3.
Pulanglah lebih awal kalau kurang sehat besok ujian susulan jika sudah pulih kembali.
Konteks tuturan : Tuturan guru saat ujian sedang berlangsung.
Makna yang terkandung dalam tuturan tersebut yaitu memberikan izin kepada salah satu siswa untuk pulang karna kurang sehat dan dapat mengikuti ujian susulan jika sudah pulih kembali.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil studi penelitian dan diskusi tentang wujud dan isi kalimat imperatif yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 076065 Dahana Sowu menghasilkan kesimpulan berikut. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan 5 wujud kalimat imperatif yakni 1) perintah, 2) permintaan, 3) larangan, 4) ajakan, 5) pemberian izin. Penelitian ini diharapak dapat memperdalam mata kuliah yang berhubungan dengan pragmatik dan kalimat imperatif karena sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan banyak ditemui ditempat umum; mahasiswa Universitas Nias, sebagai calon pendidik dimasa depan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai penggunaan kalimat imperatif dalam bertutur sebab kita harus menjaga tuturan agar tidak menyinggung lawan bicara; untuk memperhatikan setiap ucapan yang dilontarkan agar ada respon yang baik dari yang menerima tuturan.; memunculkan ide-ide yang baru dan adanya *feedback* eksternal yang positif hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: syakir Media Press.

Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *pernik*, *3*(1).

Amral, S., & Ulfah, S. D. (2020). Analisis Kalimat Imperatif Pada Tuturan Masyarakat Desa Teluk Raya Kecamatan Kumpeh Kabupaten Muaro Jambi (Kajian Pragmatik). *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *3*(2), 232. https://doi.org/10.33087/aksara.v3i2.136

Anwar, S., & Afsun Aulia Nirmala. (2021). Kalimat Imperatif Dalam Akun Kemenkes_Ri Media Sosial Instagram Dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, *3*(1), 101–107. https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1582

Arifin, G. Zaena. ; wahyu wibowo; somadi sosrohadi. (2010). *bahasa indonesia akademik : mata kuliah pengembangan* (1 ed.). jakarta: pt pustaka mandiri.

Bawamenewi, A. (2020). Analisis Tindak Tutur Bahasa Nias Sebuah Kajian Pragmatik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(2), 200–208. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1217

Darmawanti, A. A. S., Indriani, M. S., & Astika, M. (2019). Analisis Kalimat Imperatif Dalam Video Tutorial Skincare Clarin Hayes Di Youtube Dan Relevansinya Pada Pembelajaran Teks Prosedur Di Sma. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, *9*(2), 324–333. https://doi.org/10.23887/jjpbs.v9i2.20488

Dwijayanti, T. A., & Mujianto, G. (2021). Tindak Tutur Ilokusi Peserta Didik dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Pada SMPN 1 Pujon, *5*(1).

Jubaedah, S., Setiawan, H., & Meliasanti, F. (2021). Analisis Kalimat Imperatif pada Pidato Nadiem Makarim Rekomendasi sebagai Bahan Ajar Teks Pidato Persuasif. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3808–3815. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1246

Junawaroh, S., Ilmu, F., & Universitas, B. (2015). KAJIAN DESKRIPTIF STRUKTURAL WACANA GRAFITI PADA TRUK Oleh : Siti Junawaroh Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, *21*(1).

Lindawati. (2015). Kalimat Imperatif Bahasa Kepulauan Tukang Besi. *Jurnal Humanika*, *3*(15), 10–17.

Nasution, S. (2017). Variabel penelitian, 1–9.

Perdana, R. R., & Indonesia, U. (2021). Kalimat Imperatif dalam Film Yeoljeong-Gateun Soriha-Go Iss-Ne, *4*(2), 74–88.

Rahayu, teguh ; joko hariadi ; muhammad taufik hidayat. (2022). analisis pemakaian kalimat imperatif dalam proses jual beli pusat perbelanjaan (langsa town square). *jurnal samudra bahasa*, *5*(2), 1–52. https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026

Santoso, hermawan budi. (2017). PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE PROBLEM BASIC LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN TUNE UP MOTOR BENSIN SISWA KELAS XI DI SMK INSAN CENDEKIA TURI SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016, *5*(1), 40–45.

Saputri, audhita dewanti. (2017). *PENGGUNAAN KALIMAT IMPERATIF OLEH GURU DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 13 KOTA MAGELANG*.

Sudjalil, & Mujianto, G. (2017). Strategi Imperatif Verbal Guru Dalam Penanaman Nilai Karakter pada Siswa SMA Unggulan di Malang. *Linguistika*, *24*(46), 15–26.

Uno, H. B. ; nina lamatenggo. (2016). *Tugas guru dalam pembelajaran*. *Bumi Aksara*. jakarta.

ANALISIS NILAI-NILAI MORAL DALAM NOVEL "TANGGA PATAH HATI" KARYA YUGHA ERLANGGA DAN ALFRED BOEDIMAN

Kristina Hulu[1], Arozatulo Bawamenewi[2], Riana[3]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2,3], Universitas Nias[1,2,3]
Email:kristinahulu765@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2], rianampd123@gmail.com[3]

Corresponding author:
Kristina Hulu
Universitas Nias
kristinahulu765@gmail.com

Abstrak: Karya sastra merupakan ciptaan manusia yang dilahirkan dengan bahasa yang indah dan mampu mengunggah serta menimbulkan keharuan rasa dalam diri pembaca dan pendengar. Karya sastra seperti novel merupakan miniatur kehidupan dengan berbagai persoalan. Moral dengan sastra merupakan kegiatan utama manusia untuk menemukan dirinya di samping kegiatan lainnya, melalui agama, ilmu pengetahuan dan filsafat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari dan menemukan nilai-nilai moral dalam novel "Tangga Patah Hati" Karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dan yang menjadi objek dalam penelitian ini dilakukan pada objek yang alamiah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik baca dan Teknik catat. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis mengalir yaitu : reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa nilai-nilai moral yang terdapat dalam novel "Tangga Patah Hati" Karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. Terdiri dari 6 (enam) wujud nilai moral yaitu: nilai moral keberanian, kemurahan hati, kejujuran, kesetiaan, pengharapan, dan kebijaksanaan.
Kata kunci: Novel *"Tangga Patah Hati", Nilai Moral*

Abstract: Analysis of Moral Values in The Novem "Step is Broken Heart" by Yugha Erlangga and Affred Boediman. *Literary works are human creations that are born with beautiful language and are able to upload and cause renewal of feelings in readers and listeners. Literary works such as novels are miniatures of life with various problems. Moral with literature is the main human activity to find himself in addition to other activities, through religion, science and philosophy. The purpose of this research is to search and find moral values in the novel Tangga Patah Hati" by Yugha Erlangga and Alfred Boediman. This research uses a qualitative approach with a descriptive research type, and the object of this research is carried out on a natural object. The data collection techniques used in this research are reading technique and note-taking technique. Furthermore, the data analysis technique used is a flowing analysis technique, namely: data reduction, data presentation, conclusion drawing. Based on the results of the study, it is concluded that the moral values contained in the novel "Tangga Patah Hati" by Yugha Erlangga and Alfred Boediman. Consists of 6 (six) forms of moral values, namely: moral values of courage, generosity, honesty, loyalty, hope, and wisdom.*
Keywords: *The Novel "Ladder of Broken Hearts", Moral Values*

PENDAHULUAN

Ungkapan hati dan ekspresi manusia dapat diutarakan melalui sastra yang dibuat berdasarkan imajinasi pengalaman dan juga perasaan penulis itu sendiri yang diutarakan secara lisan maupun tulisan. Di dalam sastra penulis berusaha mengungkapkan pengalaman hidup yang dirasakan oleh orang lain bahkan pengalaman diri sendiri.

Sastra sebagai hasil karya seni kreasi manusia tidak akan lepas dari bahasa yang merupakan media utama dalam menciptakan karya sastra. Sastra dan manusia erat kaitannya karena pada dasarnya keberadaan sastra sering bermula dari persoalan dan permasalahan yang ada pada manusia dan lingkungannya. (Harefa, 2020:165) sastra bukan sekedar tiruan kenyataan, melainkan kenyataan yang telah ditafsirkan oleh pengarang dari kehidupan yang ada disekitarnya. (Rahmadani, 2022:236) menyatakan bahwa sastra merupakan pengalaman pribadi manusia dalam bentuk bahasa ekspresif dan mengesankan. Sastra menyajikan kehidupan manusia, dan kehidupan itu sebagian besar berhubungan dengan kenyataan sosial dan nilai moral dalam masyarakat. Ajaran moral dalam karya sastra sering kali tidak secara langsung disampaikan, tetapi melalui hal-hal yang

sifatnya amoral dulu. Hal itu sesuai dengan tahap pembaruan diri pada pembaca karya sastra (Eliastuti, 2017:40).

Novel sebagai karya sastra yang dibuat oleh penulis dengan mengungkapkan berbagai ide berdasarkan hasil imajinasi dan pengamatan juga pengalaman hidup penulis itu sendiri. Novel menawarkan berbagai permasalahan yang dimunculkan oleh penulis dalam novel dengan tujuan memberikan rasa ketertarikan pembaca dengan menghadirkan perkembangan suatu karakter atau moral dalam masyarakat. Menurut Ira Yuniati dkk, (Nurul 2021:237) novel sebagai salah satu bentuk permainan kata dan imajinasi untuk mengungkapkan pikiran pengarang, salah satu tujuan pengarang menciptakan karya sastra adalah untuk menceritakan peristiwa, menggambarkan tentang tingkah laku masyarakat sehingga penikmat atau pembaca karya sastra mampu merenungi tentang makna dan kehidupan. Penikmat sastra mampu menamkan di dalam dirinya tentang nilai-nilai yang terdapat dalam karya sastra tersebut dan menginplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Novel merupakan jenis sastra yang bersifat fiktif, akan tetapi jalan ceritanya dapat menjadi suatu pengalaman hidup yang nyata dan lebih dalam lagi. Novel mempunyai tugas mendidik pengalaman batin pembaca (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017:2). Melalui novel, pengarang menawarkan berbagai permasalahan manusia, kehidupan dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan setelah menghayati berbagai permasalahan tersebut dengan serius. Novel menceritakan berbagai masalah kehidupan manusia dalam interaksinya dengan sesama dan lingkungan serta interaksinya dengan diri sendiri dan Tuhan. Novel merupakan hasil dialog, kontempelasi, dan reaksi pengarang terhadap kehidupan dan lingkungannya, setelah melalui penghayatan dan perenungan secara intens.

Menurut Badudu menyatakan bahwa novel merupakan karya imajinatif yang di landasi kesadaran dan tanggung jawab kreatif sebagai karya seni yang berunsur estetik dengan menawarkan model-model kehidupan yang di idealkan pengarang. Novel adalah karangan dalam bentuk prosa tentang peristiwa yang menyangkut kehidupan manusia seperti yang dialami orang dalam kehidupan sehari-hari tentang suka-duka, kasih dan benci, tentang watak dan jiwanya dan sebagainya (Furqonul 2010:2).

Kegagalan moral yang sering terjadi di dalam diri setiap manusia dalam suatu tingkatan usia adalah kebutaan moral, kondisi dimana orang tak mampu melihat bahwa situasi yang sedang ia hadapi melibatkan masalah moral dan membutuhkan pertimbangan lebih jauh. Memahami diri sendiri merupakan pengetahuan moral yang paling sulit untuk dikuasai, tetapi penting bagi pengembangan karakter. Untuk menjadi orang yang bermoral diperlukan kemampuan mengulas perilaku diri sendiri dan mengevaluasinya secara kritis. Membangun pemahaman diri berarti sadar terhadap kekuatan dan kelemahan karakter kita dan mengetahui cara untuk memperbaiki kelemahan tersebut.

Permasalahan moral yang sering terjadi di masyarakat saat ini adalah masalah moral keberanian yaitu tidak berani minta maaf ketika melakukan kesalahan, keberanian adalah suatu titik yang berada di antara dua hal yaitu pengecut dan nekat. Nilai moral kemurahan hati, egois dan hanya mementingkan diri sendiri, kemurahan hati adalah tingkah laku yang ditunjukkan oleh individu dalam memberikan pertolongan atas individu lain berupa hal yang bersifat nyata. Nilai moral kejujuran menyembunyikan kesalahan, kejujuran adalah tindakan yang dilakukan dengan mengecualikan kebohongan yang dianggap tidak sesuai selain itu individu dalam melakukan kejujuran akan melakukan segala cara yang dapat menolongnya dari rasa sulit. Nilai moral kesetiaan, tidak menepati janji kesetiaan pada keluarga dan teman adalah tingkah laku atas naluri

yang dimiliki oleh individu atas dasar makhluk sosial dan membutuhkan orang lain. Nilai pengharapan, cepat putus asa dan nilai moral kebijaksanaan (Bella 2020:2).

Moral merupakan sebuah ukuran dari sikap dan perilaku seseorang, orang akan dikatakan bermoral apabila ia dalam berperilaku memilki etika yang baik dan tidak melanggar norma yang berlaku dalam masyarakat. Namun di masa sekarang ini tidak sedikit generasi muda yang memiliki perilaku tidak bermoral dalam dirinya. Menurut Fitzgeral menyatakan bahwa perilaku moral tidaklah menetap, tetapi perilaku moral seseorang dapat berubah dan berkembang dari waktu ke waktu karena perilaku moral sangat erat dengan emosi seseorang yang amat situasional dan tidak konsisten (Sutarjo, 2013:1). Kemerosotan moral di era modern sekarang ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, satu diantaranya yaitu dikarenakan oleh adanya faktor globalisasi yang membawa banyak pengaruh yang datang dari luar baik itu berupa kebudayaan, kehidupan sosial dan juga teknologi. Durkheim Menyatakan bahwa moralitas akan mencegah individu agar tidak melakukan hal-hal yang terlarang disiplin moral tidak diciptakan untuk kepentingannya tetapi untuk kepentingan manusia (Machmud, 2014:77).

METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Bawamenewi, 2020) Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diuraikan pada rumusan masalah yang dikemukakan pada bagian terdahulu.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif Milawasari (Mar'ati, 2019:661) mengemukakan bahwa metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan pokok penelitian baik dalam drama, novel, atau karya sastra lainya yang berdasarkan fakta yang ada. Istiqomah (Mar'ati, 2019:661) metode deskriptif ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, menganalisis permasalahan yang akan diteliti.

Kidder (Sugiono 2010:38) menyatakan variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) di mana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Sumber data sekunder pada penelitian ini adalah novel Tangga Patah Hati, karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. Sumber data sekunder menurut Sugiyono (Ayudhistiari, 2022:1159) merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalnya lewat orang lain atau dokumen. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari data yang ada berupa teks yang disajikan dalam bentuk tulisan ataupun berwujud paragraf. Oleh karena itu diperlukan pedoman penelitian berupa teks novel "Tangga Patah Hati", karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman.

Data dalam penelitian ini adalah berupa kalimat yang memberikan gambaran mengenai nilai-nilai moral yang digambarkan dalam novel "Tangga Patah Hati", karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. Selanjutnya Ada dua teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik baca dan teknik catat.

Instrumen penelitian adalah menggunakan metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau nilai-nilai moral yang terdapat dalam novel "Tangga Patah Hati", karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. Siyoto (2015:77) menyatakan bahwa dalam mencari data yaitu dengan cara membacanya terlebih dahulu kemudian dengan mendeskripsikan ataupun mencatat, memberi tanda pada bagian-bagian nilai-nilai moral yang terdapat dalam novel. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik baca dan teknik catat yaitu dengan menggunakan sumber-sumber tulisan dalam novel "Tangga Patah Hati", karya

Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. Dhien, (2022:96) teknik baca digunakan karena dalam memperoleh data diperlukan tahap membaca, yaitu membaca dengan disertai pengamatan. Teknik catat adalah mencatat beberapa bentuk yang relevan bagi peneliti dari penggunaan bahasa secara tertulis. Setelah itu data yang diperoleh akan di deskripsikan. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :(1) Peneliti membaca dengan memahami novel "Tangga Patah Hati", karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. (2) Peneliti membaca berulang-ulang untuk membantu peneliti mengumpulkan data. (3) Agar mudah dianalisis maka dari semua bacaan tersebut, dipilah-pilah dalam unit kecil, yaitu berupa dialog tokoh disetiap paragraf, yang mengandung nilai-nilai moral. (4) Selanjutnya mencatat kembali makna yang tersirat dalam novel "Tangga Patah Hati", karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis mengalir yang meliputi tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Miles & Huberman (Sugiyono, 2015:246) 24 mengemukakan bahwa kegiatan dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Langkah-langkah teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memaparkan tentang analisis data mengenai nilai-nilai moral dalam novel "tangga patah hati" karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman. Langkah awal yang di lakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara mereduksi data terlebih dahulu. Setelah data telah terkumpul maka akan di sajikan dalam bentuk deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga memperoleh informasi yang dapat disimpulkan dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti maka ada beberapa data tentang nilai moral yang terdapat dalam novel "tangga patah hati" karya Yugha Erlangga dan Alfred Beodiman mencakup lima jenis nilai-nilai moral yaitu nilai moral keberanian, kemurahan hati, kesetiaan, kejujuran, pengharapan, kebijaksanaan. Nilai-nilai moral ini sudah tersirat dalam novel "tangga patah hati" karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman.

1. Keberanian

Keberanian adalah suatu sikap seseorang dalam melakukan sesuatu tindakan yang dapat di pertanggung jawabkan oleh orang itu sendiri. Keberanian dalam hal ini adalah keberanian dalam hal positif dan dapat memberikan dampak yang baik bagi diri sendiri dan juga orang lain.

Albert berdiri di pintu. "Pa, tadi Albert membongkar komputer itu lalu pas memasangnya kembali terdengar bunyi itu" aku pun mengaku. (Data 1 halaman 4).

Kutipan tersebut di atas dapat dimaknai bahwa setiap orang pernah melakukan kesalahan tidak ada manusia yang tidak pernah salah, namun tidak semua orang berani mengakui kesalahan itu. Karena keberanian hanya milik orang yang bertanggung jawab atas kesalahan yang ia perbuat. Sebagai manusia yang sadar akan pentingnya sebuah kejujuran perlu mananamkan dalam diri untuk berani mengakui dan bertanggung jawab atas apa yang telah di perbuat.

Gaya mendidik ala diktator yang kerap beliau tunjukkan justru membuatku antipati sekaligus ingin membuktikan bahwa cara-cara mendidik kuno seperti itu tak akan berhasil di era modern ini. Berkali-kali aku menunjukkan prestasi tanpa harus patuh pada gaya otoriter papa. (Data 2 Halaman 6).

Kutipan tersebut di atas dapat di maknai bahwa setiap anak tidak di ajari untuk melawan kepada orang tua, tapi setiap anak punya pendirian masing-masing tidak selamanya kita hidup dan melakukan kehendak orang tua. Jika memang ada hal baik untuk diri kita tidak ada salahnya mencoba melakukanya keluar dari zona aturan orang tua tidak masalah selagi itu positif dan demi yang terbaik untuk diri kita. Berani melangkah dan membuktikan pada orang tua bahwa kita punya masa depan sendiri.

Di mataku, kakakku adalah korban gaya diktator papa dalam mendidik kami. Berbeda denganku yang cenderung berani dan membuktikan aku lebih baik dari jalan yang papa pilih untukku. (Data 3 Halaman 23).

Kalimat di atas dapat di maknai bahwa setiap manusia memilki hak atas hidupnya, kita berhak untuk menentukan apa yang kita mau, karna setiap manusia akan bertanggung jawab penuh atas hidupnya tidak ada yang lebih mengenal pribadi kita selain diri sendiri bahkan orang tua sekalipun belum tentu memahami dan mengerti apa yang membuat kita bahagia. Kita memilih apa yang kita mau bukan berarti melawan kehendak orang tua tapi kita perlu membuktikan bahwa kita mampu menjadi yang terbaik menurut versi kita sendiri.

Aku bergeming. "Nik gw sudah cukup dewasa dan siap dengan konsekuensi apa pan," tegasku sambil meninggalkannya di ruangan instalasi itu. (Data 4 Halaman 27).

Kalimat di atas dapat di maknai bawha seseorang yang berani berbuat berani bertanggung jawab itulah sikap yang perlu di contoh, barani dalam hal positif itu baik meskipun ada resiko yang harus di tanggung, tapi itulah hidup harus ada yang perlu di korbankan setiap kita memutuskan melakukan sesuatu.

Akan buktikan ke papa bahwa gw bisa berhasil denga cara gw sendiri. Lihat aja, tegasku (Data 5 Halaman 30).

Berani dalam melakukan hal positif itu harus, setiap manusia harus punya pendirian ya sendiri dan tidak boleh bergantung pada orang lain sekalipun itu sama orang tua sendiri. Karna yang bertanggung jawab sama hidup kita yah cmn diri kita sendiri bukan orang lain dalam hidup kita perlu melakukan apa yang kita mau bukan apa yang orang lain mau untuk kita. Kita perlu membuktikan kepada dunia bahwa kita bisa mempertanggung jawabkan pilihan dan jalan yang kita pilih berani keluar dari zona aturan orang tua dengan memberikan bukti bahwa kita bisa menjadi yang terbaik dengan cara dan versi kita sendiri.

2. Kemurahan Hati

Kemurahan hati adalah suatu tindakan seseorang dalam membantu orang lain tanpa mengharapkan balasan dan menolong dengan penuh keikhlasan tanpa ada pambrih.

"Pak Albert, sudah diwisuda?" Tanya pak Irawan. "Saya baru diwisuda bulan depan, pak. Oiya, tidak usah panggila saya 'bapak', ujarku sambil tersenyum. (Data 1 Halaman 10).

Sikap rendah hati tetap kita tanamkan di dalam diri kita meskipun kita memiliki banyak hal termasuk kekuasaan dan jabatan, karena itu hanya titipan dari tuhan yang bisa hilang kapan saja. Jadi sebagai manusia kita akan tetap rendah hati dan jangan menyombongkan diri dari apapun yang kita miliki

Kini, Adrian kesulitan menyelesaikan kuliah teknik yang tidak disukainya itu. Aku kadang membantunya dengan suka rela untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliahnya. (Data 2 Halaman 23).

Kita manusia yang juga membutuhkan orang lain kita perlu membantu sesama yang membutuhkan bantuan sebagai mana kita juga ingin di bantu. Melakukan kebaikan dengan

membantu orang lain meskipun itu sederhana tapi bagi orang yang membutuhkan sekecil apapun bantuan yang kita berikan akan terasa seperti kita menyelamatkan hidupnya.

Ku rogoh map biru yang kubawa. Kuserahkan amplop berisi uang senilai gajiku selama satu bulan di pabrik. “pak Dul, semoga ini bisa membantu bapak dan istri ya,” ujarku padanya. (Data 3 Halaman 26).

Kutipan tersebut di atas dapat dimaknai bahwa sebagai manusia sudah sewajarnya saling menolong satu sama lain, karena kita tidak bisa hidup sendiri kita pasti membutuhkan orang lain. Jadi kita harus menjadi manusia yang ringan tangan untuk membantu orang yang membutuhkan pertolongan.

Artinya masakanmu lezat. Aku boleh mencicipinya nanti ya, pintanya. Aku tak mungkin menolak permintaanya itu. (Data 4 Halaman 69).

Mau berbagi dengan orang lain dan tidak pelit itu adalah sikap yang memang harus di tanamkan di dalam hidup setiap manusia, karna kita hidup bukan cuman untuk diri kita sendiri kita manusia yang membutuhkan orang lain jadi kita harus tetap menanamkan dalam diri bahwa melakukan kebaikan itu penting.

Terang saja aku akan membantunya sepenuh hati. Sebagai orang yang cenderung tertutup, hadirnya Rayana membuatku merasa berbeda. (Data 5 halaman 72).

Membantu orang lain dengan tulus dan ikhlas tanpa mengungkit dan nusia saling membutuhkan dan tidak bisa himengharapkan balasan itulah sikap yang perlu di tanamkan di dalam hidup, karna kita madup sendiri jadi sudah sewajarnya kita saling membantu.

Bapak mau saya carikan taksi?" Tanyanya. Aku hanya mengangguk. "Woi, bantuin gw!" Teriak si petugas. Ia memanggil seorang kawanya sesama petugas keamanan bar. Seseorang petugas tergopoh-gopoh menghampiri. Mereka berdua memapahku hingga ke taksi yang kebetulan di luar bar. Aku menaiki taksi perlahan. (Data 6 Halaman 169).

Tetap melakukan kebaikan meskipun tidak saling kenal itulah bentuk kebaikan yang sesungguhnya. Karena setiap orang pasti akan membutuhkan pertolongan kapan saja dan dimana saja. Jadi sebagai manusia yang punya hati ada baiknya kita saling membantu satu sama lain.

3. Kejujuran

Kejujuran adalah sikap yang sangat penting untuk di tanamkan didalam diri setiap orang. Kejujuran berarti mengungkapkan apa yang sebenarnya dan tidak menutupi apapun kenyataan yang terjadi.

Albert kita tidak bisa melanjutkan hubungan ini. Aku akan segera menikah. maafkan aku. Halaman 92 (Data 1).

Kutipan tersebut di atas dapat dimaknai bahwa meskipun sakit tapi berkata jujur akan lebih baik untuk diri sendiri dan juga orang lain. Karena bagaimanapun kita menutupi kebohongan pasti akan terbongkar pada waktunya. Jadi sebelum kenyataan menjadi duri dihati orang lain maka berkata jujur akan lebih melegakan dari pada kebohongan yang sewaktu-waktu bisa terbongkar.

Kaget. Kulihat Rayana, matanya beradu pandang dengan mataku. Ah, bola mata itu. "Albert, maukah kau menjadi pacarku?" Ujar Rayana. (Data 2 Halaman 74).

Sebagai seorang perempuan pasti akan sulit untuk mengutarakan isi hatinya kepada laki-laki yang ia cintai karna gengsi yang terlalu tinggi, tapi jujur sebelum terlambat itu bagus kita tidak perlu malu untuk memulai lebih baik jujur dan mengungkapkan apa yang ada di dalam hati itu jauh lebih baik dan melegakan.

4. Kesetiaan

Kesetiaan adalah suatu sikap seseorang yang dapat di percaya, taat dan tidak menghianati orang lain tetap menepati janji dan tidak mengingkarinya.

Aku akan memaafkan Marina jika semua itu sudah berlalu disapu angin. Aku berjanji takkan mengungkitnya, sebab rasa takut kehilangan, seperti yang terjadi pada Rayana ternyata menjadi trauma padaku. (Data 1 Halaman 156).

Kutipan tersebut di atas dapat dimaknai bahwa lebih memilih memaafkan kesalahan seseorang dari pada harus mengakhiri sebuah hubungan. Karena sebaik-baiknya orang pasti pernah melakukan kesalahan dan seburuk-buruknya orang pasti juga ada baiknya. Karna kita sebagai manusia pernah melakukan kesalahan jadi maafkanlah kesalahan orang lain seperti anda ingin dimaafkan.

Hubungaku dengan Rayana bisa di bilang platonis. Tak sedikitpun tersirat keinginanku untuk memanfaatkan banyak peluang denganya demi nafsu atau kenikmatan seksual semata. Namun rasa cintaku dan kesungguhanku pada Rayana tak perlu diragukan. (Data 2 Halaman 83).

Orang yang benar-bemar mencintai kita tidak akan pernah merusak kepercayaan dan masa depan kita. Kesetiaan bukan cuman soal janji dan kata-kata tapi tentang bagaiman orang tersebut bisa menjaga kepercayaan dan membuktikan bahwa cinta tidak semua tentang nafsu tapi tentang bagaimana mencintai dengan tulus menjaga dan melindungi serta tidak merusak itulah cinta yang sesungguhnya, kesetiaan seorang laki-laki adalah tidak hanya setia menjaga hati tapi setia menjaga kehormatan dan kesucian wanita yang ia cintai.

Namun wajah papa yang sepanjang memoriku hanya tergambar kaku, berubah saat itu. Wajah papa melembut. "Al, istrahatlah dulu. Jangan Bebani pikiranmu. Pikiran yang berat hanya membuatmu tambah sakit," ujar papa. (Data 3 Halaman 97).

Kasih dan cinta orang tua akan selalu abadi. Tidak orang tua yang tidak menyayangi anaknya, meskipun kadang didikan orang tua kadang membuat hati kita sebagai anak tidak senang tapi itulah cara mereka untuk menunjukkan cinta mereka dan ingin memastikan bahwa kita bahagia karna prioritas hidup mereka adalah kebahagiaan anak jadi sejahat-jahatnya orang tua pasti mencintai anaknya dan menjadi gardan terdepan serta orang pertama yang ada ketika kita terjatuh dalam masalah.

Saat aku terbaring lemah, mama adalah pandamping setiaku. Aku yang biasanya membanggakannya dengan nilai-nilai akademis yang gemilang semasa sekolah hingga kuliah, saat ini justru menjadi pesakitan di hadapannya. (Data 4 Halaman 100).

Tak ada cinta yang lebih besar selain cinta orang tua kepada anak, itulah cinta sejati yang tidak akan hilang. Ketika seorang anak sakit maka yang merasakan orang tua dan menjadi orang pertama yang paling peduli dan menghawatirkan anaknya.

Berkali-kali kutepis prasangka bahwa Marina berkhianat dan berselingkuh. Namun, tak semudah itu. Naluriku mengatakan ada sesuatu yang hendak di sembunyikan oleh Marina. Tentu saja, semua manusia pernah sala. Aku akan memaafkan Marina jika semua itu sudah berlalu di sapu angin. (Data 5 Halaman 150).

Setiap orang pasti pernah melakukan kesalahan tapi tidak semua orang bmaafkan kesalahan orang lain, tapi cinta bisa membuat semuanya seakan tidak pernah ada kesalahan itulah bentuk kesetiaan yang sesungguhnya berusaha untuk menghilangkan kesalahan tersebut meskipun sebenarnya itu tidak mudah, tapi memilih memaafkan dari pada harus berpisah itulah tindakan yang perlu kita tanamkan dalam diri.

5. Pengharapan

Pengharapan adalah sesuatu keinginan seseorang yang masih belum terwujud tetapi tetap di kejar dengan penuh ambisi dan semangat yang berkobar untuk mencapai suatu keinginan tersebut. Setiap manusia selalu punya harapan dalam dirinya masing-masing tidak ada satupun manusia yang hidup tanpa ada pengharapan di dalam dirinya.

Aku mencoba membangun kembali kehidupanku setelah hancur lembur oleh penghianatan. Bata demi bata kususun perlahan. Kini, bangunanya mulai tampak meski tak megah. Tentu, butuh waktu dan tempat untuk membangunnya. Waktu yang cukup lama untuk mengobati luka dan tempat yang berjarak dari peristiwa yang memilukan hati. (Data 1 Halaman 202).

Kutipan tersebut di atas dapat dimaknai bahwa Selalu menaruh harapan dan berpikir posistif, seberat apapun persoalan pasti selalu ada jalan jika kita berpikir optimis. Kekecewaan dimasa lalu biar lah berlalu tetap lanjutkan hidup dengan lebih baik lagi, karena bisa jadi kegagalan dimasa lalu menjadi jalan untuk membuka lembaran baru menjadi lebih baik.

Papa senang kamu mau ambil kesempatan ini. Perusahaan membutuhkan generasi penerus. Papa sudah lelah, ucap beliau mencurahkan isi hatinya. (Data 2 Halaman 8).

Sebagai seorang anak pastinya kita diberi kepercayaan oleh orang tua dan menjadi harapan bagi mereka. Selagi kita bisa membantu mereka maka lakukanlah yang terbaik dan penuhi keinginan orang tua agar mereka bahagia, karna bagi setiap orang tua kebahagiaan anak adalah nomor satu

Meski aku akan pergi meninggalkan Rongchester esok hari. Aku merasa suatu hari akan kembali ke negeri ini. Sebuah tempat yang di anggap mimpi bagi sebagian orang. (Data 3 Halaman 61).

Memang tetap terus berjalan ada banyak yang harus di kejar dan di tinggalkan, ada banyak hal yang harus kita lepaskan untuk hal-hal baru yang ingin kita kejar namun kita perlu menaruh harapan yang baik dan percaya bahwa waktu akan membawa kita kembali ketempat yang penuh kenangan itu.

6. Kebijaksanaan

Kebijaksanaan adalah suatu sikap seseorang dalam menanggapi segala sesuatu dengan selalu menggunakan akal dan logika dalam bertindak, mengambil keputusan, merespon sesuatu, dalam berbicara dan memperlakukan orang lain.

Terimakasih untuk semuanya. Hari ini kita tak lagi bersama. Akupun menulis kalimat serupa disana: *Theresia, maafkan aku. Kita harus berpisah*. Menyadari tulisan di atas lembar tisu masing- masing, aku dan Theresia memilih diam sejenak dan berpelukan cukup lama, lalu berpamitan. Kami berpisah baik-baik petang itu. Kutipan dari novel Tangga Patah Hati Karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman . (Data 1 Halaman 240).

Kutipan tersebut di atas dapat dimaknai bahwa seorang yang sudah dewasa harus mampu mengambil sebuah keputusan yang tepat meskipun itu cukup menyakitkan. Tidak ada salahnya mengakhiri hubungan dengan baik-baik bukan saling membenci karenasesungguhnya cinta sejati tidak harus untuk dimiliki, tapi untuk dikenang dan disimpan di dalam hati bahwa dia pernah menjadi bagian dari bahagia dimasa lalu.

Aku sendiri hanya bisa bertunduk diam di gulung kemarahan papa. Kemarahan yang gagal meredakan naluriku untuk mencintai benda bernama komputer itu. Aku justru semakin ingin

menunjukkan bahwa aku mampu merangkai komputer sendiri. Peristiwa itu tidak membuat rasa keingintahuanku surut. (Data 2 Halaman 4).

Kutipan tersebut di atas dapat di maknai bahwa Setiap orang pasti pernah melakukan kesalahan, namun tidak semua orang mampu menanggapi dengan bijak kesalahan tersebut. Dengan adanya kesalahan yang pernah kita alami bisa jadi itu akan membuat kita semakin percaya diri bahwa kita mampu untuk melakukan yang lebih baik, orang bijak tidak akan patah hanya karna kesalahan dan kegagalan sekali melainkan ia mampu berpikir lebih bijak bahwa itu akan menjadi motivasi untuk menunjukkan pada dunia bahwa ia mampu.

Kubulatkan tekad untuk membuka jalan bagi hidupku sendiri di belantara kehidupan ini. (Data 3 Halaman 64).

Setiap manusia mempunyai jalan hidup yang berbeda-beda, kita perlu berjuang untuk menaklukan dunia sebagai manusia yang bijak akan memilih jalan yang terbaik untuk dirinya sendiri dan menjalani hidup sesuai dengan versi terbaik yang ingin kita jalani sendiri. Karna hidup itu tentang apa yang kita mau bukan tentang apa yang orang lain inginkan.

Hotel Far East," ujarku. Aku hanya tidak ingin pulang malam itu. Aku khawatir emosiku meledak dan membahayakan Marina. (Data 4 Halaman 170).

Meskipun dalam kondisi emosi yang berkobar-kobar masih bisa memikirkan orang lain. Tidak semua orang bisa mengontrol emosi dan menahan diri untuk tidak marah, hanya orang bijak yang bisa mengalihkan amarah dan memikirkan perasaan orang lain di saat diri sendiri sedang tidak baik-baik saja. Memilih untuk menghindar dan menenangkan diri itu lebih baik.

"Pada satu titik sayapun menyadari bahwa hidup ini harus terus berjalanan, bukan? Kita boleh patah hati 99 kali, namun yang terpenting, bagaimana kita bisa bangkit untuk ke-100 kalinya. (Data 5 Halaman 187).

Setiap orang pasti menemukan kegagalan dalam hidupnya, bukan cuman sekali dua kali tapi berkali-kali bahkan tak terhitung. Namun ini bukan tentang kegegalanya tapi bagaimana kita harus bangkit di setiap kita jatuh. Tetap terus melanjutkan hidup meskipun berkali-kali di patahkan oleh dunia. Hidup ini sepenuhnya ada ditangan kita, kita yang menjalani dan memilih kita harus berhenti saat jatuh atau bangkit untuk melanjutkan hidup.

Boleh kecewa dan luka karena tindakan berkhianat yang dilakukan Marina. Namun, rasa hormatku pada Om Peter tidak luntur. Ia tetaplah laki-laki hebat di mataku. (Data 6 Halaman 197).

Tetap menghargai orang lain meskipun ada rasa kecewa dan luka yang sangat besar. Seseorang yang bijak akan bisa mengatasi dan memilih kepada siapa amarah di luapkan meskipun sudah di lukai oleh anaknya sendiri tapi tidak sepantasnya membenci orang tua karena yang melakukan kesalahan bukan lah orang tua dan mereka juga tidak pernah mau melihat anaknya berakhir gagal dalam pernikahan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan yaitu: Karya sastra ditulis oleh sastrawan untuk dibaca dan di analisis oleh oleh pembaca. Sastrawan dalam menulis sebuah karya pasti memiliki dasar dan tujuan tertentu untuk menghasilkan karya yang baik dan menarik. Di dalam karya sastra ada banyak di temukan nilai-nilai yang pantas dan layak untuk di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah karya tidak hanya di tulis begitu saja namun penulis bertujuan untuk menyampaikan pesan makna dari tulisan tersebut. Jika di kaitkan dalam novel "tangga patah hati" karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman maka penulis novel tersebut

bertujuan untuk mengungkapkan perasaan yang di alaminya melalu cerita dalam novel ini. Ada banyak nilai-nilai moral yang terdapat dalam novel ini yang dapat memberikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari dan juga memberikan kita pelajaran agar dapat membedakan mana perbuatan yang baik dan buruk. Novel "tangga patah hati" karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman ini di tulis bukan hanya sekedar untuk menghibur pembaca saja namum dapat meningkatkan minat baca. Bagi pembaca dapat mengambil makna yang tersirat didalam novel ini dan di jadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Setelah meneliti novel "tangga patah hati" karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman ini, maka penulis telah menemukan beberapa nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dan dijadikan pedoman hidup yaitu nilai moral keberanian, kemurahan hati, kejujuran, kesetiaan, pengharapan dan kebijaksanaan.

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan temuan dan penganalisian data penelitian adalah: (1) Saran kepada Dosen Universitas Nias, Dengan telah di akui penelitian di bidang sastra ini maka hendaknya mata kuliah tentang sastra lebih diperdalam lagi kepada mahasiswa agar generasi muda dari universitas Nias menjadi orang-orang sastrawan yang menghasilkan banyak karya-karya baru yang dapat membangun kemajuan pendidikan di bidang bahasa dan sastra Indonesia; (2) Kepada mahasiswa Program Studi Bahasa Indonesia agar lebih sungguh-sungguh lagi balajar dan lebih mendalami pelajaran tentang sastra guna untuk membuktikan kepada semua orang bahwa kita di akui dalam bidang sastra dengan karya-karya baru yang kita ciptakan sendiri; dan (3) Saran kepada Peneliti Selanjutnya. Temuan penelitian tentang nilai-nilai moral dalam novel "tangga patah hati" karya Yugha Erlangga dan Alfred Boediman telah diteliti. Untuk lebih mengembangkan dan menyempurnakan hendaknya dilakukan penelitian selanjutnya yang mengaitkan semua data penelitian ini agar memperoleh hasil yang lebih akurat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Adhe, K. R. (2016). Guru Pembentuk Anak Berkualitas. *[ti.02.04]*. *03*(3), 42–52.

Adisusilo,Sutarjo.2012. *pembelajaran nilai-nilai karakter*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA: Jakarta.

Al-Ma'ruf, A. I., & Nugrahani, F. (2017). Pengkajian Sastra: Teori dan Aplikasi. In *Makalah Pada Diklat Pengkajian Sastra Dan Pengajaran: Perspektif KBK*.

Anak, K. (2014). *Kata kunci :7*(2), 75–84.

Aziez, Furqonul. Abdul. 2010. *Menganalisis Fiksi Sebuah Pengantar*.Ghalia Indonesia:Bogor.

Bahasa, P., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Nilai Moral dalam Novel Merdeka Sejak Hati Karya A . Fuadi (Kajian Moralitas James Rachels) Nilai Moral dalam Novel Merdeka Sejak Hati Karya A . Fuadi (Kajian Moralitas James Rachels) Bella Dilia Maharina Abstrak*. 1–15.

Bawamenewi, Arozatulo. 2020. *Analisis tindak tutur bahasa nias sebuah kajian pragmatik. jurnal JRPP*,*2*(2), http://journal. universitas pahlawan. ac.id/index.php/jrpp.

Bu'ulolo, 2022.*Analisis Nilai-Nilai Moral Dalam Novel Pada Senja Yang Membawamu Pergi*.jurnal pendidikan bahasa dan sastra indonesia.

Dhien, dkk. (2022) Analisis Nilai sosial dalam Novel Selamat Tinggal. Universitas malikussaleh.

Erlangga, Yugha dan Alfred Boediman.2020. *Tangga Patah Hati*. PT Rajagrafindo:Depok.

Eliastuti, M. (2017). *Analisis Nilai-Nilai Moral Dalam Novel " Kembang Turi " Karya Budi Sardjono*. *Viii*(1), 40–52.

Elyna Setyawati. (2013). Analisis Nilai Moral Dalam Novel Surat Kecil Untuk Tuhan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Fau, helnanirma susanti. (2018). *Nilai- Nilai Moral Pada Novel " Misteri Gelas Kembar ."5*(1), 105–115.

Hasanah,Uswatun.2017.*nilai Moral Dalam Saq Al-Bambu Karya Sa'ud Al-San'Usi*.Universitas Gajah Mada:Yogyakarta.

Harapan, N., Harapan, N., Harapan, N., Harapan, N., & Kunci, K. (2023). *Analysis of Moral Values in "Negeri Harapan."4*(1), 29–40.

Harefa, Trisman. (2020). *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan dalam novel "Pada Senja yang Membawamu pergi" Karya Biy Candra.*

Homepage, J., Rahmadani, N. A., Purba, A., & Al-washliyah, U. M. N. (2022). *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*. *3*, 236–253.

Hudi, I. (2017b). Pengaruh Pengetahuan Moral Terhadap Perilaku Moral pada Siswa SMP Negeri Kota Pekan Baru Berdasarkan Pendidikan Orangtua. *Moral Kemasyarakatan*, *2*(1), 30–44.

Maulidawati, E, Z. 2021. *Analisis Unsur Religius Dalam Novel Tempat Paling Sunyi*.Universitas Malikussaleh.

Nazirah, febri. I. R. 2022. *Nilai Perjuangan Tokoh Utama Pada Novel Guru Aini*.Universitas Malikussaleh.

Nugraha, W, K.*Analisis Nilai-Nilai Moral Dalam Novel Laskar Pelangi*. Ikip Siliwangi.

Sodik, ali dan Sandu. 2015. *dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing:Yogyakarta.

Sugiono,2010. *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D,*ALFABETA, cv:bandung.

Tafona'o, fasombata. 2011. *Nilai-Nilai Moral Dalam Novel Ayat-Ayat Cinta*.Ikip Gunungsitoli: Gunungsitoli

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* SMP NEGERI 2 HILIDUHO

Adel Anugrah Zega[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:adelanugrahzega@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Adel Anugrah Zega
Universitas Nias
adelanugrahzega@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis *Discovery Learning* pada maateri mengidentifikasi struktur teks drama. Penilaian ahli materi revisi I mencapai 61,25%, pada revisi II mencapai 96,25%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian Ahli bahasa revisi I 62,5%, pada revisi II mencapai 97,5%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain revisi I 37,5%, pada revisi II mencapai 91,25% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian pada angket respon peserta didik uji coba kelompok memperoleh skor 93,69% kategori sangat praktis. Pada uji lapangan memperoleh skor 93,19 % kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba kelompok 100 % dan uji coba lapangan 92,59 % dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis *Discovery Learning* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan penelitian. Adapun saran peneliti yaitu penelitian ini dapat mendorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif dan menggunakan aplikasi pembuatan video yang lebih baik.
Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Discovery Learning*

Abstract: ***Development of Indonesian Language Learning Videos Based on The Discovery Learning of SMP Negeri 2 Hiliduho****. The purpose of this research is to develop video learning Indonesian based on Discovery Learning that is appropriate, practical and effective. This type of research is development research using the ADDIE model which consists of analysis (Analyze), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). This learning video development research was carried out in class VIII of SMP Negeri 2 Hiliduho. The results of this study are in the form of learning video products based on Discovery Learning on material identifying the structure of drama texts. The material expert assessment in revision I reached 61.25%, in revision II it reached 96.25%, with very decent criteria. Assessment of language experts in revision I was 62.5%, in revision II it reached 97.5%, with very decent criteria. The design expert's assessment in revision I was 37.5%, in revision II it reached 91.25% with very feasible criteria. The results of the assessment on the response questionnaire of the group trial students obtained a score of 93.69% in the very practical category. In the field test, a score of 93.19% was obtained in the very practical category. Assessment of student learning outcomes tests obtained a percentage of classical completeness in group trials of 100% and field trials of 92.59% with very effective criteria. From the results of the research above, it can be concluded that learning videos developed on the basis of Discovery Learning are very feasible, practical and effective to use so that they meet the expectations or research objectives. The researcher's suggestion is that this research can encourage other researchers to make interactive Indonesian language learning videos and use better video-making applications.*
Keywords: *learning Video, Indonesian, Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran agar efektif maka digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang disampaikan, menyesuaikan dengan karakter siswa, dan suasana dan saranan pendukung Media sebagai sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa, (Hidayat Harefa et al., 2023). Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan baik. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, baik berupa perangkat keras, komputer, televisi, dan proyektor.

Video pembelajaran adalah suatu media audio-visual berupa gambar hidup (bergerak) yang dapat dilihat dan didengar yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media video yang dipilih untuk dikembangkan karena masih ada sekolah yang belum memafaatkan penggunaan video pembelajaran. Penggunaan media video diharapkan untuk membantu menjelaskan topik, menciptakan keragaman dalam proses belajar, meningkatkan efektivitas belajar mengajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menarik, dan merangsang.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, (Zendrato et al., 2023). Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar.

Berdasarkan hal di atas, Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* sangatlah efesien dan efektif dipergunakan dalam menghasilkan suatu produk yang baik. Proses pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Video pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho."**

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Uji coba terbatas dilakukan di SMP Negeri 2 Hiliduho kelas VIII. Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan adalah tiga standar umum yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas hasil pengembangan. Menurut Nieveen (Rochmad 2012:68), penelitian tentang pengembangan model Pembelajaran harus memenuhi standar kualitas seperti validitas (validitas), praktisitas (secara praktis), dan keefektifan, (Linda et al., 2023).

Teknis Analisis Data

1. Analisis Data Angket Validitas

Validitas media ditentukan dengan mengubah skor rata-rata total menjadi nilai kualitatif. Ini dilakukan dengan menggunakan rumus dan kriteria yang diuraikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas Video Pembelajaran

Skor	Kriteria
$4{,}5 \leq Sr \leq 5{,}0$	Sangat Valid
$3{,}5 \leq Sr < 4{,}5$	Valid
$2{,}5 \leq Sr < 3{,}5$	Cukup Valid
$1{,}5 \leq Sr < 2{,}5$	Kurang Valid
$Sr < 1{,}5$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:113)

2. Analisis Data Angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pedoman Penilain Respon Siswa

Penilaian	Skor	Keterangan
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
C	Cukup	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

3. Analisis Efektivitas

Untuk mengukur keefektifan produk pegembangan digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik, peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKM 72. Presentasi nilai klasikal dihitung dengan rumus di bawah ini dan Tabel 3 adalah kriteria persentase ketuntasan hasil belajar.

$$PK = \frac{\text{jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

PK: Persentase ketuntasan klasikal

Tabel 3. Kriteria Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	% Kentutasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif
4	0%-20%	Tidak Efektif

(Dimodifikasi Arikunto dalam Rizky, dkk (2019:460)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan video pembelajaran ini dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis-Design-DevelopImplement-Evaluate*. Berikut adalah deskripsi langkah-langkah yang dilakukan setiap tahap.

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

a. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini, peneliti menentukan kebutuhan. Peneliti memilih materi pelajaran, kemampuan ini, dan kompetensi dasar berdasarkan silabus Kurikukulum 2013. Mereka juga membuat indikator yang sesuai. Peneliti menyesuaikannya dengan kurikulum 2013 SMP Negeri 2 Hiliduho. Materi yang dipilih untuk digunakan dalam pembuatan video pembelajaran sesuai dengan silabus. Di SMP Negeri 2 Hiliduho adalah materi mengidentifikasi Struktur Teks Drama. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini, peserta didik lebih tertarik dan terbantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran yang di butuhkan di SMP Negeri 2 Hiliduho sebagai panduan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah dan maupun di luar sekolah.

b. Analisis Karakteristik

Untuk membuat video pendidikan yang sesuai dengan kemampuan akademik dan motivasi belajar siswa, maka perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran.

Analisis ini dilakukan di kelas VIII B SMP Negeri 2 Hiliduho. Pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar mereka dalam mengidentifikasi struktur teks drama yang dibaca atau ditonton masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan produk video pembelajaran dan menggunakan produk tersebut dalam proses pembelajaran Kelas VIII.

c. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dipilih menyesuaikan adanya silabus di kelas VIII dengan KD 3.16 yaitu Mengidentifikasi teks drama berdasarkan struktur yang berbentuk naskah atau pentas. Analisis materi dalam video pembelajaran ini mencakup materi pokok, subbagian materi, dan seterusnya. Materi pokok termasuk pemahaman tentang drama, unsur dalam suatu pembangun drama dan struktur drama.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada langkah berikutnya, tahap desain, peneliti membuat, menyusun, dan mendesain video pembelajaran yang didasarkan pada teori-teori yang ada. Tahap desain ini meliputi:

a. Materi

Video pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan materi pilihan untuk menganalisis isi drama. Diharapkan siswa dapat mengidentifikasi struktur teks drama.

b. Strategi pembelajaran

Pada tahap ini, model pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* digunakan. Guru harus berkomunikasi dengan baik dengan siswa mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif video pembelajaran bahasa Indonesia yang dibuat. Ini juga digunakan sebagai alat evaluasi untuk materi pelajaran yang telah dipelajari, yang disusun dengan cara yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

3. Tahap Pengembangan *(Development)*

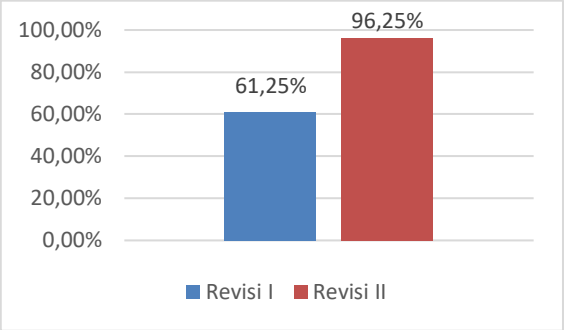
Untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran, tahap pengembangan dimulai dengan mengumpulkan sumber daya, seperti gambar, video, dan audio terkait materi, serta melakukan rekaman video. Salah satu fitur *KineMaster* digunakan untuk mengembangkan gambar dan animasi untuk setiap scane, (Zalukhu et al., 2023). Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

a. Ahli Materi

Validasi Bahasa dilakukan oleh 1 orang validator, dalam validasi ini dilaksanakan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri 7 indikator. Dalam validasi materi dilakukan validator sebanyak dua kali revisi produk. Hasil dari validasi pada kesesuain Materi dengan kompetensi Dasar: Revisi I 60% dan Revisi II 93,3%. Kesesuain Konsep Materi dengan kegiatan pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Keakuratan Materi: Revisi I 66,6% dan Revisi II 93,3%. Kesesuain contoh dengan uraian: Revisi I 66,6% dan Revisi II 100%. Keruntutan penyajian Materi: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Penyajian Materi memotivasi peserta didik: Revisi I 53,3% dan Revisi II 93,3%. Hasi validasi Materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 61,25% dan revisi II dengan pencapaian 96,25% dengan kriteria sangat layak. Dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 1 berikut.

Tabel 4. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Materi

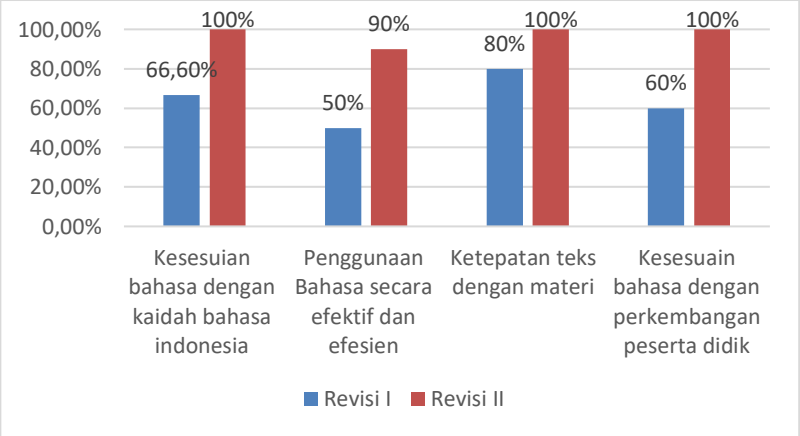
No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	**Kriteria**	**Rata-rata**	**Kriteria**
1	61,25%	Sangat layak	96,25%	Sangat layak



Gambar 1. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II

b. Ahli Materi

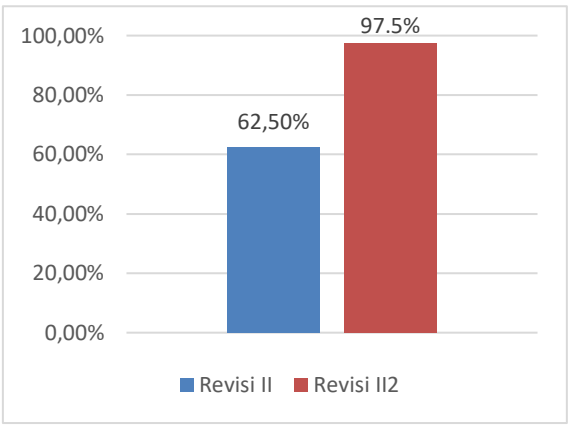
Penilaian ahli bahasa diperoleh dari hasil angket validasi bahasa serta saran dan komentar dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran yang telah dibuat. Video pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa sebanyak dua kali. Hasil validasi pada kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia: Revisi I 66,6%% dan Revisi II 100%. penggunaan bahasa secara efekstif dan efisien: Revisi I 50% dan Revisi II 90%. Ketepatan teks dengan materi: Revisi I 80% dan Revisi II 100%. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Hasi validasi Materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 62,5% dan revisi II dengan pencapaian 97,5 % dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi setiap aspek oleh ahli bahasa pada revisi I sampai revisi II tersaji pada Gambar 2. Hasil rerata validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 5 dan Gambar 3 berikut.



Gambar 2. Hasil Angket Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran Tiap Indikator Oleh Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Tabel 5. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Bahasa

	Revisi I		Revisi II	
NO	**Rata-rata**	**Kriteria**	**Rata-rata**	**Kriteria**
1	62,5%	Sangat layak	97,5%	Sangat layak



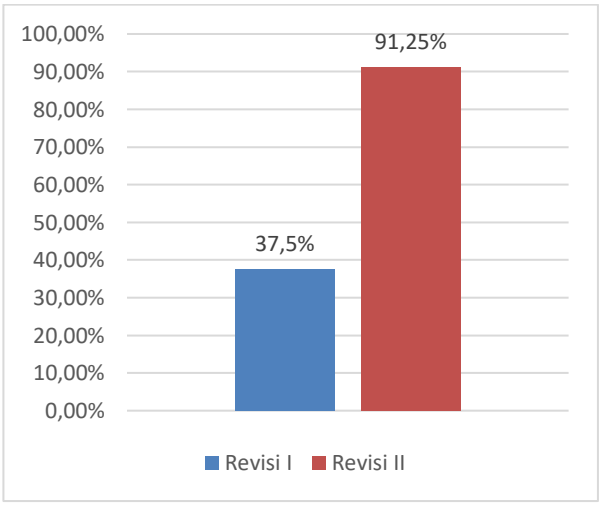
Gambar 3. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

c. Ahli Desain

Hasil angket validasi media, serta rekomendasi dan komentar dari validator terkait tentang media dalam video pembelajaran yang telah dibuat, membentuk penilaian ahli media. Ahli media merevisi video pembelajaran sebanyak dua kali. Revisi I menghasilkan tingkat pencapaian 37,5%, sedangkan Revisi II menghasilkan tingkat pencapaian 91,25% kualifikasi sangat layak. Rerata validasi ahli desain pembelajaran tersaji dalam Tabel 6 dan Gambar 4 berikut.

Tabel 6. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Desain

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	37,5%	Cukup baik	91,25%	Sangat layak



Gambar 4. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Desain

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

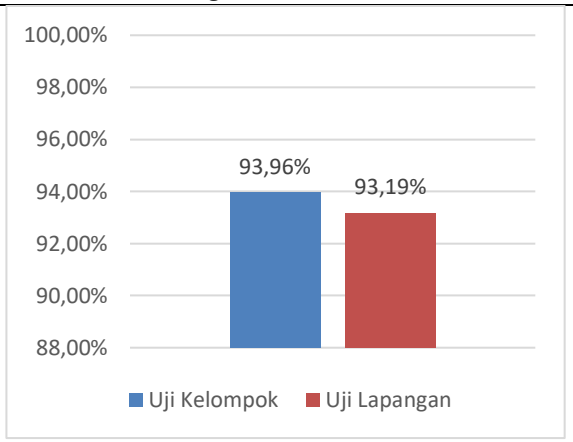
Uji coba produk dilakukan secara individu dan di lapangan untuk menguji validitas dan kepraktisan produk.

a. Dalam Uji coba produk kelompok, terdiri dari 6 orang peserta didik yang di ambil dari kelas VIII A SMP Negeri 2 Hiliduho. Pencapaian uji coba kelompok 93,96% dengan kriteria sangat praktis.
b. Dalam Uji coba lapangan, dilaksanakan terdiri dengan jumlah 27 siswa-siswi kelas VIII B SMP Negeri 2 Hiliduho. Maksud dari uji coba produk ini untuk diketahui kevalidan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan Pencapaian uji coba lapangan 93,19% dengan

kriteria sangat praktis. Rerata uji coba produk kelompok dan lapangan tersaji pada Tabel 7 dan Gambar 5 berikut.

Tabel 7. Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Kelompok, dan Lapangan

No	Uji Coba Kelompok		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	93,96%	Sangat Praktis	93,19%	Sangat Praktis



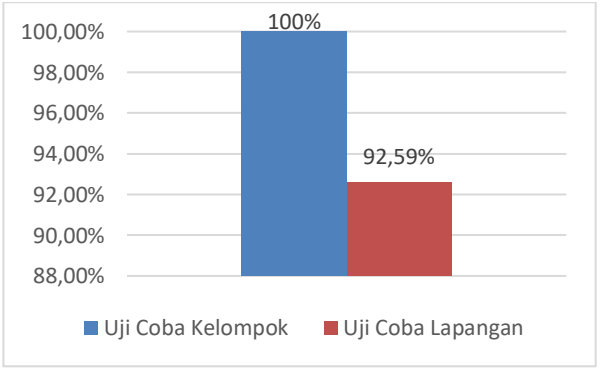
Gambar 5. Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Kelompok, dan Lapangan

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi keefektifan terhadap video pembelajaran yang telah digunakan dengan mengisi angket respon peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Pada uji keefektifitas media memperoleh presentase ktuntasan klasikan. Untuk uji Perorangan dengan Pencapaian 100% dan uji Lapangan dengan Pencapaian 92,59% dengan kriteria sangat efektif yang tersaji pada Tabel 8 dan Gambar 6 berikut.

Tabel 8. Presentase Ketuntasan Belajar pada Uji Coba Kelompok, dan Lapangan

NO	Uji Coba Kelompok		Uji Coba Kelompok	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	100%	Sangat efektif	92,59%	Sangat efektif



Gambar 6. Presentase Kefektifan Uji Coba Produk Kelompok, dan Uji Lapangan

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menjadi sarana bagi seorang guru sebagai berpedoman pada media buku dan power point, tetapi harus menciptakan sesuatu media yang lebih menarik, salah satunya adalah

membuat video pembelajaran. Peserta didik harus memiliki banyak pedoman dalam belajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, termasuk memanfaatkan video interaktif yang dibuat oleh guru. Karena video pembelajan bisa digunakan kapan saja. Mendorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif dan menggunakan aplikasi pembuatan video yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliani, Medhitya A, Arifin M, Prayuningtyas A, W, Selvia Y, and Setyowati S. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2):129. doi: 10.30659/pendas.8.2.129-145.

Arozatulo B, Agusman, Zebua, Mira K, G. 2023. *Journal on Education.* E-ISSN: 26545497. ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENULIS PUISI SISWA KELAS X IPS SMA Negeri 1 LOTU.

Harefa, Susi S, M, Agnes R, H, & Sadiana L. 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Dimensi Tiga Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Lotu." *Formosa Journal of Applied Sciences* 1(5):637–52. doi: 10.55927/fjas. v1i5.1454.

Hasan, Muhammad, Milawati,Darodjat, &Tuti K, H. n.d. *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran │i MEDIA PEMBELAJARAN*.

Jannah, Diar M, Muhammad T, H, Muslimin I, & Suharmono K. 2021. "Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3378–84. doi: 10.31004/basicedu. v5i5.1350.

Khaerudin, D. 2019. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS DRAMA BERDASARKAN PENGALAMAN PENGARANG SEBAGAI BAHAN AJAR DRAMA DI SMP/MTS." *Jurnal Tuturan* 8(2).

Marisya, A, & Elfia S. n.d. "Konsep Model *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli."

Parlindungan, Doby P, Galang P,M, & Dita Y. n.d. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit E-ISSN: 2745-6080 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah*.

Purwasih, N. n.d. "Analisis Naskah Drama Lumpur Kemiskinan Karya Marjan Fariq Adaptasi Dari Cerpen Gerobak Karya Seno Gumira Ajidarma: Suatu Pendekatan Humaniora."

Putri, R, A, & Sri L, H. 2021. "Pengembangan Media SiMach Land Berbasis Android Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2541–49. doi: 10.31004/basicedu. v5i4.1230.

Rapita, S, B. n.d.-a. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD*.

Sunardi, Dandi, Eka S, & Agung K, H. n.d. "Volume: 1; Nomor: 1, Tahun: 2021; Halaman." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)* 29–34.

Sunarto, Muhammad F, & Nur A. n.d.-a. "BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra." 21:2022.

Widiastika, Milda A, Nana H, & Ahmad S. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(1):47–64. doi: 10.31004/basicedu. v5i1.602.

Widiyono, A. n.d. *Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran IPA Melalui LMS Pada Mahasiswa Prodi PGSD.*

Yudha, Jenny R, Putri A, & Sri S. 2021. "Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa." *Journal of Telenursing (JOTING)* 3(2):538–45. doi: 10.31539/joting. v3i2.2561.

Hidayat H, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. 2023. Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX*. *06*(01), 3015–3021.

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. 2023. *Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning*. *06*(01), 5793–5800.

Zendrato, N., Waruwu, Y., Zalukhu, L., & Telaumbanua, Y. 2023. *Pengembangan Penggunaan Media Wall Chart dalam Menulis Karangan Argumentasi*. *06*(01), 7130–7135.

PENGEMBANGAN MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI SMK

Sandi Marseli Zebua[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:sandimarselizebuaa@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Correspondingauthor:
Sandi Marseli Zebua
Universitas Nias
sandimarselizebuaa@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan modul berbasis *Problem Based Learning pada* materi teks negosiasi. Informasi yang didapatkan di SMK Negeri 3 Gunungsitoli yaitu peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dikarenakan bahan ajar tidak bervariasi dan belum mengembangkan bahan ajar berupa modul bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning*. Dengan demikian peneliti mengembangkan modul bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* Kelas X OTKP-2 pada materi teks negosiasi yang layak, praktis dan efektif. Peneliti ini dilaksanakan dengan sampel penelitian uji coba perorangan di kelas X OTKP-2 sebanyak 3 orang, uji kelompok kecil di kelas X OTKP-2 sebanyak 5 orang, dan uji lapangan di kelas X OTKP-2 sebanyak 20 orang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* terdiri lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implemitation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrument yang digunakan dalam penilaian ini adalah angket validasi uji kelayakan, angket respon peserta didik uji kepraktisan dan esay tes uji keefektifan hasil belajar. Hasil penelitian berupa modul bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learming* materi teks negosiasi. Penilaian ahli materi revisi I mencapai 71% dan revisi II mencapai 98%. Berdasarkan penilaian ahli bahasa revisi I mencapai 83% dan revisi II mencapai 100%. Berdasarkan ahli media revisi I mencapai 60% dan revisi II mencapai 95%. Kepraktisan bahan ajar modul dikategorikan sangat praktis berdasarkan penilaian uji coba perorangan mencapai 93,05%, penilaian uji coba kelompok kecil mencapai 94,16%, dan penilaian uji coba lapangan mencapai 92,91%. Kriteria sangat baik dan efektif dengan presentase efektifitas bahan ajar modul mencapai rata-rata 83,37%.
Kata Kunci: *Modul, Problem Based Learning, Bahasa Indonesia, SMK, Teks Negosiasi*

Abstract: ***Problem-Based Learning Development of Indonesian Language Modules in Vocational Schools.*** This research was conducted to produce a Problem Based Learning based module on negotiating text material. The information obtained at SMK Negeri 3 Gunungsitoli is that students are less motivated in learning because the teaching materials do not vary and have not developed teaching materials in the form of Problem Based Learning Indonesian language modules. Thus the researchers developed an Indonesian language module based on Problem Based Learning Class X OTKP-2 on appropriate, practical and effective negotiating text material. This research was carried out with 3 individual test samples in class X OTKP-2, 5 people in small group tests in class X OTKP-2, and 20 people in class X OTKP-2. This type of research is development research using the ADDIE model consisting of five stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The instruments used in this assessment were validation questionnaires for due diligence, student response questionnaires for practicality tests and essay tests to test the effectiveness of learning outcomes. The results of the research are in the form of Problem Based Learning Indonesian language modules of negotiating text material. Material expert assessment in revision I reached 71% and revision II reached 98%. Based on the assessment of linguists, revision I reached 83% and revision II reached 100%. According to media experts, revision I reached 60% and revision II reached 95%. The practicality of the module teaching materials is categorized as very practical based on the assessment of individual trials reaching 93.05%, the assessment of small group trials reaching 94.16%, and the assessment of field trials reaching 92.91%. The criteria are very good and effective with the percentage of effectiveness of module teaching materials reaching an average of 83.37%.
Keywords: *Modules, Problem Based Learning, Indonesian, Vocational School, Negotiation Text*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Oemar Hamalik (Hidayat et al.,

n.d. 2019:24) Pendidikan adalah suatu proses yang dapat mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya yang untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat, (Zendrato et al., 2023). Oleh karena itu guru harus bisa menumbuhkan dan mengembangangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu, pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Djamaluddin & Wardana (2019:13) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sungkono (Widyaningrum et al., 2013:2) salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya adalah mengembangkan bahan ajar pembelajaran. Pengembangan bahan ajar penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Pendidik sangat bergantung pada bahan ajar, tetapi masih banyak pendidik yang kurang memperhatikan bagaimana kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan bahan ajar agar lebih sesuai dengan lingkungan peserta didik. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada. Hal ini tentunya menjadi persoalan serius, persoalan ini harus segera dipecahkan dengan mengatasi masalah yaitu sebaiknya seorang pendidik dalam penyusunan bahan ajar mampu untuk mengembangkan kreativitasnya, maupun inovasi dalam menarik minat kebutuhan peserta didik.Wahyudi (2022:61) bahan ajar adalah semua bahan yang meliputi materi dan isi yang digunakan sebagai acuan oleh para pendidik dan peserta didik dalam melakukan belajar-mengajar, pada teknologi cetak, audio visual, yang berbasis komputer, dan teknologi terpadu.

Ada berbagai macam sarana atau bahan ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru agar dapat memudahkan peserta didik untuk mengetahui materi didalam kelas dan diluar kelas, baik itu media cetak, media suara, media umum, media grafis dan media pembelajaran lainnya. Dengan kegunaan bahan ajar dapat mempertinggi inspirasi, kemauan, penalaran dan daya cipta siswa.Salah satu bahan ajar yang dapat membantu pendidik untuk memotivasi dan mengembangkan minat belajar siswa adalah bahan ajarberupa modul.

Widyastuti & Wiryokusumo (2019:176) mengatakan bahwa modul adalah alat belajar mandiri, yang dapat membantu siswa mengusai tujuan belajar, dan paket program yang disusun dan didesain secara sistematis untuk membantu proses belajar peserta didik. Modul adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis atau cetak yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (*self instructional*), dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam modul tersebut.

Arista et al., (2022:51) modul adalah bahan ajar mandiri akan tetapi dalam penggunaan membutuhkan biaya yang dikeluarkan sedikit besar, membutuhkan waktu yang lama, kurangnya disiplin belajar pada siswa, kurangnya interaksi antar siswa, membutuhkan ketekunan, dan kesungguhan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk memantau proses belajar siswa.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan modul adalah suatu alat kesatuan pembelajaran yang didalamnya terdapat kompenen dan petunjuk pembelajaran yang tersusun secara sistematis sehingga dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.Penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar siswa dapat belajarmandiri tanpa guru dan di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator.

Bahan ajar modul menjadi salah satu jenis dari bahan ajar yang dapat dipergunakan oleh pendidik dalam rangkaian belajar. Penggunaan bahan ajar yang baik dan benar akan sangat memberikan dampak dalam kegiatan belajar mengajar baik kegiatan yang ada di dalam maupun kegiatan yang ada di luar kelas, salah satu dampaknya adalah meningkatnya minat belajar siswa yang pada akhirnya ada peningkatan yang lebih baik dalam hal prestasi siswa.

Kegiatan proses belajar mengajar di SMK Negeri 3 Gunungsitoli, berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada saat magang 1, 2, 3 menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam belajar karena fasilitas dan bahan ajar yang belum memadai. Penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi, mengakibatkan peserta didik merasa bosan karena hanya menggunakan buku cetak yang bersifat informatif, kurang menarik dan bahasa yang kurang dipahami. Pembelajaran hanya berpusat pada guru saja sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembalajaran, akibatnya proses belajar siswa hanya berlangsung disekolah saja.Guru bahasa Indonesia belum pernah menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning* pada saat proses pembelajaran, (Zalukhu et al., 2023).

Pembelajaran yang terjadi belum menunjukkan aktivitas belajar dengan secara maksimal. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan proses pembelajaran, maka perlu mengembangkan bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia dan langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Salah satu cara atau solusi yang dapat dilakukan adalah membuat bahan ajar berupa modul Bahasa Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning* yang digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Langkah dari model *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh guru, yaitu: Pertama, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa untuk terlibat mempelajari pembelajaran yang diajarkan. Kedua, guru membimbing siswa dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan pelajaran yang dipelajari,(Bawamenewi, 2019). Ketiga, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tugas belajar yang dipelajari. Keempat, guru membimbing siswa dalam melaksanakan diskusi dan membantu siswa mengatasi kesulitan dalam mempelajari materi yang ada dalam modul. Dan kelima, guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil kegiatan belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research & development*). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Sezer et al., (Nugroho & Azies, 2022:12-13) menjelaskan bahwa *ADDIE* adalah suatu pendekatan yang menekankan suatu analisis bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Tahapan dari model pengembangan *ADDIE* ini adalah terdiri dari 5 tahap yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implemitation*), dan evaluasi (*evaluation*), (Zalukhu et al., 2023).

Subjek penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X OTKP-2 SMK Negeri 3 Gunungsitoli tahun pelajaran 2022/2023. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket validasi, angket kepraktisan modul, lembar penilaian efektifitas, wawancara, observasi, dan dokumentasi, (Pinta et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Modul Bahasa Indonesia

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa modul bahasa Indonesia ini merupakan jenis R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Tahapan yang dilakukan yaitu Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*analysis*) merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mendapatkan serangkaian informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan bahan ajar modul bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi yang diajarkan. Hasil yang didapat dari tahapan analisis ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya bahan ajar yang dikembangkan dalam betuk modul bahasa Indonesia.

Pada tahap perancangan (*design*) peneliti melakukan tahap desain yang terdiri dari: pertama penyusunan kerangka modul bahasa Indonesia yang didasari oleh silabus bahasa Indonesia kelas X. Kedua pengumpulan referensi yang sebagai sumber materi yang dicantumkan pada modul yang dikembangkan. Ketiga, penyusunan modul pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: sampul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, peta konsep, petunjuk penggunaan modul, kegiatan pembelajaran, uji kompetensi, evaluasi, glosarium dan daftar pustaka.

Pada tahap pengembangan (*development*), kegiatan yang dilakukan adalah dengan memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Peneliti memverifikasi produk yang telah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah produk yang di desain telah layak atau tidak layak untuk diimplementasikan.

Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu mencetak produk yang kemudian diperiksa oleh pembimbing untuk melakukan revisi, kemudian diserahkan kepada validator ahli materi, bahasa, dan desain untuk divalidasi. Catatan dan masukan oleh validator dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi kelemahan yang ada pada produk modul bahasa Indonesia. Setelah perbaikan dan layak digunakan maka dilakukan pengimplementasian.

Pada tahap implementasi, yaitu setelah modul dinyatakan layak oleh validator, maka modul pembelajaran kemudian diimplementasikan di kelas atau di uji cobakan kepada peserta didik. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan atau respon peserta didik terhadap modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* pada materi Negosiasi. Dengan membagikan angket respon peserta didik dan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas modul bahasa Indonesia. Sebagai tahap terakhir dari penelitian ini yaitu evaluasi. Evaluasi ini dilaksanakan pada setiap akhir pengembangan yang dilakukan pada peserta didik di SMK Negeri 3 Gunungsitoli.

2. Kelayakan Modul

Hasil kelayakan modul menunjukkan bahwa, modul secara keseluruhan layak digunakan sebagai bahan ajar. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan uji coba mulai dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangang. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Kelayakan materi pada bahan ajar modul dibagi menjadi lima aspek penilaian, yakni relevansi, keakrutan, kelengkapan sajian, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan cara penyajian. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, kelayakan media gambar mencapai nilai rata-rata skor pada revisi pertama sebesar 71% dan pada revisi kedua sebesar 98%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa modul dalam kategori "Sangat layak" digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

b. Ahli Bahasa

Kelayakan bahasa pada modul dibagi menjadi dua aspek penilaian, yakni kesesuaian bahasa dan keterbacaan. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, kelayakan bahan ajar modul mencapai nilai rata-rata skor pada revisi pertama sebesar 83% dan pada revisi kedua sebesar 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa modul dalam kategori "Sangat layak" digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

c. Ahli Desain

Kelayakan desain pada modul dibagi menjadi dua puluh aspek penilaian. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, kelayakan media gambar mencapai nilai rata-rata skor pada revisi pertama sebesar 60% dan pada revisi kedua sebesar 95%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa media gambar dalam kategori "Sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran

3 Kepraktisan Modul

Hasil kepraktisan modul menunjukkan bahwa, modul secara keseluruhan sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar. Kepraktisan tersebut dibuktikan dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut.

a. Uji Coba Perorangan

Respon peserta didik dengan tahap uji coba perorangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 3 Gunungsitoli, di kelas X dengan mengambil sampel 3 orang peserta didik. Respon peserta didik mencangkup pada aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual. Hasil respon peserta didik yang didapatkan pada uji perorangan menunjukkan bahwa modul dapat digunakan dalam pembelajaran dengan nilai rata- rata skor pemerolehan sebesar 93,05% dengan kategori sangat praktis

b. Uji Kelompok Kecil

Respon perserta didik dengan tahap uji coba kelompok kecil dilakukan di Sekolah SMK Negeri 3 Gunungsitoli, di kelas X dengan mengambil sampel 5 orang peserta didik. Respon peserta didik mencangkup pada aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual. Hasil respon peserta didik yang didapatkan pada uji kelompok kecil menunjukkan bahwa modul dapat digunakan dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata skor pemerolehan sebesar 94,16% dengan kriteria sangat praktis.

c. Uji Coba Lapangan

Respon perserta didik dengan tahap uji coba lapangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 3 Gunungsitoli, di kelas X dengan mengambil sampel 20 orang orang peserta didik. Respon peserta didik mencangkup pada aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual. Hasil respon peserta didik yang didapatkan pada uji lapangan menunjukkan bahwa modul dapat digunakan dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata skor pemerolehan sebesar 92,91% dengan kriteria sangat praktis.

4. Efektivitas Modul

Hasil pemerolehan efektivitas produk modul dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian soal tes yang berupa esay dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peseta didik dengan materi yang telah dipelajari dan untuk meningkatkan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari soal evaluasi dapat menentukan kualitas dan keefektifan produk modul. Hasil analisis efektivitas produk oleh peseta didik di kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP-2) SMK Negeri 3 Gunungsitoli, menunjukan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada materi negosiasi adalah 28 orang yang mencapai nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil perhitungan nilai peseta didik memperoleh nilai ketuntasan 83,37% dengan kriteria sangat efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Gunungsitoli dengan menggunakan jenis penelitian Pengembangan Modul bahasa Indonesia Berbasis *Problem Based Learning* di SMK, maka dapat disimpulkan: (1) Pengembangan Modul bahasa Indonesia Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Negosiasi kelas X di SMK Negeri 3 Gunungsitoli, telah berhasil disusun dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analisis (*Analysis)*, Desain (*Design)*, Pengembangan (*Development)*, Implementasi (*Implementation)*, dan Evaluasi (*Evaluation)*. Sehingga layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia; (2) Modul bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* pada materi negosiasi telah memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan. Hasil kelayakan ini diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pemerolehan hasil validasi oleh ahli materi mencapai 98% dengan ktiteria sangat layak, validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 100% dengan ktiteria sangat layak, dan validasi oleh ahli media memperoleh penilaian 95% dengan ktiteria sangat layak. Dari beberapa hasil validasi tersebut, produk modul telah dinyatakan layak untuk digunakan dilapangan; (3) Modul bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* di kelas X pada materi teks negosiasi praktis digunakan dilapangan. Hasil kepraktisan tersebut telah dilakukan dengan cara uji coba produk sebanyak tiga kali yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh nilai kepraktisan produk yang dikembangkan. Uji coba produk modul perorangan dilakukan dengan tiga orang siswa dan memperoleh nilai kepraktisan 93,05% dengan kriteria sangat praktis, uji coba produk kelompok kecil dilakukan dengan lima orang siswa dengan pemerolehan nilai 94,16% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan pada uji coba lapangan terhadap 20 orang siswa memperoleh nilai 92,91% dengan kriteri sangat praktis. Sehingga dari hasil uji coba lapangan dapat diketahui bahwa produk modul yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan; dan (4) Modul bahasa Indonesia berbasis *Problem*

Based Learning yang telah dikembangkan telah memenuhi nilai sangat efektif. Nilai keefektifan produk modul diperoleh dari hasil evaluasi belajar siswa yang dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemerolehan jumlah siswa yang tuntas mencapai 83,37% dengan KKM 65 sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 16,63%. Dari hasil ketuntasan tersebut, produk modul yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif.

Adapun saran yang dapat dipaparkan adalah modul berbasis *Problem Based Learning* pada materi negosiasi diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang sangat efektif untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar, Modul bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang lebih menarik dengan berbagai desain yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, Kepada peniliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan bahan ajar modul yang lebih efektif lagi dengan konsep materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(2), 310–323. https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. *CV Kaaffah Learning Center*.

Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.

Nugroho, W. B., & Azies, F. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Peserta Didik Kelas X SMA Semester Gasal dengan Pendekatan Saintifik. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, *9*(1), 9. https://doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13720

Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), *06*(01), 3033–3039.

Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, *2*(1), 51–61.

Widyaningrum, R., Sarwanto, S., & Karyanto, P. (2013). Pengembangan Modul Berorientasi Poe (Predict, Observe, Explain) Berwawasan Lingkungan Padamateri Pencemaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, *6*(1), 100. https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v6i1.3920

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06*(01), 5793–5800.

Zendrato, N., Waruwu, Y., Zalukhu, L., & Telaumbanua, Y. (2023). Pengembangan Penggunaan Media Wall Chart dalam Menulis Karangan Argumentasi, *06*(01), 7130–7135.

ANALISIS NILAI-NILAI BUDAYA DALAM *FAMOTU ONO IHALO* (NASIHAT KEPADA PENGANTIN PEREMPUAN) DI PESTA PERNIKAHAN ADAT NIAS DI KOTA GUNUNGSITOLI

Budimawati Harefa[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email: mawarharefa2000@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Budimawati Harefa
Universitas Nias
mawarharefa2000@gmail.com

Abstrak: Masyarakat Nias dengan segala kebudayaannya memiliki akar yang cukup kuat. Masyarakat Nias merupakan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan dilestarikan secara turun-temurun. Budaya tersebut digunakan sesbagai pedoman dan aturan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, diantaranya yaitu budaya dalam pesta pernikahan, berpakaian, bertutur kata, berperilaku dalam bermasyarakat, berkeluarga, etika, dan sopan santun. Hal inilah yang menjadi kebiasaan atau budaya masyarakat suku Nias. Suku Nias sangat menjujung tinggi nilai-nilai budaya mulai sejak lahir sampai pada kematian itu semua diatur oleh budaya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan pendekatan etnografi. Penggumpula data dilakukan dengan teknik wawancara sebagai alat untuk mendapatkan data-data yang terkait dalam penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai-nilai budaya yang dapat dianalisis yaitu nilai moral, etis, estetis, budaya, dan filosofis.
Kata kunci: *Nilai-nilai budaya dalam famotu ono nihalö (nasihat kepada pengantin perempuan)*

Abstract:* *Analysis of Cultural Values in Famotu Ono Ihalo (Advice to The Bride) at The Nias Traditional Wedding Party in the City of Gunungsitoli. *Nias people, with all their culture, have quite strong roots. The Nias people are a society that upholds cultural values and has preserved them from generation to generation. This culture is used as guidelines and rules in living everyday life, including culture in weddings, dressing, speaking, behaving in society, family, ethics, and manners. This is the habit or culture of the Nias people. The Nias people uphold cultural values from birth to death, all of which are governed by culture. This study uses qualitative research with an ethnographic approach. Data collection was carried out using interview techniques as a tool to obtain data related to research. The results of the research show that there are cultural values that can be analyzed, namely moral, ethical, aesthetic, cultural, and philosophical values*
Keywords: *Cultural values in famotu ono nihalö (advice to the bride)*

PENDAHULUAN

Pulau Nias merupakan salah satu pulau yang terletak di bagian utara pulau Sumatera yang mana letaknya terpisah dari dataran pulau Sumatera. Pulau Nias merupakan tempat bagi masyakarat suku Nias pada umumnya. Dimana, kepulauan Nias terbagi dalam lima daerah dan kota yang berbeda yaitu 1 (satu) Kota Gunungsitoli dan 4 (empat) kabupaten, yakni: Kabupaten Nias Utara, Nias, Nias Barat dan Nias Selatan. Masyarakat suku Nias merupakan masyarakat yang hidup dan tumbuh dalam adat istiadat dan kebudayaan. Menurut Lowie *et al*., (2019), kebudayaan merupakan segala sesuatu yang di dapatkan oleh seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, seperti adat istiadat, kepercayaan, norma, cara makan, dan keterampilan yang didapatkan bukan hasil dari individu seseorang melainkan hasil dari warisan dari penetua sebelumnya bisa melalui pendidikan formal maupun informal.

Kebudayaan di pulau Nias merupakan hasil dari kebiasaan-kebiasaan dan keputusan yang dibuat oleh para pengetua adat dan leluhur masyarakat pulau Nias yang dimuat dalam suatu aturan yang di kenal dengan nama *Fondrakö.* Telaumbanua *at al*., (2017), *fondrakö* merupakan "suatu hasil dari kesepakatan leluhur masyarakat Nias yang dilandasi oleh keyakinan kepada arwah leluhur (*lawolo)* dan juga merupakan hasil musyawarah oleh para pengetua dengan tujuan untuk menjamin adanya pengawasan sosial bagi warganya adanya keharmonisan, kedamaian, kesejahteraan, di

dalam pemerintahannya (*fabanuasa*)".

Masyarakat suku Nias pada zaman dahulu menjunjung tinggi adat sebagai landasan dalam menjalani aktifitas hidup sehari hari dan sangat dipatuhi. Adapun aturan-aturan adat istiadat ini disampaikan secara lisan maupun secara tertulis. Peninggalan-peninggalan kebudayaan masyarakat suku Nias bukan hanya dalam bentuk *Fondrakö* (hukum) saja, namun terdapat beberapa peninggalan kebudayaan dari leluhur suku Nias yang merupakan hasil dari kehidupan masyarakat Nias sehari-hari pada zaman dahulu misalnya: lompat batu di Nias Selatan yang merupakan peninggalan budaya masyarakat suku Nias zaman dahulu, yang digunakan sebagai ajang unjuk kedewasaan, batu megalit *(gowe)* untuk menandakan kedudukan seseorang dalam masyarakat, rumah adat masyarakat suku Nias di berbagai daerah dan lain sebagainya.

Masyarakat suku Nias merupakan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan dilestarikan secara turun-temurun. Budaya tersebut digunakan sebagai pedoman dan aturan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, diantaranya yaitu budaya dalam pesta pernikahan, berpakaian, bertutur kata, berperilaku dalam bermasyarakat, berkeluarga, etika, dan sopan santun. Salah satu dari beberapa kebuyaan tersebut, yang masih ada sampai sekarang ialah budaya dalam pesta penikahan.

Salah satu dari sekian banyak rangkaian acara pesta pernikahan di pulau Nias khususnya di kota Gunungsitoli ialah *Fame'e bene'ö* (tangisan pengantin), yang dilaksanakan oleh kedua belah pihak pengantin. Salah satu bagian yang sangat sakral dan harus dilakukan ialah *Famotu ono nihalö* (pemberian nasihat kepada pengantin perempuan). *Famotu* (nasihat) merupakan nasihat-nasihat yang diberikan oleh orang tua pihak pengantin perempuan mengenai kebiasaan sehari-hari yang akan dilalui oleh pengantin perempuan kelak dalam berumah tangga bersama dengan suaminya.

Famotu ono nihalö (nasihat kepada pengantin perempuan) merupakan sebuah moment yang sangat berharga dan penting, yang harus di lakukan agar seorang gadis bisa siap menjadi seorang istri dan menantu, orangtua kedua belah pihak berhutang untuk memberikan nasihat kepada anak mereka pada saat pesta pernikahan di suku Nias. *Fotu* merupakan tanda bahwa keluarga telah menyampaikan hal-hal yang baik kepada pengantin perempuan yang juga disaksikan juga oleh pihak laik-laki. *Famotu* ini di laksanakan oleh orang tua pengantin (*mama niowalu*), istri sudara ayah (*Tana Nina),* istri kepala Desa (*Fo'omo zalawa*), pengetua adat (*ira'alawe zangila huku ba goi-goi*) dan perempuan *zowatö* yang datang pada hari itu.

Famotu dilaksanakan kepada pengantin perempuan yang merupakan sebuah penghormatan kepada wanita tersebut bahwa siap untuk berkeluarga. *Famotu* berisi tentang tata krama, cara berpakaian, cara duduknya, cara hidup berkeluarga (harus transparan) karena mereka sudah menjadi satu keluarga, serta tingkahnya yang akan berubah menjadi seorang ibu. Nasehat tersebut juga berisi bagaimana cara memperlakukan tamu ketika datang ke rumah, yaitu sebagai yang sudah menikah harus memberikan salam atau pun memberikan sirih kepada tamu yang datang. Makna tersebut terdapat nilai budaya nias yaitu, nilai moral, nilai sosial, nilai budaya, nilai estetis, nilai etika. Jika seorang pengantin perempuan tidak dinasehati atau diberikan *Fotu* saat pesta pernikahanya, maka akan terus diingat oleh masyarakat banyak dan dianggap hina. Bahkan, jika perempuan tersebut melakukan kesalahan di masa yang akan datang setelah berkeluraga, maka orang lain mengoloknya dan disebuat sebagai pengantin yang belum dinasihati (*ira alawe silö nifotu*).

Hasil penelitian penelitian yang relevan yaitu penelitian Telaumbanua, Asa Abid. (2020), "komunikasi budaya pernikahan adat Nias (studi etnografi pernikahan adat Nias di Pekanbaru)" dari hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep etnografi komunikasi dalam pernikahan adat Nias

terdiri dari masyarakat tutur dengan penggunaan bahasa daerah dalam seluruh rangkaian acara adat, aktivitas komunikasi dalam acara pra pesta pernikahan, pesta pernikahan, dan setelah pesta pernikahan, komponen komunikasi dengan melakukan obrolan panjang atau singkat dalam pemberian dan penerimaan simbol adat yang memiliki makna sukacita, kompetensi komunikasi dilambangkan oleh kedua penatua adat yang saling berkomunikasi, varietas bahasa dalam pesta pernikahan adat Nias adalah penggunaan bahasa daerah Gunungsitoli dalam selurh rangkaian acara.

Penelitian berikutnya yaitu penelitian dari Minarni (2018), "implementasi nilai-nilai budaya masyarakat adat di Desa Gattareng Toa Kec. Marioriwawo Kab. Soppeng" penelitian menunjukkan bahwa bentuk nilai-nilai adat budaya masyarakat mengandung nilai-nilai etis dan pandangan hidup yang terdapat dalam masyarakat terlihat dengan masih kentalnya nilai kejujuran dan nilai kerjasama, yang tampak pada saat upacara dilangsungkan serta nilai patriotism dan nilai rasa solidaritas warga masyarakat yang merasa memiliki kepentingan bersama. Eksistensi nilai-nilai adat budaya yang menyebabkan dilaksanakannya tradisi ini karena sebagai bentuk penghormatan terhadap nenek moyang yang dilaksanakan secara turun temurun serta mempererat silahturami antar sesama masyarakat. Nilai kebaikan dari budaya tersebut perlu diangkat sehingga masyarakat luas dapat mengetahui dan masyarakat Nias dapat terus melestarikan kebudayaan yang telah turun temurun digunakan, sehingga peneliti merasa perlu mengangkatnya dalam penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan & Bikklen dalam Rahmat. (2009), penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitan yang menghasilkan data penelitian deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Penelitian ini metode pendekatan etnografi, Koentjaraningrat dalam Kamarusdiana (2019), penelitian etnografi merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menganalisis, unsur-unsur suatu kebudayaan, atau merupakan suatu deskripsi tentang kebudayaan etnik dari suatu suku bangsa secara holistik (keseluruhan) melalui teknik observasi, wawancara, simak, catat, rekam serta dokumentasi. Penggumpula data dengan teknik wawancara sebagai alat untuk mendapatkan data-data yang terkait dalam penelitian.

Sugiono dalam Ulfa (2020) menyebutkan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah "suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya". Variabel penelitian yang diteliti oleh peneliti merupakan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam *Famotu ono nihalõ* (nasihat kepada pengantin perempuan) pada pesta pernikahan adat masyarakat Kota Gunungsitoli. Untuk memperoleh data dalam rangka menjawab permasalahan penelitian, maka sumber data yang di gunakan adalah data primer dan data sekunder.

Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh peneliti dari orang yang bersangkutan. Data primer memiliki kriteria sebagai berikut:

Data ini di peroleh dari :

a. Pengetua adat (umur 60-75 Tahun)
b. Aparat pemerintah (umur 48-56 Tahun)
c. Masyarakat (umur 50-65 Tahun)

cara pengumpulan data :

a. Wawancara, dilakukan dengan para informan yang terdiri dari para pengetua adat, yang dianggap dapat memberikan informasi tentang nilai-nilai budaya dalam *famotu ono nihalõ*

(nasihat kepada pengantin perempuan), Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan informasi yang dianggap bagian dari keseluruhan agar datanya bersifat kualitatif dan representatif.

b. Angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang nilai-nilai budaya dalam *famotu ono nihalõ* (nasihat kepada pengantin perempuan) dalam pesta adat pernikahan di kecamatan Gunungsitoli. Hal ini dilakukan mengingat besarnya jumlah sampel yang ada, sehingga pengumpulan data menjadi lebih efektif.

Data Sekunder

Data ini dikumpulkan melalui penelusuran atau studi pustaka dari berbagai Referensi arsip-arsip penelitian, dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini. Abdussamad (2021), mengatakan bahwa yang menjadi instrumen atau alat penelitian ialah peneliti itu sendiri karena segala sesuatu belum mempunyai bentuk yang pasti. Jadi peneliti dalam hal ini melakukan perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data, analisis, penafsiran data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitiannya. Yang disediakan peneliti dalam hal ini adalah antara lain:

a) Lembar Pertanyaan

Lembar pertanyaan merupakan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait kebudayaan masyarakat kota gunungsitoli khususnya dalam pesta pernikahan dan *famotu ono nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan).

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti visual yang dapat dilihat atau didengar oleh seseorang. Dokumentasi digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa rekaman video dan foto-foto saat melaksanakan wawancara sebagai bukti dalam kebenaran hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti ialah melalui wawancara secara lisan kepada masyarakat di kota Gunungsitoli berdasarkan pertanyaan yang sudah disiapkan. Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan beberapa tahap:

1) Reduksi Data

Reduksi data diartikan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data dengan sedemikian rupa sehingga dapat disimpulkan (Arni & Mastawati, 2023). Reduksi data merupakan tindakan untuk memilih data yang akan di gunakan atau penting unutk dianalisis oleh peneliti dengan cara menghilangkan data-data yang dianggap tidak perlu, berdasarkan hasil wawancara.

2) Penjelasan Data

Data yang yang telah dipilih Kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan dalam memahami nilai-nilai dalam hasil wawancara

3) Kesimpulan

Data yang telah dikumpulkan kemudian dideskripsikan sesuai dengan urutannya. Lalu ditentukan nilai-nilai dalam *famotu ono nihalõ* (nasihat kepada pengantin perempuan) pada pesta pernikahan adat nias di kota Gunungsitoli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa deskriptif tentang nilai-nilai budaya dalam *famotu ono nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan) di pesta pernikahan adat Nias di kota Gunungsitoli. Peneliti mencari dan menentukan data-data yang ada kaitannya dengan nilai budaya, selanjutnya peneliti

menganalisis sehingga mendapatkan hasil penelitian yang telah diperoleh dalam *famotu ono nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan) yang terangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai-nilai Budaya dalam *Famotu Ono Nihalö* (Nasihat kepada Pengantin Perempuan)

No.	*Famotu ono nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan)	Arti Dalam Bahasa Indonesia	Nilai Budaya
1	*Ba ya'ugö onoma nano örugi dania naha zangai ya'ugö,* *Ba öböhöli sa'e gamuata bawa iraono,* *Fabö'ö sa'ira gamuata we'aso barö,* *gamuata nano möi ngambatö,*	Anak kami, jika nanti engkau sudah sampai di rumah keluargamu, maka tinggalkanlah semua perilaku ke kanak-kanakkanmu, berbeda saat engkau masih bersama kami orangtuamu, dengan perbuatan jika engkau kelak sudah berkeluarga,	Moral
2	*Gofu hadia ia niwa'ö ziso fönau khöu,* *Ba inau zanöwu ya'ugö ba he amau,* *Bahe fo'omou,* *Ma tana ga'au,* *Lö'ösa laombakhaö khöu mbawa lala,* *Lö sökhi na'alawa yawa ndraugö moroi bazitohöna,* *Böi fayawa ndra'ugö,* *Öbe'e fangehera ziso fönau,* *Ma salawa namau,* *Ma ira talifusöu,* *Lösökhi na tobali famoboto dödö ngambatö gamuatau,* *Obou döimö, ba töi zo ono ya'ugö,*	Apa saja yang dikatakan oleh saudaramu, dan juga ibu mertuamu, dan juga ayah mertuamu, dan juga suamimu, ataupun saudaramu tertua, mereka tidak akan lagi menyuruh-nyuruhmu, jangan nanti kamu lebih tinggi dari pada iparmu, Jangan kamu menyombogkan diri, jadikanlah pedomanmu para iparmu atau saudaramu, manatau ayahmu tertua adat, ataupun saudaramu, jangan nanti engkau menjadi pemecah belah keluarga, namamu terlecehkan, juga nama suamimu.	Etis
3	*Lö sökhi mbu'u haga, fa mao nasu,* *Ba fo mböra wama dou manu dra'ugö,* *He hulö mao-mao dugalawu nirugiu,* *Ba ata'ufi ba fo sumange,* *Inau sanöwu ya'ugö mbalaziu,* *Ba fulitöu ba li,* *Bama tana ga'au fo'omo ga'au ira matua,* *Ba fo'omou,*	tidaklah baik rupa yang selalu kesal, dan menjadi kambing hitam keluarga, Meskipun keluarga yang kamu tuju sederhana, hormatilah dan patuhi mereka, pedomani ibu mertuamu, dan selalu bertanya terlebih dahulu, atapun saudara iparmu, atau istrinya mereka atapun saudara iparmu, atau istrinya mereka, dan suamimu,	Estetis
4	*Böi beta badanga ninau wamatörö gölö, Fatua so ia ba dalinga mbatö,* *Dali ya'ia sa na'itou'ö ba dangau,* *Bahe nano itou'ö ba dangau,* *Ba böi ohe ba nilau dödö u,* *Nalö öfuli khönia daroma li*	Janganlah kamu mendahului ibumu dalam mengambil keputusan, selagi dia masih dalam keluarga kalian, tergantung ibu mertuamu jika dia menyerahkannya kepadamu, dan meskipun sudah diberikan kepercayaan kepdamu, tetapi jangan sesuai dengan kemauan hatimu, tanyakan dulu kepada mertuamu	Etis
5	*Andre lamane baga maedola zatua* *Hasa gokhö tanömö rigi ba danga ndra matua* *Bazi sa gokhö tanömö höwa so ba ndra alawe* *Aya waebolo dödö,ba fanaha tödö*	Demikian dikatakan dalam peribahasa orangtua kita, hanya segenggam emas dari laki-laki, tetapi segengam masalah dan tanggung jawab pada perempuan tetaplah sabar dan tabah	Budaya

6	*Naso dome zitohöna yomo, balö tolalö'ö* *Nionangegö da'ö, mendrua manö ae na tome zi sambua banua* *Ma sisara idanö* *Si oföna öfabeegö dadaoma* *Mazui tufo, ba ya nemai'ö ö'ondrasi* *Ba bidi nafo, na'örugi baulu* *Basioföna saatö mege ba'öowai* *Na tome ira alawe, ba owai* *Na tome ira alawe, ba ö faogö ira wangowai wamoho bawa* *Ba bö'i lau ba ndramatua zimanö, laraga yaugö* *Ha sa amau ba balifusöu*	Jika ada tamu yang datang kerumah hormatilah mereka, apalagi jika tamu satu kampung dengan kalian atau satu rumpun pertama-tama persilahkan untuk duduk atau berikan tikar, dan cepatlah kamu menyapa mereka buatlah sirih, jika sudah ad di ruang tamu dan yang pertama – tama tadinya tentu kamu menyapa mereka jika tamu perempuan maka sapalah dan jika tamu perempuan sapalah dan senyumlah pada mereka dan jangan perbuat demikian kepada tamu laki-laki nanti engkau akan di hukum hanya kepada ayah dan saudaramu saja	Filosofis

SIMPULAN DAN SARAN

Pesta pernikahan adat Nias sangat menjujung tinggi nilai-nilai budaya. Masyarakat Nias menjunjung tinggi adat sebagai landasan dalam menjalani aktifitas hidup sehari-hari dan sangat dipatuhi. Adapun aturan-aturan adat istiadat ini disampaikan secara lisan maupun secara tertulis. Kebudayaan tersebuat terdapat melalui peninggalan-peninggalan kebudayaan masyarakat suku Nias yang dikenal sebagai *Fondrakö* (hukum). Masyarakat suku Nias merupakan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan dilestarikan secara turun-temurun. Dimana, budaya tersebut digunakan sesbagai pedoman dan aturan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, diantaranya yaitu budaya dalam pesta pernikahan, berpakaian, bertutur kata, berperilaku dalam bermasyarakat, berkeluarga, etika, dan sopan santun. Salah satu dari beberapa kebuyaan tersebut, yang masih ada sampai sekarang ialah budaya dalam pesta penikahan.

Pesta pernikahan adat Nias ada yang namanya *Famotu Ono Nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan). *Famotu Ono Nihalö* merupakan momen yang sangat penting dan sudah sakral untuk kedua belah pihak. *Famotu Ono Nihalö* adalah pemberian nasihat oleh orang tua, saudara, pengetua adat, istri kepala desa dan masih banyak lagi. *Famotu Ono Nihalö* ini sangat penting dilaksanakan agar calon pengantin perempuan dan laki-laki tau bagaimana cara dalam berkeluarga, bagiamana yang namanya membentuk sebuah keluarga baru, mereka di beritahukan bagaimana tingkah serta perbuatan yang sewajarnya dilakukan. *Famotu Ono Nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan) mengandung beberapa nilai-nilai budaya diantranya adalah nilai religi, nilai filosofis, nilai etis, nilai estetis serta nilai moral. *Famotu Ono Nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan) sangat bermakna bagi *niowalu* (pengantin) karena mereka akan diberikan petuah-petuah oleh pengetua adat mengenai dalam berkelurga, baik dari segi tingkah, sikap perbuatan dan lain-lain semuanya di sampaikan oleh pengetua adat. Agar kelak pengantin perempuan dan laki-laki tidak terkejut lagi bagaimana dalam berkelurga karena mereka telah di isi atau di berikan nasihat oleh orang-orang yang tau adat.

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan temuan dalam menganalis *Famotu Ono Nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan) adalah:

1. Saran kepada Dosen Universitas Nias, khususnya Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan telah di akui penelitian di bidang satra ini maka hendaknya mata kuliah tentang sastra lebih diperdalam lagi kepada mahasiswa terbiasa menciptakan para sastrawan muda dari Universitas Nias

2. Saran kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai calon pendidik pada bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia maka mahasiswa disarankan untuk lebih memperdalam/mempelajari sastra dengan baik baik dalam segi nilai-nilai maupun maknanya, sehingga dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu yang di dapatkan dilingkungan pendidikan.
3. Sara kepada peneliti selanjutnya pada penelitian ini, yang menjadi temuan penelitian adalah nilai-nilai budaya yang terdapat dalam *Famotu Ono Nihalö* (nasihat kepada pengantin perempuan). Untuk menyempurnakan lagi hendaknya dilakukan penelitian lanjut yang melibatkan sampel dan segala unsur yang terkait serta lengkap sehingga data atau hasil penelitian dapat di peroleh dengan baik.
4. Yang terdapat dalam Saran kepada pembaca bagi pembaca di harapkan dapat mengamalkan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam *Famotu Ono Nihalö* (nasihat kepda pengantin perempuan), untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam kehidupan orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif.* CV.Syakir Media Press.

Bawamenewi A. (2020). Analisis Tindak Tutur Bahasa Nias Sebuah Kajian Pragmatik. *Junal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 200-208. https:// doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1217

Fitriani. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Melalui Media Gambar PAda Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun TK Khalifah 7 Palembang Tahun 2017. 2(1), 430-448.

Iyut, Novianty, F. (2021). Persepsi Masyarakat Pada Upacara Perkawinan Adat Suku Dayak Bedayuh di Desa Tengun Upas Kecamatan Air Besar Kabupaten Landak. Character and Civic: *Jurnal Pendidikan dan Karakter, 1*(2), 1-15.

Jayusman, I., Shavab, K., A., O. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Denga Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak, 7*(1). 13-20. https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak.

Kamarusdiana. (2019). Studi Etnografi Dalam Kerangka Masyarakat dan Budaya. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i, 6*(2), 113-128. https://DOI:10.15408/sjsbs.v6i2.10975.

Lase & Ndruru (2023). Analisis Nilai-nilai Religius dalam Novel Janji Sahabat Karya Risna Utami. *Jurnal ilmiah pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*. 2(1), 153-157. https://doi.org/10.56207/ta'ehao.v1i1.xx.

Koentjaraningrat. (2000). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan.* PT Gramedia Pustaka Utama.

Mahdayeni, Alhaddad, R., M., & Saleh, S., A. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia Dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Kehidupan). *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 7*(2), 154-165.

Minarni (2018). Implementasi Nilai-Nilai Budaya Masyarakat di Desa Gattareng Toa Kec. Marioriwawo Kab. Soppeng. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Nurma & Purnama Sigit. Penanaman Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia Dini di TK Harapan Bunda Woylan Barat. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (2022).

Prayogi, R., & Danial, E. (2016). Pergesaran Nilai-nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Humanika, 23*(1), 61-79.

Rahmat, S., P. (2009). Penelitian Kualitatif. *Equilibrium, 5*(9), 1-8.

Ramadinah, D., Setiawan, F., Ramadanti, S., & Sulistyowati, H. (2022). Nilai-nilai Budaya dan Upaya Pembinaan Aktivitas Keagamaan di MTS N 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 4*(1), 84-95. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa.

Rusandi, Rusli, M. Merancang Penelitian Kualitatif, 2(15), 1-13. https://jurnal.staiddimakasar.ac.id/index.php.aujpsi.

Siddiq, M., & Salama, H. (2019). Etnografi Sebagai Teori dan Metode. XVIII(1) 23- 48.

Sinapati, Syamsuddin & Barasandji, S. Peningkatan Kemampuan Berbahasa Lisan Siswa Kelas IV SD Inpres Pandawangi Kecamatan Toili Barat Kabupaten Banggai Melalui Media Gambar Denah. *Jurnal Kreatif Tadulako Online, 5*(1). 91-101.

Stella, S., & Erniwati. (2021). Upacara Adat Perkawinan Masyarakat Nias di Kota Padang Tahun 1998-2021. *Kronologi, 3*(3), 224-231.

Telaumbanua, F., Harefa, M., Telaumbanua, S., Zebua, T. (2017). *Fondarko Hili Dora'a.* LBN Kota Gunungsitoli.

Telaumbanua, S. (2017). *Menyimak Makna Lokusi Tradisi Lisan Nias*. CV. Mitra Medan.

Telaumbanua, asa Abid (2020). Komunikasi Budaya Pernikahan Adat Nias (Studi Etnografi Pernikahan Adat Nias di Pekanbaru). Universitas Islam Riau.

Umro Jakaria. (2018). Penanaman Nilai-nilai Religius di Sekolah yang Berbasis Multikultural. *Jurnal Al-Makrifat, 3(1),* 149-166.

Zebua, B., Harefa, Y., Harefa, B., dkk. (2019). *Fondrako di Kota Gunungsitoli.* LBN Kota Gunungsitoli.

Zebua, S. H. (1985). *Kumpulan Catatan Upacara Perkawinan Daerah Nias.*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERUPA KOMIK PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ertis Iman Sari Zai [1], Trisman Harefa[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias[1,2]
Email: zaiertisimansari@gmail.com[1], Trisman_harefa@ymail.com[2]

Corresponding author:
Ertis Iman Sari Zai
Universitas Nias
zaiertisimansari@gmail.com

Abstrak: Guru diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Kenyataannya, guru di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe masih menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi secara khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahap yaitu; pendefinisian (*Defines*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Dissminate).* Media pembelajaran komik dikembangkan melalui tahap uji validasi oleh ketiga validator (ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran komik yang dikembangkan telah teruji sangat valid dan layak oleh validator ahli materi mencapai 72,5% dan Revisi II 100%. Berdasarkan penilaian ahli bahasa revisi I mencapai 64,2% dan Revisi II 92,8%. Berdasarkan penilaian ahli desain revisi I mencapai 46% dan Revisi II 92,8%. Kepraktisan media komik dikategorikan sangat praktis berdasarkan penilaian uji coba perorangan mencapai 92,8%, penilaian uji coba kelompok kecil 94,8%, dan penilaian uji coba lapangan mencapai 94%. Kriteria sangat baik dengan persentase efektivitas media komik uji coba perorangan mencapai 100%, uji coba kelompok kecil mencapai 100%, dan uji coba lapangan mencapai 83%. Maka disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik, Menceritakan Kembali Isi*

Abstract: Development of Indonesian Language Learning Media in the Form of Comics on Retelling Materials of Fables in Junior High Schools*. In learning activities, teachers are expected to be able to utilize and develop learning media so that learning activities can take place well. But in reality, teachers at UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe still use learning media that do not vary specifically for Indonesian language learning. The purpose of this study was to develop learning media in the form of comics on the material of retelling the contents of fable stories in class VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe that are valid, practical, and effective. This type of research is called research and development. The development model used is the 4D model, which consists of four stages: defining, designing, developing, and disseminating. Comic learning media was developed through the validation test stage by three validators (material experts, linguists, and design experts), individual trials, small group trials, and field trials conducted at UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Based on the results of the study, the comic learning media developed has been tested as very valid and feasible by material expert validators, reaching 72.5% and Revision II 100%. Based on the assessment of the revised linguist,*
Keywords: *Learning Media, Comics, Content Retelling*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses timbal balik antara pendidik dan peserta didik, dengan melibatkan berbagai faktor pendidikan yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru serta siswa memerlukan sumber belajar untuk menunjang proses belajar mengajar. Keberhasilan pendidikan para siswa dalam menuntut pelajaran di sekolah ditentukan dengan bahan ajar yang diterima. Elfachmi (2015), menyatakan bahwa "pendidikan merupakan usaha untuk mendapatkan pengetahuan baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam masyarakat."

Hidayat & Abdilah dalam Ahmadi & Uhbiyat (2019) menyatakan bahwa "pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan sengaja, serta penuh tanggungjawab yang

dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan langsung terus- menerus". Indonesia adalah negara kepulauan berbentuk Republik dengan jumlah penduduk mencapai 275,36 juta jiwa. Pendidikan di Indonesia saat ini diatur dalam UU no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur utama, yaitu formal, non formal, dan informal. Suatu sistem tentunya akan selalu saja ada kelebihan serta kekurangan, tetapi kinerja pada sistem akan menghasilkan kualitasnya seperti apa, yang dijalankan dengan baik tentunya akan banyak sekali hal positif dan hasil yang baik. Pendidikan di Indonesia masih belum bisa dikatakan maksimal dalam hal perangcangan sistemnya, pasalnya masih banyak masalah yang terjadi pada sistem pendidikan di Indonesia. Hal tersebut diakibatkan beberapa faktor yang menunjang baik buruknya kualitas pendidikan di Indonesia, karena faktor tersebut masih belum bisa berjalan maksimal maka pendidikan di Indonesia masih rendah. Ada beberapa faktor yang menjadi masalah pendidikan di Indonesia salah satunya adalah; bahan ajar mengajar yang masih minim, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan keterbatasan jumlah guru yang terampil.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe, terdapat informasi bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran di kelas dan kurangnya daya tarik peserta didik dalam belajar. Pendidik dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket yaitu buku siswa dan buku guru sebagai alat bantu belajar dan hanya memanfaatkan media papan tulis. Variasi sumber belajar yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum dilakukan. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran seperti adanya laptop ataupun komputer, bahkan tersedia alat proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran *(*Pinta *et al.*, 2023). Peran pendidik sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator tidak terealisasikan secara menyeluruh sehingga peserta didik kurang memahami materi yang sedang dipelajari serta menimbulkan kebosanan dan tidak menyenenangkan bagi peserta didik, (Zalukhu *et al.*, 2023).

Guru dituntut untuk lebih aktif dalam memodifikasi dan menyediakan pembelajaran bervariasi pada proses persiapan pembelajaran. Indriana dalam Harefa & Eti (2020) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan salat satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik." Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik karena melalui media pembelajaran pendidik pada mengkomunikasikan materi dengan cara yang lebih kreatif.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya perubahan, perbaikan dan inovasi terbaru untuk mencapai tujuan pendidikan dan khususnya pada tujuan pembelajaran tersebut. Mengatasi dan mengurangi permasalahan tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa media komik. Rohmawati *et al.* (2017) komik adalah "sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca". Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Melalui media komik materi pembelajaran dapat dituangkan dalam sebuah ilustrasi gambar yang terurut sehingga menarik perhatian peserta didik dan mampu merangsang keinginan peserta didik kelas VII-A cenderung menyukai hal-hal yang bergambar dan berwarna karena melalui gambar, peserta didik dapat membantu mengespresikan pikiran serta perasaannya dalam proses pemahaman materi

pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, pengembangan media pembelajaran berupa komik ini sangat mendukung dan efektif dalam proses pembelajaran karena menarik perhatian siswa untuk belajar. Proses pengembangan media pembelajaran berupa komik ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, develop,* dan *dissiminate*). Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagajaran, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.

Salah satu kompetensi dasar (KD) 4.14 menceritakan kembali isi cerita fabel. Pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe pada semester genap adalah menyebutkan tokoh, watak, dan amanat dalam memahami ceritta fabel mengurutkan isi cerita fabel, menceritakan kembali isi fabel secara lisan. Melalui pengembangan komik, diharapkan peserta didik mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan adanya keinginan- keinginan peserta didik untuk berperan secara aktif dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi afektif, produktif, dan menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efisien. Alasan lain juga dengan mempertimbangkan bahan ajar yang memiliki komponen lengkap dibandingkan dengan bahan ajar lainnya adalah komik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Develompment*). Menurut Purnama (2013) menyatakan bahwa "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya". Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model pengembangan adalah "penelitian pengembangan sebagai usaha untuk digunakan untuk mengembangkan dan mevalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, menurut Fransisca, *et al*. (2019) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengemban sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya (Linda *et al*., 2023).

Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran), (Bawamenewi, 2019). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa komik. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakan dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui efektivitas peserta didik setelah pembelajaran menggunakan komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk berupa komik dengan mengambil data uji coba produk pada siswa UPTD SMP Negeri 3 Manderehe kelas VII-A semester genap. Pelaksanaan penelitian pemgembangan media pembelajaran berupa komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe dengan menggunakan model pengembangan 4D. Berikut penjelasan data hasil pengembangan media untuk masing-masing tahapan yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design)*, pengembangan (*develop)* dan penyebaran (*disseminat)* (Halawa *et al*., 2023).

Tahap pertama yaitu pendefinisian merupakan tahapan yang mencakup fakta dan serangkaian kebutuhan serta permasalahan utama yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap dilakukan melalui kegiatan wawancara dan pengamatan di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Tahap kedua yaitu tahap perencangan merupakan tahap perancanaan dan proses dalam pembuatan media pembelajaran komik. Media pembelajaran dirancang sesuai hasil informasi yang di peroleh pada pengamatan dan hasil wawancara. Tahap ketiga adalah pengembangan merupakan tahap pembuatan pengujian dan penilaian produk yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran layak digunakan, (Hidayat Harefa *et al*., 2023). Produk yang telah dibuat divalidasi oleh 3 validator (ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain) serta melakukan uji coba produk sebanyak 3 kali (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe berjumlah 24 orang yang bertujuan mendapatkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu tahap penyebaran merupakan tahapan menyebarkan produk dalam bentuk cetak terhadap siswa kelas VII-A tahapan ini bertujuan untuk memperoleh hasil kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan.

Validasi hasil ahli materi pada revisi I pada produk berupa media komik, setelah dirata-ratakan dapat persentase 72,5% dari lima aspek, yaitu aspek relevansi mencapai 67,5% dari sepuluh indikator, aspek keakuratan mencapai 75% dari empat indikator, aspek kelengkapan sajian mencapai 75% dari enam indikator, aspek kesesuaian sajian 75% dari lima indikator, aspek penyajian 75% dari enam indikator aspek. Sedangkan revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 83,7% dari lima aspek, yaitu aspek relevansi mencapai 100% dari sepuluh indikator, aspek keakuratan mencapai 100% dari enam indikator, aspek kelengkapan sajian mencapai 100% dari enam indikator, aspek kesesuaian sajian mencapai 100% dari lima indikator, aspek penyajian 100% dari enam indikator. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran komik oleh validator ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran berupa komik oleh validator ahli materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	100%	Sangat Layak
2	keakuratan	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak
5	Cara penyajian	100%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli bahasa pada revisi I terhadap produk berupa media komik, setelah dirata-ratakan didapatkan 64,2 % dari dua aspek, yaitu aspek bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan disesuaikan mencapai 58,3% dari tiga indikator dan aspek keterbacaan dan kekomunikatif mencapai 68,7% dari empat indikator. Sedangkan pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 92,8%dari dua aspek, yaitu aspek bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar yang disesuaikan mencapai 91,6% dari dua indikator dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 92,8% dari empat indikator. Hasil validasi ahli desain pada revisi I terhadap produk berupa media komik, setelah dirata-ratakan didapatkan mencapai 46% dari 19 indikator dan pada revisi II mencapai 92,8%.Persentase penilaian oleh ahli desain

pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase penilaian media pembelajaran berupa komik oleh validator ahli desain

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Revisi I	46%	Sangat Layak
2	Revisi II	92,8%	Sangat Layak

Setelah tiga percobaan produk media komik, termasuk tes perorangan mendapatkan 92,8% tes kelompok kecil mendapatkan 94% dan tes lapagan mendapatkan 93,3%. Maka diperoleh hasil pencapaian dengan masing-masing dikategorikan "Sangat Praktis" yang tersaji pada Tabel 3. Setelah pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik masing-masing mencapai 100% terkecuali uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 83%. Maka diperoleh hasil pencapaian tes belajar peserta didik dengan kriteia "sangat efektif" yang terdapat pada Tabel 4

Tabel 3. Persentasi Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	92,8%	Sangat Jelas
Uji Coba Kelompok Kecil	94%	Sangat Jelas
UJi Coba Lapangan	93,3%	Sangat Jelas

Tabel 4. Persentasi ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	100%	Sangat Jelas
Uji Coba Kelompok Kecil	100%	Sangat Jelas
UJi Coba Lapangan	83%	Sangat Jelas

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diatas mampu dirangkumkan sebagai berikut yaitu:Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik pada Materi Mencerikan Kembali Isi Cerita Fabel Kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe telah berhasil disusun melalui lembar validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

1. Setelah dilaksanakan validasi sebanyak 2 kali terhadap produk media komik, maka didapatkan hasil bahwa produk tersebut dikategorikan "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi revisi I 72,5% dan revisi II 100%, penilaian ahli bahasa pada revisi I 64,2% dan revisi II 92,8%, kemudian pada penilaian ahli desain revisi I 46% revisi II 92,8%.
2. Media komik dikatergorikan "Sangat Praktis" berdasarkan penilaian tes perorangan 92,8% , penilaian tes kelompok kecil 94%, dan penilaian tes lapangan 93,3%.
3. Efektivitas hasil belajar peserta didik dikategorikan "Sangat Baik" dengan persentase

Maka disimpulkan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Saran Hasil berdasarkan penelitian dan media pembelajaran pengembangan berupa komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel

yang telah dilaksanakan untuk menghasilkan sarana komik yang efektif dan layak dipergunakan pada pembelajaran di kelas, maka peneliti berharap penelitian pengembangan media komik selanjutnya dapat dilakukan lebih efektif lagi. Pendidik didorong untuk mempergunakan media pengajaran berupa komik saat pembelajaran, karena media komik telah diuji dan mendapatkan penilaian yang layak digunakan serta diharapkan dapat mengunakan media pembelajaran berupa komik yang lebih menarik lagi peneliti sebelumnya. Dengan harapan peneliti lebih lanjut diperlukan seiring dengan perkembangan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang, *5*(1), 1. https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444

Ariani, & Kurniah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Prestasi Belajar Siswa, *12*(1).

Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi "Aku" Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(2), 310–323. https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631

Daeng, J., Raya, T., & Selatan, S. (n.d.). Analisis Struktur Teks Fabel Siswa Kelas Vii Smp Negeri 18 Makassar Abstract : Analysis Structure Fable Texts Students Of Grade Vii State Junior High, 75–80.

Fikri, & Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.

Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, *06*(01), 6290–6295.

Harefa, & Hayati. (2022). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informadi*. Unpam Press.

Hariadi, & Abidin. (2022). Perancangan Komik Kebokicak Sebagai Media Pengenalan, *10*(5), 123–137.

Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.

Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Ikhtiaroh, & Syakir. (2012). Arty : Jurnal Seni Rupa, *1*(1), 15–23.

Jaya, & Hilir. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Examples Non Examples Di Sdn 010 Bayas Jaya Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Examples Non Examples Di Sdn 010 Bayas Jaya, *11*, 56–63.

Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.

Kristanto, A. (n.d.). *Media pembelajaran*. 2016.

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, *06*(01), 3015–3021.

Nabunome, & Al, E. (2018). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan

Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas Xi Di Slb Pembina Kupang, *3*(2), 16–22.

Nurkhalisyah, C., & Marlini. (2018). Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, *7*(1), 9–18.

Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), *06*(01), 3033–3039.

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 30. https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951

Rahmawati, & Al, S. et. (1835). Penggunaan Sprachblasen Pada Media Komik Dalam Keterampilan Berbicara.

Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, *2*(1), 14–18.

Senjaya, A., Wahid, F. I., Saputra, D. Y., Lathfullah, M., & Fasya, S. (n.d.). Pertama kali menerbitkan jurnal volume 1 nomor 1 pada April 2016 , jurnal ini memuat tulisan-tulisan sekitar bahasa dan sastra Indonesia dengan tujuan untuk mengembangkan studi ilmiah di Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia . Penanggung Jawab : Dr . H . Ac.

Siswa, B., Iv, K., Sdn, D. I., Tahun, U., Fitri, R., Bagus, I., … Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Di Sdn 8 Utan Tahun 2021/2022. *Fitri Gunayasa et al*, *2*(1), 59–64.

Wibowo. (2019). Komik iklan komik, *12*(2), 52–64.

Yuliani, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Fabel Dengan Pembelajaran Berbasis Portofolio Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Pondok Kelapa Bengkulu Tengah. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *2*(1), 89–99. https://doi.org/10.33369/diksa.v2i1.3246

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06*(01), 5793–5800.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK GAMBAR PADA MATERI MENYAJIKAN DRAMA DALAM BENTUK PENTAS ATAU NASKAH KELAS VIII SMP SWASTA IDANOI

Lenti Fenni Darniat Zega[1], Imansudi Zega[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email: lentifdzega99@gmail.com[1], imansudizega1979@gmail.com[2]

Corresponding author:
Lenti Fenni Darniat Zega
Universitas Nias
lentifdzega99@gmail.com

Abstrak: Pada kegiatan proses pembelajaran, seorang guru diharapkan dapat menciptakan suatu hal baru yang bisa menimbulkan semangat para siswa dalam belajar dengan menyediakan alat bantu atau media. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada Materi Menyajikan Drama dalam Bentuk Pentas atau Naskah yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *dissiminate* (penyebaran). Media pembelajaran dalam bentuk gambar yang dikembangkan melalui tahap uji validitas oleh tiga validator (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain), uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilakukan di kelas VIII-b SMP Swasta Idanoi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran komik telah teruji valid dan layak oleh validator ahli materi 98,39%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli desain 100%. Kepraktisan media pembelajaran komik pada uji perseorangan sebesar 90%, uji kelompok kecil sebesar 90%, dan uji lapangan sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 86,25%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dikembangkan dengan model 4-D telah memenuhi harapan dan tujuan penelitian.
Kata kunci : *Media Pembelajaran dalam Bentuk Gambar, 4-D, Valid, Praktis, Efektif*

Abstract: Development of Learning Media in The Form of Images on Materials Present Drama in The Form of Stages or Script For Class Viii Of Idanoi Private Junior High School*. In learning process activities, a teacher is expected to create something new that can arouse the enthusiasm of students for learning by providing tools or media. The purpose of this study is to develop learning media in the form of images on the material presenting drama in the form of a stage or script that are valid, practical, and effective. This type of research is called research and development. The development model used is the 4-D model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. Learning media in the form of images were developed through the validity test stage by three validators (material experts, linguists, and design experts), individual tests, small group tests, and field tests conducted in class VIII-b SMP Swasta Idanoi. Based on the results of the research that has been done, comic learning media have been tested as valid and feasible by 98.39% of material expert validators, 100% of language expert validators, and 100% of design expert validators. The practicality of comic learning media in the individual test was 90%, the small group test was 90%, and the field test was 95.5%, with a very practical category. The effectiveness of learning media has been tested very effectively, with the percentage of classical completeness reaching 86.25%. Based on the results of the above research, the learning media in the form of images that have been developed with the 4-D model have met the expectations and objectives of the study.*
Keywords: *Learning Media in The Form of Images, 4-D, Valid, Practical*

PENDAHULUAN

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar, (Halawa et al., 2023). Seorang guru diharapkan untuk menciptakan suatu hal baru yang dapat menimbulkan semangat para siswa dalam belajar dengan cara menyediakan alat bantu atau media yang sesuai dengan materi dengan berbagai variasi yang berbeda pada kegiatan proses pembelajaran,. Briggs

(Anitah et al., 2019) menyatakan bahwa "Media Pembelajaran merupakan peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurkan isi pembelajaran contoh buku, *video, tape, slide* suara, suara guru yang tak terucap (nonverbal)." Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar serta dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan, sehingga terjalin kerjasama yang baik antara siswa dan juga guru dalam proses belajar. Seorang guru harus membuat media atau alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan Saptono (2016) dalam Harefa *et al*. (2023).

Menurut Harefa dan Hayati (2020:11) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga mendukung kelancaran pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran ini dapat disebut sebagai sumber belajar dan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi seorang pendidik dan juga memudahkan peserta didik memahami apa yang disampaikan guru, terutama jika media pembelajaran tersebut didesain dengan menarik maka dapat merangsang peserta didik bergembira untuk semangat belajar, (Linda et al., 2023).

Namun pada kenyataanya yang terjadi pada saat ini jauh berbeda dari yang di harapkan karena pengunaan media di sekolah belum sepenuhnya dilakukan dengan baik. Berbagai alasan yang terjadi yaitu guru menganggap penggunaan media perlu persiapan, media itu merupakan barang canggih dan mahal, media dianggap sebagai hibursn sedangkan belajar itu harus serius, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan yang cukup lengkap untuk pembuatan media, guru tidak memahami seberapa penting penggunaan media dalam prorses belajar, guru tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai cara pembuatan media secara pribadi Tafonao (2018) dalam Pinta *et al.* (2023).

Jika media pembelajaran tidak digunakan dalam proses pembelajaran maka akan terjadi kesulitan dalam mengajar, sehingga mengakibatkan materi yang disampaikan menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran harus digunakan dan difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar para siswa, (Zalukhu *et al.*, 2023). Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan akan semakin tinggi juga tingkat motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti selama melaksanakan magang di SMP Swasta Idanoi, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi karena kurangnya kreativitas guru dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media sehingga peserta didik lebih cenderung pasif karena hanya duduk menunggu dan mendengar tentang materi yang disampaikan, sealain itu minimnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dalam proses pembelajaran yang berlangsung, guru mrnggunakan metode yang konvensional, serta proses pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar sangat sedikit ditambah lagi dalam situasi belajar dengan fasilitas belajar kurang memadai dari segi proyektor yang tidak pernah digunakan saat melalukan proses belajar di dalam kelas serta penggunaan media lainnya yang tidak pernah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar di atas, peneliti berharap perlu adanya perubahan yang dilakukan oleh seorang guru dalam mengajar, sehingga dapat

mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan serta dapat memperbaiki cara belajar dan mampu meningkatkan prestasi siswa. Diperlukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berupa media gambar pada materi menyajian drama dalam bentuk pentas atau naskah untuk mengatasi dan mengurangi masalah yang terjadi. Menurut Benny (2017) "gambar adalah bentuk media grafik yang digunakan untuk mempresentasikan sebuah objek atau benda dan juga peristiwa". Melalui media gambar pada materi menyajian drama dalam bentuk pentas atau naskah siswa lebih semangat dan termotivasi dalam memperlajari setiap gambar dan teks yang telah tersusun dengan rapi sehingga mereka tidak kewalahan dalam melakukan peran masing-masing saat melakukan praktek secara langsung. Setiap siswa kelas VIII memiliki karakteristik yang berbeda-beda akan tetapi lebih menyukai pelajaran yang membuat mereka senang dan ikut terlibat dalam proses belajar yang sedikit bervariasi terlebih dalam buku pelajaran yang dapat membantu mereka untuk mengeluarkan ide-ide kreatif serta lebih menyukai hal-hal yang mengarah pada gambar dan warna yang bervariasi.

Pengembangan media pembelajaran berupa gambar ini sangat mendukung dan lebih efektif digunakan saat proses belajar karena dapat menarik antusias para siswa untuk melati kreatifitas mereka dalam memerankan suatu peran dalam drama. Proses pengembangan media pembelajaran berupa gambar ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, develop,* dan *dissiminate*). Model pengembangan perangkat 4-D model yang dikembangkan oleh S. Thiagajaran, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu *define,design, develop, dan disseminate* atau diaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Khaeroni, 2021:73).

Tujuan penelitian ini yaitu: (a)mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi, (b)mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi, (c)mengetahui kepraktisan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta idanoi. (d) bagaimana keefektifan mengetahui kepraktisan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan (4D). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media gambar yang tersusun rapi dalam sebuah buku. Media gambar dicetak dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran pada menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah. Ada beberapa tahap dalam model pengembangan Thiagarajan (4D) yaitu *define, design, develop,* dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D, yaitu (a) pembelajaran, (b)perancangan yaitu pada tahap kedua adalah tahap *design* (perancangan) sebuah produk, (c)pengembangan yaitu tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan telah siap dilaksanakan, (d)penyebaran yaitu tahap terakhir yaitu tahap penyebaran atau tahap menyebarluaskan produk yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa media gambar ini merupakan jenis R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan yang

dilakukan yaitu *define, design, delevop dan disseminate*. Tahapan pendefenisian (*Define*) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahapan pendefinisian ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya media gambar yang dikembangkan dalam betuk media cetak.

Tahap perancangan (*design*) terdapat beberapa langkah-langkah, yaitu penyusunan peta kompetensi, perumusan materi, pemilihan format media gambar, dan penulisan naskah. Penyusunan peta kompetensi dibuat memuat rencana awal materi yang ditampilkan. Langkah perumusan materi dilakukan untuk menentukan detail materi yang disajikan dalam media gambar. Langkah pemilihan format dan komponen-komponen media gambar disesuaikan dengan kajian teori tentang pengembangan media gambar yang baik. Kemudian media gambar pembelajaran yang sudah tersusun, dikonsultasikan dengan pembimbing sehingga mendapat masukan dan saran untuk tujuan perbaikan dan penyempurnaan.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa media gambar yang telah melalui revisi ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli desain dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari mdia gambar yang telah dibuat. Setelah media gambar divalidasi dan diberi komentar oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selasai maka media gamabar diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahuai respon atau tanggapan peserta didik terhadap media gambar yang telah dikembangkan. Sebagai tahap terakhir dari penelitian ini yaitu penyebaran (*disseminate*). Penyebaran media gambar dilakukan pada peserta didik di SMP Swasta Idanoi.

Kualitas hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi, menurut ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan mendapat kualifikasi sangat layak dari para ahli validasi. Kualitas media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah dilihat dari aspek materi berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar mendapat nilai rata-rata 98,39%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: indikator relevansi mencapai 100%, keakuratan mencapai 100%, kelengkapan sajian 100%, kesesuaian sajian 100%, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 100% yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Persentase penilaian kelayakan modul bahan ajar oleh validator ahli materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	100%	Sangat Layak
2	keakuratan	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak
5	Cara penyajian	100%	Sangat Layak

Kualitas media pembelajaran dalam bentuk gambar pada ahli bahasa berada pada kategori

sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 100%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian bahasa serta keterbacaan mencapai 100% dan kekomunikatifan 100% mendapat dinilai rata-rata 100% dikategorikan sangat layak yang tersaji pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Persentase penilaian kelayakan modul bahan ajar oleh validator ahli bahasa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan dan kekomunatifan	100%	Sangat Layak

Kualitas media pembelajaran dalam bentuk gambar khususnya pada desain berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, validasi pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar mendapat nilai rata-rata 100%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian media dengan karakterik tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakterik siswa, kesesuaian media sebagai sumber belajar, kemampuan media dalam memotivasi siswa, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa, kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari, kemampuan media sebagai stimulus belajar, kemampuan dengan segera media untuk umpan balik, kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan media dalam praktik mengajar pembelajaran, efesiensi media dalam kaitan dengan waktu, efesiensi dalam kaitannya biaya, efesiensi media dalam kaitanya tenaga, keamanan media bagi siswa dan kualitas media.

Uji coba perorangan, respon peserta didik mencakup 10 aspek penilaian yaitu penggunaan media gambar, kesukaan, ketertarikan, menyenangkan, kemudahan, pengertian, kesulitan, soal-soal, kebosanan, keinginan untuk terus belajar. Hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 90% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media yang berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajaran dalam bentuk gambar sudah valid menurut uji coba perseorangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMP Swasta Idanoi, di kelas VIII-b dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 10 aspek penilaian yaitu yaitu penggunaan media gambar, kesukaan, ketertarikan, menyenangkan, kemudahan, pengertian, kesulitan, soal-soal, kebosanan, keinginan untuk terus belajar. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 90% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media yang berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajaran dalam bentuk gambar sudah valid menurut uji coba kelompok kecil yang dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persentasi Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	90%	Sangat Jelas
Uji Coba Kelompok Kecil	90%	Sangat Jelas
UJi Coba Lapangan	96,5%	Sangat Jelas

Uji coba lapangan dilakukan di SMP Swasta Idanoi, di kelas VIII-b dengan mengambil sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup 10 aspek penilaian yaitu yaitu penggunaan media gambar, kesukaan, ketertarikan, menyenangkan, kemudahan, pengertian, kesulitan, soal-soal, kebosanan, keinginan untuk terus belajar. Hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran dalam bentuk gambar yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 95,5% kategori "sangat praktis". Hal ini berarti media yang berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar dapat diterima. Tingkat pencapaian media berupa media pembelajaran dalam bentuk gambar uji coba lapangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajaran dalam bentuk gambar sudah valid menurut uji coba kelompok kecil.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Gambar pada Materi Menyajikan Drama dalam Bentuk Pentas atau Naskah", maka peneliti menyimpulakn bahwa, Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi dikembangkan dengan menggunakan meodel penegembangan 4D yang meliputi 4 tahap utama yaitu pendefenisian (*define)*, perancangan (*design*), pengembangan (*Develoment*), dan penyebaran (*disseminate*) yang telah teruji oleh validator dan dinyatakan valid, sangat paraktis dan efektif serta layak digunakan.Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk gambar pada materi menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah kelas VIII SMP Swasta Idanoi telah teruji sangat valid dan layak serta dapat digunakan dengan rata-rata skor yang diperoleh dari validator materi sebesar 98,39%, validasi bahasa sebesar 100% dan validasi media (desain) sebesar 100%. Respon peserta didik (kepraktisan) pada uji coba perorangan mendapat skor pemerolehan sebesar 90%, uji coba kelompok kecil sebesar 96,67%, dan uji coba lapangan sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Media gambar mendapat kriteria sangat efektif dan layak untuk digunakan pada uji coba perorangan dengan jumlah skor sebesar 78,33%, uji coba kelompok kecil 81,67% dan uji coba lapangan sebesar 86,25%.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian maka ada ada beberapa saran dari peneliti, Peneliti ingin mendorong peneliti lain untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk gambar dengan menggunakan aplikasi yang sesuai dengan media gambar yang akan digunakan. Peneliti ingin mendorong peneliti lain untuk mengembangkan media gambar pada konsep materi lain sehingga menambah semangat para peserta didik untuk belajar. Disarankan kepada peneliti lain untuk menerapkan media gambar di sekolah tempat mereka melakukan penelitian agar proses pembelajaran dapat bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Bachari, Saadie, Fasya, & Halimah. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.

Akbar, S., (2017) *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya

Benny, A. P., (2017) *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran.* Prenamedia Group.

Brilian Bahasa indinesia. (2019). Grafindo Media Pratama.

Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, *06*(01), 6290–6295.

Hani, K. (2017). *Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama.*Literasi, 1(1), 31.

Harefa, N. A. J., & Hayati, E., (2020) *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Unpam Press.

Hani, K. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Literasi*, *1*(1), 31.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. *Tahta Media Group*.

Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran, 25–28.

Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Media Madani.

Kosasih. (2017). *Bahasa Indonesia*. Kementrian dan Kebudayaan.

Kosasih, Kurniawan, & Halimah. (2016). *pengajaran keterampilan berbahasa*. Tanggerang Selatan.

Laksono, & Pramuki. (2019). *Membaca 2*. Universitas Terbuka.

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, *06*(01), 3015–3021.

Milawati. (2011). Peningkatan kemampuan anak memahami drama dan menulis teks drama melalui model pembelajaran somatis auditori visual(savi). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *Edisi Khus*(2), 154–163.

Mustari, M., & Sari, Y. (2017). Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, *6*(1), 113–123. https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.1583

Mukti, F. Connie, & Medriati, R. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Sint Carolus Kota Bengkulu, 1, 57-63.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.

Noor, A. Y., Fitriani, & Dedeh, K. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Multiple Representasi pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X IPA SMA Negeri 1 Sungai Raya, 7(1), 39-46.

Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 03(010, 1-9.

Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenada media Group.

Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan

Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), *06*(01), 3033–3039.

Rosdiana, & Setiawati. (2014). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.

Rasti, Sahlan, Rahim, A., (2019). Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Drama Siswa Kelas Viii Smp Negeri 11 KendariRasti1,1 , 2 3, *4*(4), 548–558.

Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2), 445–451. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562

Sa'adah, & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development).* Malang: Literasi Nusantara)

Saptono, A. (2016). Lingkungan Belajar, Sikap Terhadap Profesi Guru Terhadap Intesi Menjadi Guru (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta) Ari Saptono, 14(1).

Siswanto. (2018). *Sanggar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Universitas Terbuka.

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving.* Komunikasi Pendidikan, 2(2), 105.

Wahyundari, N. W. S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 80. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36877

Yunus, Badriyah, Pramuki, Prakoso, Supratmi, Setiawati, & Izzati. (2017). *Menulis 1*. Universitas Terbuka.

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06*(01), 5793–5800.

Zunaidah, F. N., & Amin, M (2016). Pengembangan Media Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2(1), 19-30.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E*-KOMIK PADA MATERI MENGANALISIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMA NEGERI 1 GUNUNGSITOLI

Pinta Ceriani Telaumbanua[1], Imansudi Zega[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2],Universitas Nias[1,2]
Email: pintaceriani08@gmail.com[1], imansudizega1979@gmail.com[2]

Corresponding author:
Pinta Ceriani Telaumbanua
Universitas Nias
pintaceriani08@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran merupakan proses untuk mengelola lingkungan sekitar peserta didik, agar dapat tercipta suasana yang menarik dan inovatif. Akan tetapi, kenyataanya pembelajaran di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli masih mengalami kendala atau hambatan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e*-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D Thiagarajan yang meliputi 4 tahap: *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Media pembelajaran *e*-komik yang telah dikembangkan dilaksanakan dengan tahap, uji validitas oleh tiga validator (materi/isi, bahasa, dan desain), uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilaksanakan di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran *e*-komik menghasilkan kriteria sangat layak dan standar kelayakan 81%-100% keterangan valid oleh validator materi/isi 91,3%, validator bahasa 100%, dan validator desain 90%. Kepraktisan media pembelajaran *e*-komik dengan standar kepraktisan 81%-100%, maka hasil dari uji perorangan mencapai 83%, uji kelompok kecil mencapai 87%, dan uji lapangan mencapai 97% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran dengan standar keefektifan 90%≤P≤100, maka hasil tes belajar dari uji perorangan mencapai 100%, uji kelompok kecil 100% dan uji lapangan 93% dengan kriteria sangat efektif. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e*-komik pada materi menganalisis teks negosiasi sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
***Kata kunci**: Media Pembelajaran E-Komik, 4D, Valid, Praktis Dan Efektif*

***Abstract: Development of E-Comic Learning Media in Negotiating Text Analysis Materials for Class X SMA Negeri 1 Gunungsitoli**. Learning is the process of managing the environment around students so that an interesting and innovative atmosphere can be created. However, in reality, learning in class X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli still experiences obstacles because the learning media used are still less interesting and limited. This research aims to develop an e-comic learning medium for the material of analyzing negotiation texts in class X SMA Negeri 1 Gunungsitoli that is valid, practical, and effective. This type of research is called research and development. The development model used is Thiagarajan's 4D model, which includes four stages: define, design, develop, and disseminate. The e-comic learning media that has been developed is carried out in stages: validity testing by three validators (material/content, language, and design), individual tests, small group tests, and field tests carried out in class X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli. From the results of the research that has been carried out, e-comic learning media produces very feasible criteria and eligibility standards of 81%–100% valid description by 91.3% material/content validators, 100% language validators, and 90% design validators. With a practicality standard of 81%–100%, the results of the individual test reached 83%, the small group test reached 87%, and the field test reached 97% with very practical criteria. The effectiveness of learning media with 90% P100 effectiveness standards, then the learning test results from the individual test reached 100%, the small group test reached 100%, and the field test reached 93% with very effective criteria. The results of this study can be concluded that the development of e-comic learning media on the material of analyzing negotiation texts is very valid, practical, and effective to use in the Indonesian language learning process.*
***Keywords:** E-Comic Learning Media, 4D, Valid, Practical And Effective*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang ditujukan untuk pengembangan kualitas manusia, pendidikan sebagai proses kehidupan yang mengembangkan seluruh potensi individu terdidik dalam dimensi kognitif, emosional dan psikomotorik. Pendidikan adalah proses mendidik manusia agar berguna bagi nusa, bangsa, dan negara. Dalam proses pendidikan, hasil tidak dapat diraih dalam sekejap, karena pendidikan merupakan investasi jangka panjang. Jika orang terdidik dapat berperan

di masa depan dan membuat kemajuan maka akan membuahkan hasil di bidangnya masing-masing. Dalam bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah memberikan dampak yang sangat dasyat. Perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan telah menyebakan terjadinya transformasi proses interaksi, terutama setelah berkembangnya internet. Internet memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan, terutama sebagai alat komunikasi dan media kolaboratif untuk memperoleh media pembelajaran atau informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, (Bawamenewi, 2019).

Pembelajaran adalah proses mengelola lingkungan sekitar peserta didik, memungkinkan mereka untuk tumbuh dan mendorong peserta didik dalam proses belajar. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam bidang pendidikan telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan pemantauan agar dapat berjalan secara efektif dan efisien, (Halawa et al., 2023). Perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan seharusnya memudahkan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan adanya transfer informasi selama proses pembelajaran, dengan menggunakan alat transfer informasi yang dikenal dengan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi.

Media pembelajaran merupakan saluran informasi, dan penerima informasi tersebut adalah peserta didik bahkan pendidik (guru) itu sendiri. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, selain itu juga mempengaruhi lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh peserta didik. Ada banyak jenis media dalam proses pengajaran, tinggal disesuaikan antara tujuan pembelajaran dan karakteristik media. Suryani et al. (2018:4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang sadar, terarah, dan terkendali".

Melalui media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran juga dapat merangsang semangat dan minat peserta didik serta membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya. Untuk itu, media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar harus dipilih, karena motivasi belajar dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tanda keberhasilan transmisi informasi dan tujuan kurikulum dalam proses pembelajaran, (Hidayat Harefa et al., 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran dapat digunakan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. perkembangan media pembelajaran saat ini telah disesuaikan dengan situasi pendidik dan peserta didik, terutama respon dan kebutuhan peserta didik. Peran media tidak hanya sebagai alat untuk membantu menyampaikan pesan pendidik kepada peserta didik, tetapi media pembelajaran juga harus mampu menangkap minat peserta didik yang ingin mengetahui lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh pendidik/pengajar.

Melalui penggunaan media pembelajaran suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Ada beberapa media yang dapat digunakan utnuk pembelajaran, salah satunya adalah media komik. Sudjana & Rivai (2020:63) mengemukakan bahwa komik dapat didefinisikan sebagai "bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memainkan cerita dalam urutan yang kohesif dalam kaitannya dengan gambar." Komik adalah bahan ajar yang unik yang terungkap dalam bentuk teks dan gambar yang kreatif, menjadikannya media yang menarik perhatian orang-orang dari segala usia, dilengkapi dengan gambar-gambar lucu yang dapat memotivasi peserta didik dan juga menjadi media pembelajaran alternatif bagi para pendidik untuk menciptakan perubahan pembelajaran yang menyenangkan. Kehadiran media pembelajaran ini sangat efektif untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang cocok untuk dikemas dalam bentuk media pembelajaran berupa komik, (Linda et al., 2023).

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang dapat dipadukan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik, salah satunya adalah media komik digital (*e-comic*). Komik elektronik merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk digital yang dapat diaskes melalui internet dan dapat dibaca kapan pun dan dimana pun. Media pembelajaran *e*-komik ini cocok untuk digunakan dalam semua pembelajaran, terbukti dengan adanya penelitian sebelumnya, seperti Ramadhani et al., bahwa pengembangan media pembelajaran *e*-komik yang menargetkan sistem pencernaan manusia dapat dijadikan referensi guru sebagai media pendamping pembelajaran. Demikian pula dengan hasil penelitian Purmanasari et al., menunjukkan bahwa media pemebelajaran *e*-komik materi dinamika rotasi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Terkait dengan hal tersebut, peneliti memilih untuk mengaplikasikan komik elektronik pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang merupakan mata pelajaran wajib dan bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang benar baik lisan maupun tulisan. Sementara itu, pendidik yang mempelajari Bahasa Indonesia hanya menggunakan media tradisional sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Sehingga perlu adanya media yang menarik dan menyenangkan seperti komik elektronik. Mempelajari Bahasa Indonesia di SMA, dengan materi menganalisis teks negosiasi KD 3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup) serta kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Hasil dari wawancara kepada salah seorang guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Gunungsitoli bernama Efiyanti Waruwu, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran sudah memanfaatkan media yang ada, namun masih mengalami kendala dalam setiap kegiatan pembelajarannya dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, bahkan saat kegiatan pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Pembelajaran yang terjadi searah guru menjelaskan peserta didik mendengarkan. Peserta didik menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting. Selain itu, permasalahan lain yang ditemukan yaitu peserta didik kurang menyukai buku teks, apalagi yang tidak terdapat gambar atau ilustrasi yang menarik di dalamnya. Akibatnya, peserta didik mengalihkan perhatiannya dengan menggunakan media elektronik salah satunya yaitu *handphone*. Minat belajar peserta didik mengalami penurunan karena mereka dominan tergantung pada *handphone* dan juga kemungkinan dengan media elektronik lainnya, jadi ketika proses pembelajaran keinginan mereka belajar menggunakan *handphone*, sehingga ketika guru berbicara atau sedang mengajar, peserta didik dominan menggunakan media elektronik dari pada mendengarkan, padahal salah satu keterampilan berbahasa Indonesia itu seharusnya mendengarkan, jadi lebih dominan melihat apa yang dilihat mata dari pada didengarkan. Peserta didik juga lebih tertarik buku bergambar, penuh warna dan divisualisasikan ke dalam bentuk realistis atau kartun. Maka media pembelajaran *e*-komik dapat dikatakan lebih menarik dari pada buku teks.

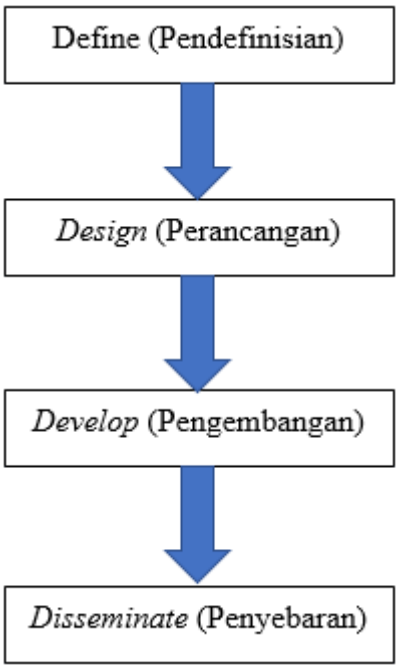
Dilihat dari minat peserta didik terhadap media pembelajaran *e*-komik, media pembelajaran *e*-komik dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk memajukan pembelajaran peserta didik, dan akan berdampak pada keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *e*-komik untuk meningkatkan daya tarik bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan solusi alternatif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E*-Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli."Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi media

belajar yang dapat berdampak baik pada minat belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah **(**a) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA. (b) Untuk mengetahui kelayakan (materi/isi, bahasa, dan desain) media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA, (c) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran e-komik pada meteri menganalisis teks negosiasi kelas X SMA, dan (d) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMA.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan (4D), (Pinta et al., 2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *e*-komik. *E*-komik dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran pada materi menganalisis teks negosiasi. Model ini terdiri atas 4 tahapan pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Devolep*, dan *Disseminate*, atau diadaptasikan menjadi model 4D, yaitu pendefenisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Berikut alur pengembangan media pada Gambar 1.



Gambar 1. Model pengembangan 4D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran *e*-komik pada materi menganalisis teks negosiasi menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan yang memiliki empat tahapan yakni pendefenisian, perancangan, dan pengembangan. Hanya saja yang telah dilaksanakan peneliti ada tiga tahap karena mengingat situasi dan kondisi, jadi peneliti melaksanakan sampai pada tahap pengembangan, (Zalukhu et al., 2023).

Tahap pertama yaitu tahap pendefenisian (*define*) yang merupakan tahap untuk menentukan dan mendeskripsikan permasalahan utama yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung, menganalisis karakter peserta didik agar dapat menyesuaikan media pembelajaran yang akan dikembangkan, menyusun beberapa konsep atas materi yang digunakan sebagai sarana agar kompetensai dasar dan standar kompetensi dapat tercapai, menganalisis tugas agar dapat

mengetahui kemampuan utama peserta didik dalam mengerjakan sebuah evaluasi/tes belajar yang sesuai dengan materi sehingga peneliti dapat menusun sebuah tes belajar sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta untuk menetapkan tujuan dari pembelajaran yang telah sesuai dengan kompetensi dasar. tahap ini dilaksanakan dengan cara observasi (observasi dilakukan pada saat magang 1, 2, dan 3 di SMA Negeri 1 Gunungsitoli) dan melakukan wawancara dengan guru pamong. Hasil observasi dan wawancara diperoleh, maka selanjutnya dirangkum dan memunculkan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yakni tahap perancangan (*desain*), yang merupakan tahapan untuk perancangan dan proses pengembangan media pembelajaran *e*-komik. Kegiatan pada tahap ini produk atau media pembelajaran dirancang dengan menyesuaikan dari hasil data atau informasi-informasi yang telah didapatkan saat obeservasi dan wawancara. Tahap ini menggunakan aplikasi *canva* guna mempermudah dalam pembuatannya.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), tahap ini merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian terhadap produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan, tahap ini media pembelajaran akan di validasikan kepada validator ahli (materi/isi, bahasa, dan desain), dan peneliti melakukan uji coba produk (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan) tujuannya untuk mendapatkan respon dan hasil belajar dari peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penentuan kelayakan media pembelajaran *e*-komik diperoleh dari penilaian validasi melalui angket yang diberikan kepada validator ahli (materi/isi, bahasa, dan desain). Berikut hasil validasi pengembangan media pembelajaran *e*-komik dapat dilihat pada Tabel 1. Penilaian kelayakan materi/isi pada media pembelajaran *e*-komik oleh validator materi/isi bernama Bapak Viktor Risman Zega, S.Pd.,M.Pd yaitu sebagai dosen Bahasa Indonesia di Universitas Nias. Validasi ini mencapai presentase 91,3% dari lima aspek yaitu, aspek relevansi mencapai 95,8% dari enam indikator, aspek keakuratan mencapai 81.3% dari empat indikator, aspek kelengkapan sajian mencapai 100% dari empat indikator, aspek sistematika sajian mencapai 75% dari dua indikator, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 93,8% dari empat indikator. Maka media pembelajaran *e*-komik memiliki (sangat layak) untuk dipergunakan saat pembelajaran berlangsung. Validasi materi/isi pada media pembelajaran *e*-komik dinyatakan dengan kriteria "sangat layak" berdasarkan pedoman peneliti pada kriteria kelayakan yang bersumber dari Murniati (Zunaidah & Amin, 2016:22) yaitu dengan tingkat pencapaian 81%-100% maka kriteria yang didapatkan adalah "sangat layak". Sehingga antara teori dan kenyataan dinyatakan **"sangat layak".**

Tabel 1. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran *e*-komik oleh validator ahli materi

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Relevansi	95,8%	Sangat Layak
2	Keakuratan	81,3%	Sangat Layak
3	Kelengkapan sajian	100%	Sangat Layak
4	Sistematika sajian	75%	Layak
5	Kesesuaian sajian	93,8%	Sangat Layak

Media pembelajaran *e*-komik dinilai berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator ahli materi/isi yang didukung oleh teori Kristanto (2016:18-19) tentang prinsip-prinsip media pembelajaran yang sesungguhnya dan berkaitan dengan indikator pada angket penilaian validator materi/isi. Media pembelajaran *e*-komik memperoleh kriteria sangat layak dikarenakan beberapa

hal, yakni: materi media pembelajaran sudah jelas, tujuan pembelajaran media sudah jelas, dan kalimat yang digunakan media sudah efektif (mudah dimengerti).

Penilaian kelayakan bahasa pada media pembelajaran *e*-komik oleh validator ahli bahasa bernama Ibu Mastawati Ndruru, S.Pd.,M.Hum juga sebagai dosen Bahasa Indonesia di Universitas Nias. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh presentase mencapai 100% dari dua aspek, yaitu 100% untuk aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dari tiga indikator, dan 100% presentase pencapaian dari aspek keterbacaan dan kekomunikatifan dari empat indikator dan media pembelajaran dikategorikan sanagat layak. Ringkasan hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 2. Pernyataan sangat layak tersebut berdasarkan pedoman peneliti pada kriteria kelayakan yang bersumber dari Murniati (Zunaidah & Amin, 2016:22) yaitu dengan tingkat pencapaian **81%-100%** maka kriteria yang didapatkan adalah "sangat layak". Sehingga antara teori dan kenyataan dinyatakan **"sangat layak"**.

Tabel 2. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran *e*-komik oleh validator ahli bahasa

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan dan kekomunatifan	100%	Sangat Layak

Media pembelajaran *e*-komik dinilai berdasarkan angket hasil validasi ahli bahasa yang didukung oleh teori Arsyad (Harefa & Hayati, 2020:10) tentang manfaat media pembelajaran, kaitannya dengan teori yaitu pada indikator angket penilaian menyatakan panjang kalimat sesuai dengan pemahaman anak, struktur kalimat sesuai dengan pemahaman anak dan sebagainya, teori juga menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran itu adalah untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat menyesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik/anak. Media pembelajaran *e*-komik dinyatakan sangat layak dikarenakan bahasa pada media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, bahasa dalam media pembelajaran sudah bersifat komunikatif dan tingkat bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Penilaian kelayakan desain pada produk dilakukan oleh validator ahli desain bernama Dernius Hura, S.Pd.,M.Pd juga sebagai dosen Bahasa Indonesia di Universitas Nias. Hasil dari penilaian validator memperoleh tingkat pencapaian **90% (sangat layak),** penilaian ini didapatkan berdasarkan pedoman peneliti pada kriteria kelayakan yang bersumber dari Murniati (Zunaidah & Amin, 2016:22) yaitu dengan tingkat pencapaian 81%-100% maka kriteria yang didapatkan adalah "sangat layak". Sehingga antara teori dan kenyataan dinyatakan "sangat layak".

Angket hasil penilaian validator yang didukung oleh teori dari Asyhar (2012:29-40) tentang beberapa fungsi dari media pembelajaran. Peneliti memilih teori Asyhar sebagai pendukung dari hasil penilaian angket, dikarenakan indikator pada angket menyatakan beberapa hal yang terkait dengan teori tersebut. Produk dikategorikan sangat layak dikarenakan desain produk sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran dalam produk sudah sesuai, media pembelajaran sudah sesuai dengan lingkungan belajar, dan media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan teknologi.

Uji coba pertama adalah uji perorangan sebanyak 3 peserta didik dilaksanakan di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli, dari uji coba ini mendapatkan hasil yang baik karena 1 peserta didik memperoleh respon kriteria sangat praktis dan 2 lainnya memperoleh kriteria praktis, dengan rata-rata persentase mencapai 83% (sangat praktis). Dari hasil uji coba perorangan, peneliti menyatakan

"sangat praktis" karena peneliti berpedoman pada kriteria kepraktisan yang bersumber dari Mukti et al (2018:59) yaitu kriteria sangat praktis dimulai dari 81%-100%, maka hasil dari kenyataan dapat dinyatakan "sangat praktis"sehingga media pembelajaran *e*-komik dapat dipergunakan pada pembelajaran.

Pernyataan tersebut berkaitan dengan teori Asyhar (2012:29-40) tentang fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk menerima berita dan informasi melalui media dan membentuk pengetahuan baru peserta didik, kemampuan media pembelajaran untuk pembelajaran untuk meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi, media pembelajaran juga dapat membangkitkan perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu.

Uji kedua merupakan uji kelompok kecil sebanyak 6 peserta didik dilaksankan oleh peneliti di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli dan dari uji coba mendapatkan hasil yang baik dengan rata-rata presentase mencapai 87% (sangat praktis), media pembelajaran *e*-komik dinyatakan seperti itu karena peneliti berpedoman pada kriteria kepraktisan yang bersumber dari Mukti et al (2018:59) yaitu kriteria sangat praktis dimulai dari 81%-100%, maka hasil dari kenyataan dapat dinyatakan "sangat praktis". Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipergunakan. Pernyataan tersebut berkaitan dengan teori Asyhar (2012:29:40) tentang fungsi media pembelajaran sama halnya dengan penjelasan dari uji perorangan.

Uji coba terakhir yang dilakukan peneliti adalah uji lapangan sebanyak 27 peserta didik masih di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Dari hasil uji coba lapangan diperoleh juga hasil yang baik dengan rata-rata respon 97% (sangat praktis) dan dinyatakan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Ringkasan hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil tersebut ataupun pernyataan di atas berdasarkan dengan pedoman peneliti yang bersumber dari Mukti et al (2018:59) yaitu kriteria sangat praktis dimulai dari 81%-100%, maka hasil dari kenyataan dapat dinyatakan "sangat praktis" dan didukung oleh teori Asyhar (2012:29-40) tentang fungsi media pembelajaran yaitu media pembelajaran berfungsi mewujudkan ide dan memberikan kejelasan sehingga membuat pengetahuan dan pengalaman belajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, serta kemampuan media pembelajaran meningkatkan perhatian peserta didik pada materi.

Tabel 3. Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran *E*-Komik

Uji Coba	Rata-rata Presentase	Kriteria
Uji Perorangan	83%	Sangat Praktis
Uji Kelompok Kecil	87%	Sangat Praktis
Uji Lapangan	97%	Sangat Praktis

Hasil dari keefektifan media pembelajaran *e*-komik diperoleh dari tes hasil belajar (evaluasi/latihan) yang telah disediakan peneliti dan disebarkan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran. Dalam mendapatkan hasil keefektifan media pembelajaran. Peneliti melakukan ketiga uji coba (uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan) uji coba ini dinyatakan efektif apabila mencapai atau lebih dari KKM yaitu 75. Uji coba ini memperoleh hasil yaitu, uji perorangan sebanyak 3 peserta didik dinyatakan semua tuntas dengan nilai mencapai presentase ketuntasan belajar 100% (sangat efektif), uji kelompok kecil sebanyak 6 peserta didik dinyatakan juga semua tuntas dengan nilai mencapai presentase ketuntasan belajar 100% (sangat efektif), dan uji lapangan sebanyak 27 peserta didik dinyatakan 2 peserta didik tidak tuntas dan 25

tuntas dengan nilai mencapai presentase ketuntasan belajar 93% (sangat efektif). Sehingga dari hasil tersebut dinyatakan media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase ketuntasan terangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Uji Coba	Presentase Ketuntasan	Kriteria
Uji Perorangan	100%	Sangat Efektif
Uji Kelompok Kecil	100%	Sangat Efektif
Uji Lapangan	93%	Sangat Efektif

Dari hasil tes belajar ketiga uji coba di atas, ketiganya dinyatakan sangat efektif. Pernyataan itu berdasarkan dari kriteria penentuan tes belajar yang dijadikan peneliti sebagai pedoman untuk menentukan kriteria keefektifan yang bersumber dari modifikasi yaitu jika ketuntasan mencapai 90%≤P≤100% mendapat kriteria "sangat efektif/sangat baik", sehingga ini membuktikan bahwa hasil tes belajar dari ketiga uji coba yang didapatkan peneliti dinyatakan "sangat efektif" dan didukung dengan teori Suryani et al (2018:14) yang mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu media pembelajaran menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan dari pendidik, tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, dan memerankan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data serta pengembangan media pembelajaran *e*-komik dengan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli yang telah dilaksanakan oleh peneliti, sehingga dapat disimpulkan bahwa: Proses pengembangan media pembelajaran *e*-komik dengan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yakni: tahap *define* (pendefenisian), tahap *design* (perancangan), dan tahap *develop* (pengembangan). Hasil dari pengembangan media pembelajaran *e*-komik ini dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelayakan pada media pembelajaran *e*-komik dengan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli telah teruji sangat layak dengan keterangan valid untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi/isi mencapai 91,3% kriteria sangat layak, validitas bahasa mencapai 100% dengan kriteria sangat layak, dan validitas desain mencapai 90% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran *e*-komik dengan menggunakan materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli mendapatkan kriteria sangat praktis dari ketiga uji coba yang memanfaatkan hasil angket respon peserta didik pada uji perorangan mencapai 83%, uji kelompok kecil mencapai 87%, dan uji lapangan mencapai 97%. Efektivitas media pembelajaran *e*-komik dengan menggunakan materi menaganlisis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli peneliti telah melaksanakan tes belajar atau latihan dan mendapatkan presentase ketuntasan klasikal uji perorangan mencapai 100% kriteria sangat efektif, uji kelompok kecil mencapai 100% kriteria sangat efektif, dan uji lapangan mencapai 93% kriteria sangat efektif, maka dinyatakan layak digunakan pada saat proses pembelajaran.

Harapan media pembelajaran *e*-komik yang telah dikembangkan peneliti untuk dipublikasikan lebih luas lagi tujuannya agar dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran

didunia pendidikan terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran *e*-komik dapat berguna bagi pendidik pada saat proses pembelajaran karena sudah diuji cobakan dan hasil yang didapat sangat baik dan memuaskan, sangat layak serta praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu dari referensi untuk mendukung penelitian yang akan dilaksanakan dan berhubungan dengan pengembangan *e*-komik materi menganalisis teks negosiasi, serta diharapkan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *e*-komik yang lebih baik lagi dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.

Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi "Aku" Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(2), 310–323. https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631

Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, *06*(01), 6290–6295.

Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. UNPAM Press.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, *06*(01), 3015–3021.

Mukti, Connie, & Medriati.(2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Sint Carolus Kota Bengkulu.*Jurnal Kumparan Fisika*, 1(3), 59. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika/article/view/6483

Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), *06*(01), 3033–3039.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran*. SBAIgensindo.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06*(01), 5793–5800.

Zunaidah & Amin. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri.*Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 22.

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI DEBAT DI KELAS X SMK NEGERI 3 GUNUNGSITOLI

Santi Veronika Harefa[1], Trisman Harefa[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:harefasantiveronika@gmail.com[1], trismanharefa@gmail.com[2]

Corresponding author:
Santi Veronika Harefa
Universitas Nias
harefasantiveronika@gmail.com

Abstrak: Kegiatan pembelajaran pada saat ini sangat memerlukan perkembangan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa aktif dan antusias dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di Kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang layak, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari tahap analisis (*analisys*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan modul hasil pengembangan adalah lembar validasi yang meliputi aspek isi/materi, aspek bahasa, dan aspek desain. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan modul yang dikembangkan adalah lembar instrumen respon peserta didik. Mengetahui keefektifan modul dilihat dari tes hasil belajar siswa berupa evaluasi. Kelayakan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang telah dikembangkan dan dinyatakan sangat valid dan layak berdasarkan penilaian dari validator isi/materi dengan persentase rata-rata mencapai 95%, validator ahli bahasa dengan persentase rata-rata mencapai 100%, dan validator ahli desain dengan persentase rata-rata mencapai 91%. Kepraktisan dinyatakan sangat praktis dengan persentase rata-rata mencapai 93,90% dan keefektifan modul terhadap hasil belajar mencapai ketuntasan sebesar 84% dengan tingkat keefektifan sangat tinggi. Keefektifan modul diukur dengan pemberian soal tes kepada siswa. Dapat disimpulkan bahwa modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning, Debat*

Abstract: Module Development Based on Contextual Teaching and Learning on Debate Material in Class X SMK Negeri 3 Gunungsitoli*. Learning activities at this time really need developments that can assist teachers in delivering learning material to students so that they are active and enthusiastic about learning. The purpose of this research is to develop teaching materials in the form of modules based on contextual teaching and learning on debate material in Class X SMK Negeri 3 Gunungsitoli that are appropriate, practical, and effective. This research is development research using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The instrument used to determine the feasibility of the developed module is a validation sheet, which includes content and material aspects, language aspects, and design aspects. The instrument used to determine the practicality of the developed module is the student response instrument sheet. Meanwhile, to find out the effectiveness of the module, it can be seen in the student learning outcomes test in the form of an evaluation. The feasibility of contextual teaching and learning-based modules that have been developed and declared very valid and feasible based on the assessment of content and material validators with an average percentage of 95%, linguist validators with an average percentage of 100%, and design expert validators with a percentage that reaches 91% Practicality is stated to be very practical, with an average percentage reaching 93.90%, and the effectiveness of the module on learning outcomes reaches 84% completeness, with a very high level of effectiveness. So it can be concluded that the contextual teaching and learning-based module developed is very feasible, practical, and effective for use in the learning process.*
Keywords: *Contextual Teaching and Learning, Debate*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah jembatan yang memungkinkan orang untuk memenuhi potensi mereka melalui proses pembelajaran yang diperoleh (Bawamenewi, 2019). Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu bersaing dengan negara lain. Indonesia yang pada dasarnya merupakan negara berkembang tentu saja dapat menjadi negara maju jika pendidikannya baik dan tepat. Kenyataannya, pendidikan di Indonesia semakin terpuruk, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia berada pada level paling rendah dibandingkan dengan

negara-negara lain (Fitri, 2021).

Banyak yang menjadi penyebab atas rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia jika di kupas secara keseluruhan,. Combs dalam Fitri (2021) mengemukakan bahwa ada beberapa masalah pokok dalam pendidikan saat ini, contohnya adalah semakin banyaknya peserta didik yang tidak sebanding dengan ketersediaan sarana pendidikan yang bermutu, kurangnya dana untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, mahalnya biaya pendidikan, ketidaktepatan hasil pendidikan, dan ketidakefisienan sistem pendidikan. Terdapat sebuah faktor penyebab terjadinya masalah-masalah tersebut. Combs dalam Fitri (2021) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, yaitu: pertama, faktor pendekatan pembelajaran, yaitu: semua *problematika* (permasalahan) pendidikan yang muncul dalam masyarakat Indonesia bermula dari adanya kegagalan sistem pendidikan baik itu dari kegagalan pendidikan di lingkungan keluarga, kegagalan pendidikan dilingkungan masyarakat, sampai kegagalan pendidikan di sekolah. Kedua, faktor perubahan kurikulum di Indonesia, hal ini yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, semakin sering berganti kurikulum tidak menjamin kualitas pendidikannya, yang terjadi adalah tidak adanya ketetapan pasti dalam dasar sebuah pendidikan (Halawa *et al*., 2023). Ketiga, faktor kompetensi guru yaitu dalam sebuah pendidikan yang maju, dibutuhkan seorang guru yang profesional. Maksudnya setiap guru diharuskan memiliki kemampuan dalam memahami materi bahan ajar secara luas dan mendalam. Salah satu kendalanya adalah di daerah-daerah terpencil yang dimana kekurangan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan.

Selain dari beberapa hal di atas, ada juga terjadinya permasalahan yang sering di jumpai pada saat proses belajar mengajar di kelas. Husein (2020:2) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran banyak siswa yang merasa jenuh, bosan dan tidak tertarik dengan materi atau pembelajaran yang disampaikan oleh guru/pendidik, bahkan ada siswa yang mengantuk dan tidur saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Permasalahan yang sering kali juga ditemui dalam proses pembelajaran adalah adanya perbedaan karakteristik antar siswa (Harefa *et al.*, 2023). Anak sebagai peserta didik mempunyai perbedaan dalam belajar, diantara mereka ada yang senang membaca, menulis, berdiskusi (berkelompok), bahkan ada juga siswa yang hanya duduk dan diam menunggu petunjuk dari guru saja bila sudah mulai bosan dengan pembelajaran dari guru. Apabila guru tidak mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi dalam pikiran setiap siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu, maka guru pun tidak akan dapat memberi dorongan yang tepat kepada mereka yang sedang belajar. Siswa akan mudah melupakan pelajaran yang diterimanya, jika guru tidak memberi penjelasan yang benar dan menyenangkan. Seorang guru tidak hanya mampu menyampaikan materi di depan kelas, tetapi harus mampu mengembangkan potensi anak dalam memahami setiap materi yang diajarkan dan membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber dan referensi. Artinya seorang pendidik harus mampu berinovatif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik semangat dan termotivasi dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran pada saat ini sangat memerlukan perkembangan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar. *National Centre for Competency Based Training* dalam Nuryasana & Desiningrum (2020) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan, media ajar atau alat yang dapat digunakan untuk membantu para guru, tenaga pendidik atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan

baik di dalam maupun di luar kelas (ruangan). Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

Bentuk bahan ajar diantaranya adalah berbentuk bahan ajar tercetak (panduan, buku, modul, brosur dan *leaflet*) dan berbentuk non cetak (audio visual, audio, visual, dan multimedia). Siswa dimungkinkan dapat mempelajari suatu materi secara runtut dan sistematis dengan adanya bahan ajar tersebut. Bahan ajar yang biasanya digunakan di sekolah adalah bahan ajar tercetak karena bahan ajar ini mudah didapat dan diterapkan. Guru pada perkembangan zaman yang semakin maju ini harus memiliki kreativitas yang dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, mudah memahami materi pelajaran dan termotivasi dalam belajar, salah satunya dengan membuat bahan ajar yang menarik dengan memperhatikan karakteristik siswa . Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah bahan ajar tercetak yaitu modul.

Arista *et al*. (2022:35) mengatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun atau dikemas secara sistematis (terstruktur) dengan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami sehingga siswa secara mandiri dapat memperoleh informasi/cadangan dan pengetahuan yang mendalam sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai. Purwanto dalam Rahmi *et al*. (2021) mengemukakan bahwa modul ialah bahan belajar yang disusun dan dirancang secara sistematis dengan mengacu atau berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri oleh pelajar/siswa dalam satuan waktu tertentu, sehingga peserta didik juga mampu mempelajari materi pembelajaran dengan cara belajar sendiri tanpa dituntun sepenuhnya oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu bahan ajar yang dapat membantu guru atau para pendidik dalam mengajari siswa dengan mudah, tepat, dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi, mendapatkan informasi pada materi yang dibaca, dan siswa mampu belajar secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli pada saat magang 1, 2 dan 3, bahwa peserta didik kurang aktif dan antusias dalam belajar karena kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas masih kurang memadai dan kurang bervariasi, serta pendidik belum mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar yang menimbulkan minat baca siswa berupa modul yang dapat menunjang hasil belajar peserta didik, sehingga tujuan atau pencapaian materi masih belum maksimal.

Oleh karena itu, peneliti mencoba mengatasi masalah di atas dengan mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa modul agar menarik perhatian siswa, serta memacu semangat belajar agar aktivitas pembelajaran dapat terealisasi di kelas dan mencapai tujuan pembelajaran melalui sarana belajar yang dikembangkan oleh peneliti. Agar modul yang dikembangkan lebih mudah dipahami oleh perserta didik maka peneliti menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*, model ini mampu memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya. Salah satu langkah model *Contextual Teaching and Learning* ini adalah mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterangan baru yang akan dimilikinya. Diharapkan materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul akan mudah dipahami oleh peserta didik dengan menerapkan pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (Linda *et al.*, 2023). Latar

belakang tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengangkat judul dalam bentuk pengembangan tentang: "Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Materi Debat di Kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli". Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analisys, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Gay dalam Hanafi (2017) menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model *ADDIE*. Rusmayana (2021:14-15) mengatakan bahwa tahap model penelitian pengembangan *ADDIE*, yaitu: tahapan dari model pengembangan *ADDIE* ini adalah terdiri dari 5 tahap yaitu: tahap analisis (*analysis)*, tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Subjek penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 13 orang peserta didik laki-laki dan 15 orang peserta didik perempuan. Jenis data yang proses penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu berupa deskripsi komentar dan saran dari validator dan obsever yang dideskripsipkan kemudian dibuat kesimpulan secara umum. Data tersebut diperoleh untuk merevisi produk yang dikembangkan, (Pinta et al., 2023). Hasil analis validasi ahli yang merupakan masukan, tanggapan, kritikan dan saran digunakan sebagai acuan dalam perbaikan bahana ajar berupa modul pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan. Sedangkan, data kuantitatif yaitu data berupa skor hasil penilaian bahan ajar berupa modul pembelajaran oleh validator dan dari angket respon peserta didik, serta skor dari tes hasil belajar peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket/lembar validasi, angket kepraktisan modul, efektivitas/instrumen penilaian, hasil pengamatan (observasi), dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam peneltian ini yaitu: analisis data angket validitas, analisis kepraktisan modul pembelajaran, dan keefektifan modul pembelajaran, (Zalukhu et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan ini merupakan bahan ajar berupa modul pada materi debat yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Gunungsitoli kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-1). Bahan ajar ini di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Setelah di validasi dan dilakukan revisi dari produk sesuai dengan saran dari validator, produk hasil pengembangan bahan ajar modul ini di uji coba di sekolah untuk mendapatkan data respon atau tanggapan peserta didik serta data keefektifan dalam menilai kelayakan media yang dikembangkan, (Zalukhu et al., 2023). Prosedur pengembangan bahan ajar modul ini dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi 5 tahap yakni: tahap analisis (*analysis)*, tahap desain (*design)*, tahap pengembangan (*development)*, tahap implementasi (*implementation)*, dan tahap evaluasi (*evaluation)*. Berikut deskripsi dari setiap tahapan yang dilakukan.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan dalam mendapatkan serangkaian informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan bahan ajar modul pada materi

debat. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis pengembangan modul.

2. Tahap Desain

Peneliti melakukan tahap desain yang terdiri dari penyusunan kerangka modul yang didasari oleh silabus bahasa Indonesia kelas X, pengumpulan dan pemilihan referensi sebagai sumber dari materi yang dicantumkan pada modul yang dikembangkan, dan penyusunan modul pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, peta konsep, pendahuluan (deskripsi singkat modul dan petunjuk penggunaan modul), kegiatan pembelajaran, uji kompetensi, evaluasi, glosarium dan daftar pustaka.

3. Tahap Pengembangan

Validasi Materi pada bahan ajar modul dilakukan sebanyak 2 kali revisi. Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi I pada produk berupa modul, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 65% dari 5 aspek yaitu aspek relevansi mencapai 60% dari 10 indikator, aspek keakuratan mencapai 62,5% dari 4 indikator, kelengkapan sajian mencapai 58% dari 6 indikator, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 75% dari 5 indikator, dan cara penyajian mencapai 75% dari 6 indikator. Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 95% dari 5 aspek yaitu aspek relevansi mencapai 90% dari 10 indikator, aspek keakuratan mencapai 100% dari 4 indikator, kelengkapan sajian mencapai 92% dari 6 indikator, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 100% dari 5 indikator, dan cara penyajian mencapai 100% dari 6 indikator.

Validasi Bahasa pada bahan ajar modul dilakukan sebanyak 2 kali revisi. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi I pada produk berupa bahan ajar modul bahasa Indonesia, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 68% dari 2 aspek yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mencapai 67% dari 3 indikator, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 68,75% dari 4 indikator. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 100% dari 2 aspek yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mencapai 100% dari 3 indikator, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai100% dari 4 indikator.

Validasi Bahasa pada bahan ajar modul dilakukan sebanyak 2 kali revisi. Hasil validasi oleh ahli desain pada revisi I pada produk modul, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 59% dari 20 indikator. Dan hasil validasi oleh ahli desain pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 91% dari 20 indikator.

Uji coba produk dilakukan sebanyak tiga kali kepada peserta didik kelas X TKJ-1 SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang terdiri dari uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan *Probability Sampling* dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak. Hasil uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan dan keefektifan bahan ajar modul yang telah divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain.

Pada uji perorangan hasil rata-rata persentase respon mencapai 94,44% kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada Hasil respon kepraktisan uji kelompok kecil mencapai 94,16% kriteria sangat praktis. Pada uji lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar modul sudah praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran meperoleh rata-rata persentase mencapai 93,12% dengan kategori sangat praktis.

Efektivitas dapat diketahui dengan teks hasil belajar yang ada dalam bahan ajar modul berupa tes esay. Pada setiap tahap uji coba produk dilakukan tes untuk mengetahui efektivitas bahan ajar modul dalam pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa apabila nilai yang didapat sama atau lebih besar dari KKM yaitu 65.

Hasil pemerolehan efektivitas produk modul dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian soal tes yang berupa esay dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan materi yang telah dipelajari dan untuk meningkatkan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari soal evaluasi dapat menentukan kualitas dan keefektifan produk modul. Hasil analisis efektivitas produk oleh peserta didik di kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-1) SMK Negeri 3 Gunungsitoli menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik memperoleh hasil penilaian dengan persentase ketuntasan sebesar 84% dengan kriteria sangat efektif. Artinya, pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa modul ini merupakan jenis R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Tahapan yang dilakukan yaitu: analisis (*analysis)*, perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mendapatkan serangkaian informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan bahan ajar modul pada materi debat. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis pengembangan modul. Hasil yang didapat dari tahapan analisis ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya bahan ajar yang dikembangkan dalam betuk modul.

Tahap perancangan (*design*) peneliti melakukan tahap desain yang terdiri dari: pertama, penyusunan kerangka modul yang didasari oleh silabus bahasa Indonesia kelas X. Kedua, pengumpulan dan pemilihan referensi sebagai sumber dari materi yang dicantumkan pada modul yang dikembangkan. Ketiga, penyusunan modul pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, peta konsep, pendahuluan (deskripsi singkat modul dan petunjuk penggunaan modul), kegiatan pembelajaran, uji kompetensi, evaluasi, glosarium dan daftar pustaka.

Tahap pengembangan (*development*), kegiatan yang dilakukan adalah dengan memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Peneliti memverifikasi produk yang telah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah produk yang di desain telah layak atau tidak layak untuk diimplementasikan.

Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu mencetak produk yang kemudian diperiksa oleh pembimbing untuk melakukan revisi, kemudian diserahkan kepada validator ahli materi, bahasa, dan desain untuk divalidasi. Catatan dan masukan oleh validator dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi kelemahan yang ada pada produk modul. Setelah perbaikan dan layak digunakan maka dilakukan pengimplementasian.

Tahap Implementasi (*Implementation*), yaitu setelah modul dinyatakan layak oleh validator, maka modul kemudian di implementasikan di kelas atau di uji coba kepada peserta didik. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan atau respon peserta didik

terhadap modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat. Dengan membagikan angket respon dan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas modul bahasa Indonesia.

Hasil pemerolehan efektivitas produk modul dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian soal tes yang berupa esay dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan materi yang telah dipelajari dan untuk meningkatkan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari soal evaluasi dapat menentukan kualitas dan keefektifan produk modul. Hasil analisis efektivitas produk oleh peserta didik di kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ-1) SMK Negeri 3 Gunungsitoli menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik memperoleh hasil penilaian dengan persentase ketuntasan sebesar 84% dengan kriteria sangat efektif. Artinya, pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan peneliti tentang "Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Debat di Kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli", maka peneiti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri Gunungsitoli telah dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap Analisis (*Analyisis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*) sehingga layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kelayakan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi dan isi mencapai 95% dengan kriteria sangat layak, validitas bahasa mencapai 100%, dengan kriteria sangat layak, dan validitas desain mencapai 91% dengan kriteria sangat layak.
3. Kepraktisan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli memperoleh kriteria sangat praktis dari ketiga uji coba yang dilakukan dengan hasil angket respon peserta didik pada uji perseorangan mencapai 94,44%, uji kelompok kecil mencapai 94,16%, dan pada uji lapangan mencapai 93,12%.
4. Modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang telah dikembangkan telah memenuhi nilai sangat efektif. Nilai keefektifan produk modul diperoleh dari hasil evaluasi belajar siswa yang dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemerolehan jumlah siswa yang tuntas mencapai 84% dengan KKM 65, sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 16%. Dari hasil ketuntasan tersebut, produk modul yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian dan pengembangan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi debat di kelas X SMK Negeri 3 Gunungsitoli yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti berharap agar penelitian pengembangan modul selanjutnya dapat dilaksanakan lebih efektif lagi dengan beberapa saran, yaitu:

1. Peserta didik lebih aktif dan antusias lagi dalam belajar, serta memacu semangat belajar peserta

didik dengan adanya modul.

2. Pendidik didorong untuk menggunakan bahan ajar modul saat pembelajaran untuk membantu proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, karena bahan ajar modul telah diuji dan mendapatkan penilaian yang baik dan layak digunakan.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan bahan ajar modul yang lebih efektif lagi dengan konsep materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Chamalah, & Wardani. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.

Agustina, Aryanti. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu. *Jurnal Educative*, *3*(1), 16-29.

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Amal, N., Harefa, J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Jurnal Edumaspul*, *5*(2), 981-992.

Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi "Aku" Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(2), 310–323. https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631

Choiriyah, N, & Priyanti. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SMA Bina Warga (BW) 2 Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 161-170.

Daryanto & Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.

Firmadani & Syahroni. (2022). Pengembangan Modul Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Berbasis Hots. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(2), 279-288.

Fitri, Siti F, N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 1617-1620.

Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, *06*(01), 6290–6295.

Halawa, N., & Lase, F. (2022). Mengentaskan Hoax Dengan Membaca Pemahaman Di Era Digital. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 235–243.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman. 4*(2), 129-150.

Harefa, T & Laoli. E-Modul Develpoment Using Profesional 3D Pageflip on Negotiation Materials. *Jurnal Pendidikan*, *6*(2), 2108-2114.

Hidayat H, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Husein. (2020). Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus di Sekolah Dasar Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta. *Jurnal Cahaya Pendidikan*, *6*(1), 56-67.

Juli, D., Telaumbanua, K., Bawamenewi, A., dan Zega, I. Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Professional pada Materi Biografi di Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal Multidisiplin Madani*. *2*(10), 3706–3709.

Kosasih & Kurniawan. 2019. *22 Jenis Teks & Strategi Pembelajarannya di SMA-MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.

Kustandi & Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Lasmiyati,& Harta. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(2), 161-174.

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, *06*(01), 3015–3021.

Mashudi & Azzahro. (2020). *Contextual Teaching and Learning*. LP3DI Press.

Nazara, H, & Harefa. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Inkuiri Kelas X SMAK Arastamar Lotu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Formosa Journal of Applied Sciences*, *1*(5), 563-666.

Nuryasana & Desiningrum. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(5), 967-974.

Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), *06*(01), 3033–3039.

Rahmi, Ibrahim, & Kusumawardani. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Visipena*, *12*(1), 45-66.

Ranem, M, & Sulistyowati. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat dengan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Diglosia*, *1*(2). 65-74.

Ritonga, A, & Iklmah. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, *1*(3), 343–348.

Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Sari, E, W, & Anindyarini. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Melalui Teknik Debat Berbasis Teks Diskusi pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, *5*(1), 16-29.

Septora, Rio. (2017). Pengembangan Modul dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, *2*(1), 86-98.

Shoimin, Aris. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Sintawati, Sugiarti, & Ilminisa. (2020). Peningkatan Kemampuan Berdebat Melalui Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan Bantuan Peta Konsep. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *6*(2), 149-163.

Suherli et al. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.

Susilo, Siswandari, & Bandi. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA N I Slogohimo 2014. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *26*(1), 50-56.

Wahyudi, Adip. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Education Social Science*, *2*(1), 51-61.

Widyastuti, Wiryokusumo, & Sugito. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran dengan Model *Dick And Carey* dan Menggunakan *Concept Mapping* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sampang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal*

Education and Development, *7*(2), 175-180.

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.

Yulandari & Mustika. (2021). Pengembangan Handout Tematik Berbasis Model Inkuiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1418 – 1426.

Yustinah. (2017). *Produktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06*(01), 5793–5800.

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI MENULIS SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS KELAS VII SMP

Merry Artanti Gea[1], Trisman Harefa[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:merryartantigea@gmail.com[1], trisman_harefa@gmail.com[2]

Corresponding author:
Merry Artanti Gea
Universitas Nias
merryartantigea@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini didasari dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli khususnya di kelas VII-B. Hasil observasi yang diperoleh adalah peserta didik cenderung bosan belajar karena menggunakan buku cetak. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendefenisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengembangkan buku panduan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas, (2) mengetahui kelayakan buku panduan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, (3) mengetahui kepraktisan buku panduan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, (4) mengetahui efektifitas buku panduan melalui hasil evaluasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi yaitu revisi I mencapai 75% dan revisi II mencapai 99,19%. Hasil validasi oleh ahli bahasa yaitu revisi I mencapai 82,14% dan revisi II mencapai 96,42%. Hasil validasi oleh ahli desain yaitu Revisi I mencapai 66,31% dan pemerolehan revisi II mencapai 93,68%. Hasil uji coba perorangan 86,66%, uji coba kelompok kecil 93,33%, dan uji coba lapangan 96,52%. Hasil kentuntasan belajar peserta didik mencapai 100% kentuntasan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media buku panduan yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan layak, praktis dan efektif dijadikan sebagai referensi belajar di sekolah.
Kata kunci: *Bahan Ajar Buku Panduan, Model CTL, Surat Pribadi dan Surat Dinas*

Abstract: ***Development of A Contextual Teaching and Learning-Based Guidebook on Personal Letter and Official Letter Writing Materials for Class VII SMP****. This research is based on the results of observations made by researchers at UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli, especially in class VII-B. The observation results obtained show that students tend to get bored studying because they use printed books. This research was developed using a 4D model that consisted of four stages: definition, planning, development, and deployment. The aims of this study were to: (1) develop a guidebook using the contextual teaching and learning model for writing personal and official letters; (2) find out the feasibility of a guidebook through material experts, linguists, and design experts; (3) find out the practicality of a guidebook through individual trials, small group trials, and field trials; and (4) find out the effectiveness of the guidebook through the results of student learning evaluations. Based on the results of the study, it can be concluded that the validation results by material experts, namely revision I, reached 75% and revision II reached 99.19%. The validation results by linguists, namely revision I, reached 82.14% and revision II, 96.42%. The validation results by design experts, namely, revision I reached 66.31% and revision II achieved 93.68%. The results of individual trials were 86.66%, small group trials were 93.33%, and field trials were 96.52%. The results of the students' learning completeness reached 100% completeness. So, it can be concluded that the media guidebook that has been developed by researchers can be said to be feasible, practical, and effective as a reference for learning in schools..*
Keywords: *Handbook Teaching Materials, CTL Models, Personal Letters and Official Letters*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Secara khusus di Indonesia merupakan negara yang masih memiliki tantangan besar dengan kualitas pendidikan yang perlu diperhatikan. Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami berbagai macam permasalahan pendidikan, (Zalukhu et al., 2023). Kurniawati (2022:4) “Menurut survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya

dalam survei." Dengan kata lain Indonesia Indonesia berada di posisi ke-6 terendah. Permasalahan pendidikan di Indonesia, salah satunya yaitu kurangnya ketersediaan bahan ajar. Bahan ajar ajar merupakan faktor penting dalam kegiatan proses pembelajaran.

Fasilitas dan bahan ajar yang belum memadai juga merupakan salah satu penghambat tercapainya pemahaman siswa dalam menulis surat pribadi dan surat dinas. Pembelajaran Bahasa Indonesia sampai saat ini masih bergantung pada bahan ajar konvensional berupa buku paket sebagai sumber belajar peserta didik. Buku paket sebagai sumber belajar dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar. Namun, biasanya siswa cenderung bosan dalam menggunakan buku cetak yang bersifat informatif, kurang menarik dan bahasa yang sulit dipahami, (Bawamenewi, 2019). Selama ini guru Bahasa Indonesia belum pernah menggunakan buku panduan pada saat pembelajaran, begitu juga dengan peserta didik menyatakan belum pernah menggunakan buku panduan dalam pembelajaran. Selain itu juga, guru belum pernah mengembangkan buku panduan menulis surat pribadi dan surat dinas menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*. Padahal siswa lebih terbantu jika pembelajaran yang dilakukan menggunakan buku panduan, (Pinta et al., 2023).

Melihat kondisi di atas maka pembelajaran yang terjadi belum menunjukkan aktifitas belajar siswa secara maksimal. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan efektifitas proses pembelajaran, maka perlu dilakukan terobosan dan langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah membuat bahan ajar berupa buku panduan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas. Menurut Semi (dalam Sriyanti 2017:159) menyatakan bahwa "Surat pribadi ialah surat-surat yang isinya menyangkut masalah pribadi yang dikirimkan antara orang yang mempunyai hubungan pribadi seperti anggota keluarga, tetangga, orang sekampung, teman sepermainan, kawan satu kelas atau satu sekolah, rekan satu organisasi, dan hubungan cinta antara, seorang pria dengan wanita." "Surat dinas atau surat resmi adalah surat dari satu pihak lain yang berisi informasi yang menyangkut kepentingan tugas dan kegiatan instansi yang bersangkutan" (Suhardi et al. 2016:1). Yuberti (2014:185) bahwa "bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan." Salah satu jenis bahan ajar yaitu buku panduan. Menurut Ni'mah & Maulidiyah (2020:128) bahwa "dalam pengertian yang lebih luas buku panduan pendidikan merupakan buku yang mana materi dan isinya dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja pendidik." Buku panduan adalah buku yang digunakan sebagai dasar untuk mendapatkan informasi dan petunjuk dalam melakukan suatu kegiatan. Pengembangan buku panduan didasari pada kebutuhan siswa dan guru. Kebutuhan tersebut terlihat dari beberapa permasalahan, antara lain: guru sulit memberi pemahaman kepada siswa sehingga siswa kurang minat dengan pembelajaran menulis surat dinas dan belum ada buku panduan menulis surat dinas yang sesuai dengan materi pelajaran. Dari beberapa permasalahan tersebut, dibutuhkan buku yang dapat memotivasi peserta didik untuk bisa menulis surat dinas dan menciptakan pembelajaran menulis surat dinas yang menyenangkan bagi siswa.

Buku panduan menulis surat pribadi dan surat dinas ini dikembangkan khusus untuk siswa SMP dan didasari dengan kebutuhan siswa dan guru. Untuk itu, bahasa yang digunakan dalam buku panduan ini disesuaikan dengan kemampuan dan pikiran siswa SMP, kalimat-kalimat ditulis secara sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, buku panduan menulis surat pribadi dan

surat dinas juga disajikan gambar agar menarik, dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, agar siswa senang untuk belajar guru menjadi lebih mudah untuk mengajarkan menulis surat pribadi dan surat dinas.

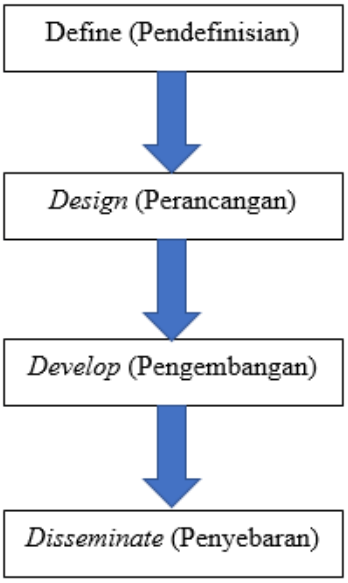
Buku panduan yang dihasilkan diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok di dalam maupun di luar kelas. Pengorganisasian materi dalam buku panduan diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan suatu model yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar dan mengajak peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya sehingga mencapai tujuan pembelajaran yaitu model *Contextual Teaching and Learning.* Menurut Shoimin (2014:141) menyimpulkan bahwa **"***Contextual Teaching and Learning* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*constructivism), bertanya (questioning),* menemukan *(inquiri), masyarakat belajar (learning community), pemodelan (modeling), dan penilaian sebenarnya (authentic assessment)."*

Berdasarkan penelitian Hamidah (2020) dengan judul pengembangan buku panduan teka-teki silang pada pemecahan masalah anak kelompok B terbukti kriteria sangat baik dengan keterangan efektif. Sehingga buku panduan teka-teki silang dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya oleh Aprilda et al. (2021:439) berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa LKPD berbasis pendekatan CTL layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas X SMA karena dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa buku panduan berbasis *Contextual Teaching and Learning* merupakan bahan ajar yang layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada peserta didik karena mampu meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Panduan Berbasis *Contextual Teaching and Learning*pada Materi Menulis Surat Pribadi dan Surat Dinas Kelas VII SMP". Buku panduan ini, nantinya diharapkan dapat mendampingi siswa dan pendidik dalam pembelajaran menulis surat dinas di SMP. Dengan demikian, keterampilan siswa dalam menulis surat dinas menjadi meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Devolepment* (R & D). Telaumbanua & Harefa (2023:147) "penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu masalah atau produk yang akan diteliti bukan hanya produk yang benar-benar baru, akan tetapi boleh meneliti produk yang sudah ada kemudian dikembangkan dan dikaji ulang untuk menghasilkan tingkat keefektifan dan kebermanfaatan yang lebih tinggi dari pada tahap sebelumnya." Penelitian *Research and Devolepment* (R & D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan, (Halawa et al., 2023). Pemilihan metode pengembangan yang baik akan menghasilkan suatu produk yang bermanfaat sehingga efektif dan praktis untuk digunakan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, and Desseminate*). Thiagarajan (Supardi 2020:54) menyatakan bahwa "model 4D meliputi empat tahap: *define, design, develop, dan disseminate"*. Prosedur pengembangan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model pengembangan 4D

HASIL DAN PEMBAHASAN

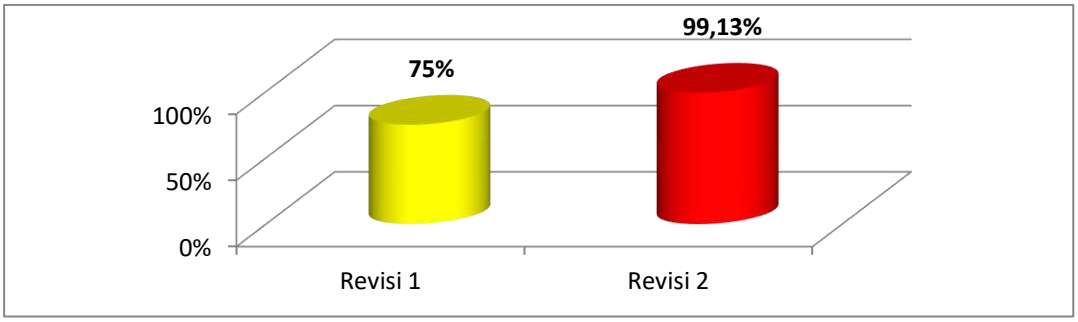
Produk pengembangan yang telah dikembangkan akan dikatakan layak jika telah divalidasi oleh validator ahli dalam bidangnya. Jika menurut validator produk termasuk kategori baik atau sangat baik berarti produk tersebut layak untuk digunakan, (Hidayat Harefa et al., 2023). Masing-masing validator berhak memberikan penilaian sesuai dengan hasil penilaan mereka terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti harus memilih validator yang mampu menilai produk dengan baik sehinggga produk sehingga produk yang telah divalidasi semakin baik dan berkualitas, (Linda et al., 2023).

1. Kelayakan Buku Panduan Berbasis *Contextual Teaching and Learning*

Untuk memenuhi kategori kelayakan produk buku panduan harus dinilai oleh tiga validator yaitu sebagai berikut:

a. Ahli Materi

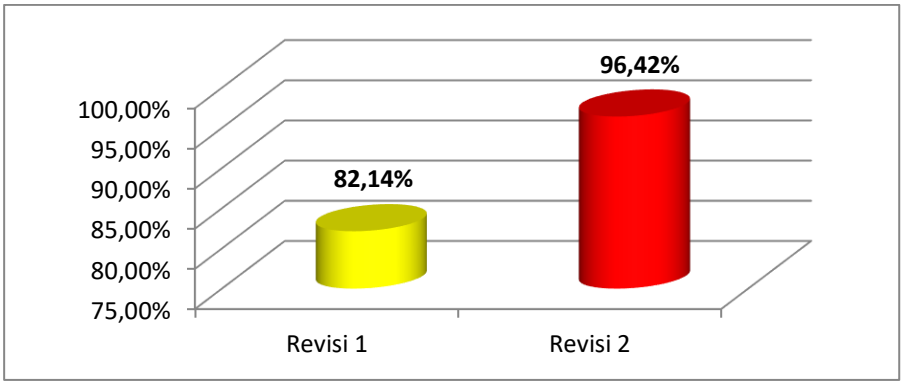
Hasil penilaian kelayakan produk buku panduan yang dinilai oleh ahli materi telah memenuhi kategori sangat layak digunakan dan telah memenuhi kriteria kebutuhan peserta didik. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa buku panduan sesuai dengan KI, KD, indicator, materi dan sesuai dengan kriteria pembuatan buku panduan. Dari hasil penilaian tersebut memperoleh nilai rata-rata mencapai kategori layak. Hasil tersebut dapat dilihat pada hasil revisi I mencapai 75% dan revisi II mencapai 99,19%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui bahwa produk mencapai kriteria sangat layak sehingga layak dan dapat digunakan dilapangan, seperti yang terlihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Hasil Validasi Produk Tiap Revisi Oleh Ahli Materi

b. Ahli Bahasa

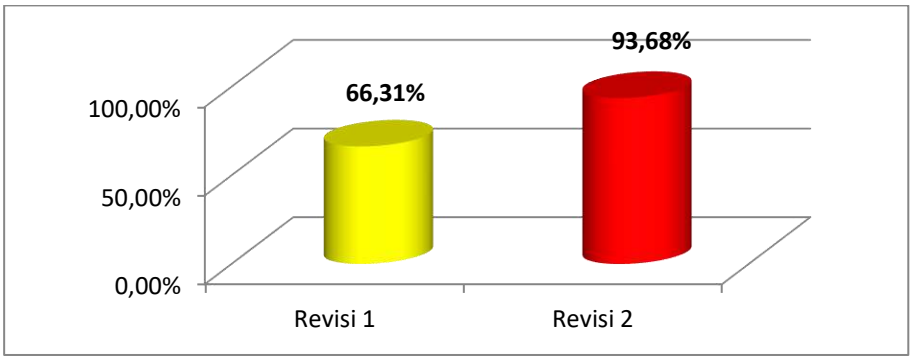
Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria penggunaan bahasa yang baik sehingga dipahami oleh peserta didik. Penulisan produk buku panduan dilakukan sebanyak dua kali revisi untuk mendapatkan hasil yang lebih makasimal. Hasil presentase yang dilakukan oleh ahli bahasa dari revisi awal dan revisi akhir mengalami peningkatan. Pada revisi I hasil presentase mencapai 82,14% dan revisi II mencapai 96,42%. Dari hasil kedua tahap revisi tersebut dapat diketahui bahwa produk buku panduan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak, seperti yang terlihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Hasil Validasi Produk Tiap Revisi Oleh Ahli Bahasa

c. Ahli Media/Desain

Penilaian produk buku panduan yang dilakukan oleh ahli media/desain merupakan tahapan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dapat diketahui bahwa produk buku panduan telah memenuhi kriteria sangat layak. Pemerolehan hasil kelayakan ini dilakukan dengan dua tahapan revisi. Revisi I mencapai 66,31% dan pemerolehan revisi II mencapai 93,68%. Berdasarkan hasil penilaian oleh ali media/desain, maka produk buku panduan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dilapangan, seperti yang terlihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Hasil Validasi Produk Tiap Revisi Oleh Ahli Desain

2. Kepraktisan Buku Panduan Berbasis *Contextual Teaching and Learning*

Kepraktisan produk buku panduan dapat diperoleh dengan hasil repon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Pemerolehan hasil kepraktisan produk yang diembangkan dilakukan dengan tiga tahapan uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba produk buku panduan berbasis *Contextual Teaching and Learning* memperoleh hasil uji coba perorangan 86,66%, uji coba kelompok kecil 93,33%, dan uji coba lapangan 96,52%. Hasil ketiga uji coba dikategorikan sangat praktis. Hasil uji coba yang telah dilakukan sebanyak tiga tahap, maka produk buku panduan telah memenuhi kriteria sangat praktis

untuk dijadikan bahan penelitian dilapangan. Hasil kepraktisan ini diperoleh dari respon peserta didik yang dilakukan di kelas VII-B UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli dengan jumlah siswa 32 orang. Dari hasil reponden tersebut peneliti dapat mengetahui kepraktisan produk buku panduan yang dikembangkan, seperti yang terlihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penilaian Kepraktisan Buku Panduan Berbasis *Contextual Teaching and Learning*

No	Uji Coba	Skor Respon	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji Coba Perorangan	13	15	86,66%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Kelompok Kecil	28	30	93,33%	Sangat Praktis
3	Uji Coba Lapangan	111	115	96,52%	Sangat Praktis

3. Efektivitas Buku Panduan Berbasis *Contextual Teaching and Learning*

Hasil pemerolehan efetivitas produk buku panduan dilakukan denga memberikan soal tes kepada peserta didik sebagai hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemberian soal tes berupa essay dilakukan dengan tujuan untuk meningkatakan pemahaman peserta didik dengan materi yang telah dipelajari dan untuk meningkatkan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil analisis efektivitas produk oleh peserta didik di kelas VII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli, menunjukkan bahwa kentutasan belajar peserta didik pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas mencapi nilai diatas KKM atau ≥70.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli dengan menggunakan jenis penelitian Pengembangan Buku Panduan Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Menulis Surat pribadi dan Surat Dinas Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Tahun Pembelajaran 2022/2023, maka dapat disimpulkan Buku panduan berbasis *Contextual Teaching and Learning* di kelas VII SMP praktis digunakan dilapangan. Hasil kepraktisan telah dilakukan dengan cara uji coba produk sebanyak tiga kali antara lain uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh nilai kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk buku panduan perorangan dilakukan oleh tiga siswa dan memperoleh 86,66% kepraktisan dengan kategori kurang praktis. Uji coba produk kelompok kecil dilakukan oleh enam siswa dengan pemerolehan nilai 93,33% dengan kriteria praktis. Uji coba lapangan dilakukan oleh 32 siswa dengan nilai 96,52% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga hasil ketiga uji coba dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu:

1. Pendidik didorong untuk menggunakan buku panduan berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas karena telah diuji dan mendapatkan penilaian yang layak digunakan.
2. Buku panduan dapat dijadikan referensi dalam mendesain bahan ajar lainnya.
3. Model pengembangan 4D berbasis *Contextual Teaching and Learning* dapat dipergunakan dalam penelitian selanjutnya dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilda, N. M. M., Kusmana, A., & Rustam. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan CTL pada Materi Teks Hasil Laporan Observasi Kelas X SMA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran.4*(3), 434-442.

Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Kurniawati, S. W. (2019). Pembelajaran Menulis Teks Ulasan dengan SQ3R. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya. 2*(1), 10-18

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, *06*(01), 3015–3021.

Ni'mah, F., & Maulidiyah, E. C. (2020). Pengembangan Buku Panduan Membatik Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini), 1*(2), 123-146.

Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), *06*(01), 3033–3039.

Shoimin, A. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* AR-RUZZ Media

Suhardi., Kusmiatun, A., & Pujiono, S. (2016). *Menulis Surat Dinas.* K-Media

Supardi. 2020. *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*. Sanabil

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan.* Anugrah Utama Raharja (AURA).

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06*(01), 5793–5800.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMIK PADA MATERI MENGANALISIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMK

Yathree Warni Zega[1], Trisman Harefa[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email: yathreewarni@gmail.com[1], trisman_harefa@gmail.com[2]

Corresponding author:
Yathree Warni Zega
Universitas Nias
yathreewarni@gmail.com

Abstrak: Berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang baik dalam kelas diakibatkan adanya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik untuk saling bertukar informasi. Pada kegiatan pembelajaran guru diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Namun kenyataannya, guru di SMKN 1 Gunungsitoli masih menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi secara khusus dalam pembelajaran bahasa indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangakna media pembelajaran berbasis komik pada materi menganalisis struktur dan kebahasaan teks negosiasi di kelas X SMK yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik menggunakan model pengembangan *4D* dengan 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*define*s), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan telah teruji sangat valid dan layak oleh validator ahli. Validasi ahli materi mencapai 86,3% dengan kategori sangat layak, validasi ahli bahasa memperoleh nilai 100%, dan hasil validasi ahli desain sebesar 93,3%. Selanjutnya, kepraktisan media pembelajaran berbasis komik sangat praktis digunakan dengan persentase kepraktisan pada uji perorangan sebesar 86,7%, uji kelompok kecil sebesar 93,3%, dan uji lapangan sebesar 93,3%. Media pembelajaran komik juga telah teruji sangat efektif digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal 85%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan model pengembangan *4D* telah memenuhi tujuan penelitian.
***Kata kunci**: Media Pembelajaran Komik, 4D, Valid, Praktis, Efektif*

Abstract: **Development of Indonesian Language-Based Learning Media Comics on The Material of Analyzing Negotiation Text Class X Vocational School**. Good learning activities take place in the classroom due to good interaction between teachers and students to exchange information. In learning activities, teachers are expected to be able to utilize and develop learning media so that learning activities can take place properly. However, in reality, teachers at SMK Negeri 1 Gunungsitoli still use learning media that do not vary specifically for learning Indonesian. The purpose of this study is to develop comic-based learning media based on material analyzing the structure and language of negotiating texts in class X SMK that are valid, practical, and effective. The development of comic-based learning media uses the 4D development model with 4 stages, namely: define, design, develop, and disseminate. Based on the research results, the developed comic-based learning media has been tested to be very valid and feasible by expert validators. Material expert validation reached 86.3% with a very feasible category, linguist validation obtained a score of 100%, and design expert validation resulted in 93.3%. Furthermore, the practicality of comic-based learning media is very high, with a practicality percentage of 86.7% for individual tests, 93.3% for small group tests, and 93.3% for field tests. Comic learning media has also been tested to be very effective, with a classical completeness percentage of 85%. Based on the results of the research above, the learning media that have been developed with the 4D development model have fulfilled the research objectives.
Keywords: *Comic Learning Media, 4D, Valid, Practical, Effective*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan masing-masing peserta didik berhak mendapatkan pendidikan tanpa memandang latar belakang dan sosial dari peserta didik tersebut. Adanya pendidikan peserta didik diharapkan memiliki wawasan yang cemerlang serta memperoleh sikap dan perilaku yang baik. "Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menghasilkan generasi-generasi bangsa yang utuh serta mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang mampu bersaing sehat sehingga tercipta pribadi seseorang yang terdidik (Alpian et al., 2019:67)". Sujana (Aprilia et al., 2021:812)

berpendapat bahwa "pendidikan merupakan usaha dalam membantu anak-anak didik baik secara lahir maupun batin, dari sifat kodratnya manuju arah yang lebih baik". Keadaan pendidikan harus tetap diperhatikan sehingga mencapai suatu tujuan pendidikan yang diharapkan. Kualitas peserta didik dapat dilihat dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

Sekolah sebagai pendidikan formal merupakan wadah dalam menanamkan ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Sekolah sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran membutuhkan tenaga pendidik yang profesional sesuai bidang keahlian yang dimiliki, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan tercapainya tujuan pendidikan, (Pinta et al., 2023). Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dalam kelas terlebih dahulu mempersiapkan diri secara matang. Persiapan yang dimaksud berupa persiapan materi, persiapan media pembelajaran yang digunakan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar mencapai target pendidikan yang diharapkan. Berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang baik dalam ruangan kelas diakibatkan adanya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik untuk saling bertukar informasi. Hai ini terjadi karena adanya respon yang baik yang diperoleh guru dari peserta didik atau sebaliknya melalui kegiatan pembelajaran di kelas, (Bawamenewi, 2019). Kegiatan pembelajaran yang berlangsung baik dalam kelas dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keberhasilan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik harus mampu dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam mempermudah peserta didik memahami materi yang di sampaikan. "Dengan adanya alat bantu berupa media pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran makna pesan yang disampaikan guru kepada peserta didik dapat tercapai dengan efektif dan efisien sehingga kegiatan pembelajaran di kelas berjalan dengan baik (Nurrita, 2018:171)". Sanaky (Harefa dan Hayati 2020:8), mengemukakan bahwa "media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dipakai guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan sehingga tercapai suatu tujuan pembelajaran".

Hal penting yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang dicapai. Media komik yang akan dikembangkan terlebih dahulu dipertimbangkan dengan berbagai alasan, antara lain: (a) apakah anak-anak pada umumnya tertarik membaca komik, (b) apakah media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara nyata dengan ilustrasi gambar dan dialog, (c) penggunaan media komik mudah baik bagi guru maupun peserta didik, dan (d) komik sederhana sehingga bisa dibaca kapan dan dimana saja.

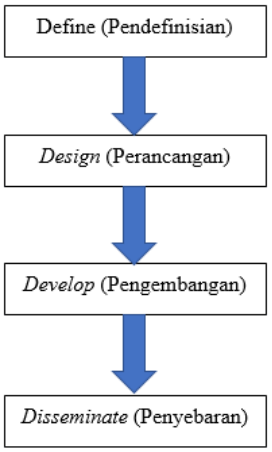
Adanya media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi keterbatasan peserta didik dalam belajar untuk memperoleh informasi berupa materi pelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan mampu merangsang pikiran, minat belajar serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di targetkan, (Zalukhu et al., 2023). Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama melaksanakan kegiatan magang 1, 2 dan 3 di SMK Negeri 1 Gungsitoli pada kegiatan pembelajaran khususnya di mata pelajaran bahasa Indonesia guru masih belum maksimal menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga motivasi belajar siswa kurang. Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks serta papan tulis tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan

media pembelajaran berupa papan tulis dan buku ajar yang digunakan sebagai bahan ajar. Selain itu penggunaan media infokus jarang digunakan disebabkan karena keterbatasan pasokan listrik dan ketersediaan jumlah proyektor sehingga pengajar lebih memilih alternatif yang mudah dengan memanfaatkan media yang sudah tersedia dalam kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk komik dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli". Melalui penelitian media ini peneliti mengharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (a) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis teks negosiasi di kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli, (b) mengetahui kelayakan media pembelajaran komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Gungngsitoli, (b) mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran komik melalui materi pembelajaran menganalisis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Gungsitoli, dan (d) mengetahui keefektifan media pembelajaran komik pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan (4D), (Halawa et al., 2023). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan suatu produk dalam bentuk komik dengan materi pelajaran enganalisis struktur dan kebahasaan teks negosiasi kelas x pada semester genap. Media komik dicetak dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat. Terdapat beberapa tahapan dalam model pengembangan Thiagarajan (4D) yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D, yaitu (a) pembelajaran, (b)perancangan yaitu pada tahap kedua adalah tahap *design* (perancangan) sebuah produk, (c) pengembangan yaitu tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan telah siap dilaksanakan, (d) penyebaran yaitu tahap terakhir yaitu tahap penyebaran atau tahap menyebarluaskan produk yang telah dibuat, (Linda et al., 2023). Model Pengembangan 4D dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik

di kelas X SMK. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi menganalisis teks negosiasi ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (desseminate) tahap analisis, perencanaan, pengembangan, (Hidayat Harefa et al., 2023). Pada tahap pendefinisian (*define*) ini terdiri atas 5 tahap yaitu: analisis ujung depan yang bertujuan merumuskan dan menetapkan permasalahan yang dialami oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Permasalahan yang dialami oleh peserta didik adalah rasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis peserta didik adalah telaah tentang karakteristik yang meliputi: latar belakang pengetahuan dan perkembangan pengetahuan peserta didik. Pada tahap analisis konsep ini, materi yang diberikan kepada peserta didik didasari dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 yang berlaku di SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Pada kegiatan analisis tugas peneliti menyediakan latihan soal yang berkaitan dengan topik pembahasan yang akan membantu peserta didik untuk berlatih memahami dan untuk melihat sejauh mana peserta memahami materi yang telah mereka pelajari. Pada perumusan tujuan pembelajaran ini ditentukan tujuan pembelajaran yang berbeda-beda berdasarkan Kompetensi Dasar (KD).

Pada tahap perancangan (*design*) yang merupakan tahap kedua adalah tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi. Pada tahap ini media pembelajaran komik atau produk didesain dan dirancang semenarik mungkin dengan bantuan aplikasi *Canva* dan *Picsart* guna mempermudah dalam pembuatan produk. Tahap perancangan ini melitputi beberapa langkah yaitu: pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusuna tes.

Pada Tahap pengembangan merupakan tahapan yang berguna untuk memperoleh nilai kelayakan produk yang divalidasi oleh validator (validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain), untuk mengetahui kepraktisa dan keefektivitas yang diperoleh melalui respon peserta didik pada produk yang dikembangkan.Kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis komik di sekolah menengah kejuruan, menurut ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dikategorikan sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. sedangkan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan mendapat kualifikasi sangat layak. Kualitas media pembelajaran khususnya pada materi menganalisis teks negosiasi kelas X TB 2 dilihat dari aspek materi berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi pengembangan media pembelajarn komik mendapat nilai rata-rata 86,3%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: indikator relevansi mencapai 100%, keakuratan mencapai 75%, keakuratan 81,3%, kelengkapan sajian 100%, sistematika sajian 75%, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 100% yang terangkum pada Tabel 1.

Kualitas media pembelajaran komik berdasarkan penilaian validator ahli bahasa berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 100%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian bahasa serta keterbacaan mencapai 100% dan kekomunikatifan 100% mendapat dinilai rata-rata 100% dikategorikan sangat layak yang tersaji pada Tabel 2.

Tabel 1. Persentase Penilaian Kelayakan Media Komik oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	75%	Sangat Layak

2	keakuratan	81,3%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	100%	Sangat Layak
4	Sistematika sajian	75%	Sangat Layak
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak

Tabel 2. Persentase penilaian kelayakan modul bahan ajar oleh validator ahli bahasa

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan dan kekomunatifan	100%	Sangat Layak

Kualitas media pembelajaran komik khususnya pada desain berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, validasi pengembangan media komik mendapat nilai rata-rata 93,3%. Kualifikasi sangat layak tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakterik siswa, kesesuaian media sebagai sumber belajar, kemampuan media dalam memotivasi siswa, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa, kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi, kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari, kemampuan media sebagai stimulus belajar, kemampuan media untuk umpan balik dengan segera, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran, efesiensi media dalam kaitannysa dengan waktu, keamanan media bagi siswa dan kualitas media.

Uji coba perorangan, respon peserta didik mencakup 5 aspek penilaian yaitu: materi/isi, bahasa, penyajian, teks, visual, penokohan, dan tampilan keseluruhan. Hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajarn komik telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor perolehan mencapai 86,7% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media pembelajarn komik dapat diterima. Tingkat pencapaian media pembelajarn komik pada uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajarn komik sudah valid menurut uji coba perseorangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Gunungsotoli, di kelas X TB 2 dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup materi/isi, bahasa, penyajian, teks, visual, penokohan, dan tampilan keseluruhan. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memberikan hasil atau nilai bahwa media pembelajaran komik yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 93,3% kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media pembelajarn komik dapat diterima. Tingkat pencapaian media pembelajarn komik pada uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajarn komik sudah valid menurut uji coba kelompok kecil yang tersaji pada Tabel 3 berikut.

Pada tahap uji coba lapangan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Respon peserta didik dengan tahap uji coba lapangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Gunungsitoli, di kelas X TB 2 dengan mengambil sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup materi/isi, bahasa, penyajian, teks, visual, penokohan, dan tampilan keseluruhan. Hasil respon peserta didik pada uji lapangan memberikan hasil atau nilai bahwa modul yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak dengan skor pemerolehan mencapai 93,3% kategori “sangat praktis”. Tingkat pencapaian media pembelajarn komik pada uji coba pereorangan berada pada kulifikasi sangat praktis sehingga media pembelajarn komik sudah valid menurut uji coba kelompok kecil.

Tabel 3. Persentase Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	86,7%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Kecil	93,3%	Sangat Praktis
UJi Coba Lapangan	93,3s%	Sangat Praktis

Setelah pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali uji coba kepraktisan media pembelajarn berbasis komik dengan ketuntasan yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik masing-masing mencapai 100%, kecuali hasil uji coba lapangan memperoleh nilai 90%. Maka diperoleh hasil pencapaian tes hasil belajar peserta didik dengan kriteria "sangat efektif" yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Efektifitasan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

No.	Uji Coba	Ketuntasan Peserta Didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Efektifitas
1.	Uji Coba Perorangan	Peserta didik yang tuntas	70	3	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		**100%**	
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas	70	6	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		**100%**	
3.	Uji Coba Lapangan	Peserta didik yang tuntas	70	18	Sangat Eektif
		Pesrta didik yang tidak tuntas		2	
		Persentase Ketuntasan Belajar		**90%**	

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengelohan data yang telah dilakukan peneliti tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kleas X SMK", peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: (a) pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menganalisis teks negosiasi telah selesai disusun menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop* dan *disseminate*). (b) validasi terhadap validator telah selesai dilaksanakan melalui lembar validasi yang disediakan oleh peneliti dengan kriteria sangat baik yaitu validasi ahli materi untuk revisi pertama diperoleh persentase 73,8% sedangkan pada revisi kedua mencapai 83,3%, validasi ahli bahasa diperoleh pencapaian 92,9% pada revisi pertama dan revisi kedua mencapai 100%, sedangkan pada validasi ahli desain persentase pencapaian pada revisi pertama 46,7% dan pada revisi kedua 93,3% sehingga layak untuk di pakai dalam kegiatan pembelajaran di kelas. (c) penilaian respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada uji coba perorangan dengan jumlah peserta didik mencapai 86,7%, uji coba kelompok kecil tingkap pencapaian 93,3% dengan jumlah siswa 6 orang, dan pada uji coba lapangan dengan jumlah siswa 20 orang diproleh pencapaian 93,3% sehingga dikategorikan sangat layak. (d) hasil efektifitas belajar peserta didik sangat efektif digunakan pada kiatan pembelajarn yang dibuktikan dengan nilai yang diperoleh peserta didik setelah peneliti melaksanakan uji tes. Nilai yang didapatkan pada masing-masing uji tes tersebut yaitu uji tes perorangan 100%, uji tes kelompok kecil diperoleh 100% dan pada uji tes lapangan persentase

ketuntasan adalah 85%.

DAFTAR PUSTAKA

Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., dan Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 67.

Aprilia, I., Wahyudi., dan Hidayah, R. (2021). Pengaruh Pendampingan Belajar Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Sisa Kelas V SD Negeri Sekecamatan Buaya Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 812.

Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, *06*(01), 6290–6295.

Harefa, N. A. J., dan Hayati, E. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. UNPAM Press.

Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, *06*(01), 3015–3021.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskat*, 03(01), 117.

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, *06*(01), 5793–5800.

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD DENGAN MEDIA DIORAMA EKOSISTEM

Imas Zakiyatul Maghfiroh[1], Mar'atus Sholihah[2], Marinda Sari Sofiyana[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1], Program Studi Pendidikan Biologi[2,3]
Universitas Islam Balitar[1,2,3]
Email: maratussholihah11292@gmail.com

Corresponding author:
Mar'atus Sholihah
Universitas Islam Balitar
maratussholihah11292@gmail.com

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran untuk membelajarkan materi ekosistem pada siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) di wilayah kabupaten Blitar masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media diorama ekosistem untuk kelas V SD, 2) untuk mengetahui efektivitas media diorama ekosistem yang digunakan dalam pembelajaran kelas V SD, 3) untuk mengetahui pengaruh penerapan media diorama dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDI Hasanul Amin Talun Blitar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi hingga tahap ke tujuh (revisi). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Hasanul Amin Talun Blitar. Teknik pengumpulan data dengan angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase penilaian ahli media, materi, dan bahasa berturut-turut adalah sebesar 80.89%, 66%, 73.33%. Rata-rata skor dari ketiga validator diperoleh nilai sebesar 73.41% dengan kategori media layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji respon guru dan siswa terhadap penggunaan media diorama ekosistem diperoleh persentase skor secara berturut-turut sebesar 91.1% dan 90.6% dengan kategori "sangat baik". Media diorama ekosistem juga terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang belajar dengan media diorama ekosistem juga terbukti lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media diorama ekosistem yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.
***Kata kunci**: Media Diorama, Ekosistem, Hasil Belajar*

Abstract: Enhancing Students Learning Outcomes in Class V Elementary School with Ecosystem Diorama. *Media Fifth-grade elementary school (SD) pupils in the Blitar district have limited access to instructional materials on the topic of ecosystems. This study seeks to: 1) develop ecosystem diorama media for class V SD; 2) determine the effectiveness of ecosystem diorama media used in class V SD learning; and 3) enhance student learning outcomes at SDI Hasanul Amin Talun Blitar. The type of research employed is research and development, limited to the seventh stage (revision) of the Borg and Gall development paradigm. The participants in this research were fifth graders from SDI Hasanul Amin Talun Blitar. Data collection techniques with questionnaires and exams According to the results, the percentages of media, material, and language expert judgment were 80.89%, 66%, and 73.33%, respectively. The average score of the three validators in the category of learning-appropriate media was 73.41%. The teacher and student response evaluations on the use of ecosystem diorama media yielded scores of 91.1% and 90.6% in the "very good" category, respectively. Ecosystem diorama media have also been shown to improve student learning outcomes significantly. It was also demonstrated that the learning outcomes of students who utilized ecosystem diorama media were better than those of the control group. Thus, it can be concluded that the developed ecosystem diorama media is valid and effective for use in education and can enhance the learning outcomes of fifth-grade students.*
***Keywords:** Diorama Media, Ecosystem, Learning Outcome*

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi dari tiga sekolah dasar yang berada di kecamatan Kanigoro dan kecamatan Talun, diketahui bahwa ketiga sekolah tersebut masih sangat terbatas dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan masih sebatas gambar visual seperti gambar dan poster. Kegiatan ini tidak memberikan pengalaman pembelajaran yang baru pada siswa karena hanya menekankan pada indera penglihatan dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di sekolah dasar tersebut juga menyebutkan bahwa, dampak adanya kekurangan dari media pembelajaran menyebabkan siswa bosan, kurang kreatif, dan hanya dapat fokus belajar kurang lebih 2 jam pelajaran saja. Kekurangan media tersebut

jika dibiarkan akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 50 siswa dari tiga sekolah, terdapat 74% siswa yang kurang memahami dalam materi ekosistem. Materi ekosistem cakupan materinya tergolong luas. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media yang menarik agar siswa antusias dalam belajar. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang baru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media diorama.

Media diorama ini adalah salah satu aspek yang memiliki daya tarik tersendiri pada siswa. Daya tarik tersebut meliputi bentuk fisik yang unik, miniatur dalam kotak sangat bervariasi, pemandangan yang disajikan sesuai dengan materi ekosistem, dan media diorama ini akan menampilkan kondisi lingkungan yang sebenarnya. Walaupun bersifat tiruan, namun materi ajar yang bersifat abstrak akan menjadi kongkret dan realistik melalui media diorama (Sudjana & Rivai, 2013).

Belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan siswa, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada setiap individu yang belajar (Majid 2010). Proses pembelajaran antara guru dan siswa terkadang mengalami beberapa permasalahan. Guru dituntut untuk selalu tuntas dalam menyampaikan materi pelajaran terhadap siswa. Konsekuensinya guru memerlukan kompetensi yang tinggi untuk melaksanakan proses pembelajaran, agar siswa mencapai ketuntasan dalam belajar. Salah satunya guru harus dapat menyediakan media dalam pembelajarannya supaya dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

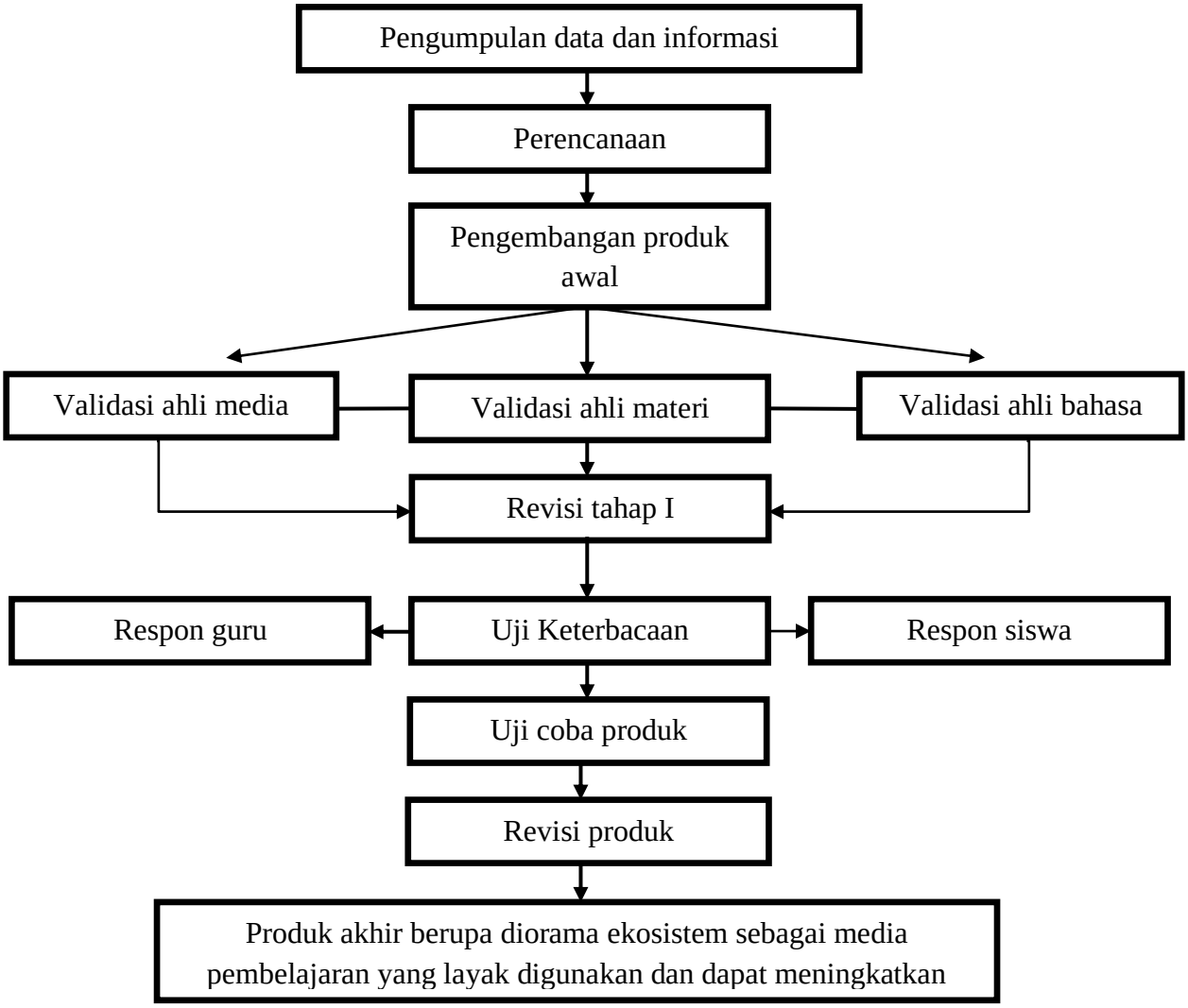
Penelitian pengembangan diorama telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Diantaranya oleh Murtiana (2015) pada matapelajaran IPA, Sari (2016) pada matapelajaran PKn, dan Asiah (2016) pada matapelajaran IPS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan mendapatkan penilaian dengan kategori baik. Artinya media diorama berpotensi dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Meskipun media diorama telah dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, namun matapelajaran dan topik materinya berbeda. Selain itu model dan bahan yang digunakan oleh masing-masing peneliti juga berbeda. Hasil pengembangan media diorama yang sudah ada dari peneliti sebelumnya masih memiliki kekurangan, diantaranya media terbuat dari triplek dan kertas koran sehingga mudah rusak dan kotor (Asiah, 2016), media diorama terbatas pada topik tertentu (Sari, 2016), dan media diorama berukuran kecil sehingga kurang jelas saat digunakan dalam pembelajaran klasikal (Murtiana, 2015). Adanya kekurangan tersebut, maka perlu dikembangkan media diorama yang terbuat dari bahan yang lebih awet, dengan ukuran lebih besar supaya dapat digunakan dalam kelas klasikal, dan di desain dengan memberikan kotak atau kemasan yang dapat melindungi media dari debu serta memudahkan penyimpanan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media diorama ekosistem dengan bentuk yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Pada penelitian ini, media diorama ekosistem dibuat dengan memasukkan semua meteri ekosistem yang ada di buku tema 5 kelas V SD. Penelitian pengembangan ini nantinya akan menghasilkan produk berupa media diorama pada materi ekosistem dan dilanjutkan dengan melaksanakan eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama materi ekosistem terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ialah pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan deskriptif adalah pendekatan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan atau

memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sesuai adanya (Sugiyono, 2015). Jenis penelitian pengembangan media menggunakan penelitian Reseach and Development (R&D) dengan model pengembangannya mengacu pada model Borg dan Gall. Data yang digunakan pada penelitan ini adalah data kualitatif, data ini berupa saran dan masukan yang diperoleh dari dosen pembimbing, validator, guru, dan siswa yang akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sehingga layak digunakan. Sedangkan data kuantitaif berupa skor penilaian produk yang diperoleh dari validator, skor penilaian guru, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Data ini yang akan menentukan kualitas dan pengaruh media diorama ekosistem.

Berdasarkan tahapan model penelitian Borg dan Gall kerangka kerja yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka kerja pengembangan media pembelajaran diorama

Validasi media dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang masing-masing terdiri dari dua orang. Validator pada penelitian ini adalah orang yang memiliki keahlian dibidangnya dan memiliki pengalaman minimal 5 tahun sesuai bidang. Media yang sudah divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba lapangan awal pada enam orang siswa dengan kemampuan akademik berbeda yang dipilih secara acak. Uji coba lapangan awal ini bertujuan untuk mengetahui keterbacaan media saat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari responden yang mengikuti uji coba lapangan awal. Setelah direvisi, media

dilakukan uji coba lapangan utama dengan melibatkan siswa kelas V di SDI Hasanul Amin Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

Uji coba lapangan utama media diorama menggunakan desain pretest- postest control group design. Desain penelitian dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest- Postest Control Group Design*

Kelas	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

X_1 : Pembelajaran menggunakan media diorama

X_2 : Pembelajaran menggunakan buku paket

O1 : pretes kelompok eksperimen

O3 : pretes kelompok kontrol

O2 : postes kelompok eksperimen

O4 : Postes kelompok kontrol

Saat uji coba lapangan utama dilakukan, peneliti mengukur respon siswa dan guru terhadap media diorama ekosistem. Selain itu, peneliti juga mengukur hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 item. Instrumen telah di uji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil p-value dari koefisien korelasi lebih dari 0,05 dan lebih dari 0,70 Cronbach alpha yang artinya semua item soal valid dan reliabel untuk digunakan.

Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Kami menganalisis persentase skor dari hasil validasi, uji keterbacaan, dan uji respon serta menganalisis rata-rata (M) skor hasil belajar untuk statistic deskriptif. Selanjutnya untuk statistic inferensial, kami melakukan uji ANCOVA untuk mengidentifikasi efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan media diorama ekosistem dalam pembelajarannya. Uji ANCOVA diawali dengan uji normalitas dan homogenitas data menggunakan One-sample Kolmogorov-Smirnov dan Levene's Equality of Error Variances. Hasil dari kedua pengujian tersebut menunjukkan bahwa semua data kami homogen dan berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

1. Pengembangan Media Diorama Ekosistem

Berdasarkan observasi di beberapa sekolah SD/MI di Kabupaten Blitar melalui wawancara dan pemberian angket kepada siswa dan guru didapatkan informasi bahwa guru mempelajari Tema 5 materi ekosistem dengan menggunakan LKS dan contoh gambar terkait materi eksositem. Media yang ada pada sekolah tersebut kurang bervariasi dan kurang mendukung proses pembelajaran. Dampak keterbatasan dari media pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut antara lain siswa bosan, ramai, serta siswa hanya dapat fokus belajar kurang lebih 2 jam pelajaran saja. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal. Kekurangan media tersebut jika dibiarkan akan mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media yang menarik agar siswa antusias dalam belajar. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang baru dalam pembelajaran.

Guru tematik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar materi ekosistem. Berdasarkan permasalahan yang ada, siswa memerlukan media yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak bosan. Peneliti mengembangkan media

pembelajaran diorama ekosistem pada pembelajaran Tema 5 kelas V untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama ekosistem, pada materi-materi yang kurang mencapai ketuntasan sehingga dapat membantu siswa untuk mengembangkan cara berpikirnya dengan memperoleh pengalaman proses pembelajaran yang baru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi ekosistem. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media Diorama Ekosistem untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama ekosistem.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media diorama ekosistem. Media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini khusus digunakan untuk pembelajaran materi ekosistem. Bentuknya berupa empat ruang kubus tiga dimensi dengan ukuran masing-masing kubus 40 cm x 30 cm dan dilengkapi dengan miniatur yang dikonsep menyerupai kondisi ekosistem seperti di alam. Tiap kubus dalam media diorama memuat subtopik yang berbeda yaitu, 1) komponen ekosistem, 2) satuan ekositem, 3) hubungan antar mahluk hidup, dan 4) bentuk interaksi di dalam ekosistem. Pada penelitian ini, media diorama dibuat dari bahan kaca akrilik dan aluminium. Kedua bahan utama tersebut dipilih dengan tujuan agar media memiliki tampilan yang estetik dan menarik, diorama dapat terlihat jelas oleh siswa meskipun dalam kelas klasikal, dan tidak mudah rusak. Media juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan dan roda kecil dibagian bawahnya untuk memudahkan pengguna dalam membawa atau memindahkan media serta meminimalisir media pecah saat dibawa atau digunakan. Produk media diorama ekosistem yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Tampilan media diorama ekosistem

Produk media diorama yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi. Pada tahap validasi desain produk dilakukan oleh para ahli diantaranya ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru serta uji keterbacaan siswa dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari hasil angket validasi kemudian diperbaiki berdasarkan masukan dan kemudian diuji cobakan. Hal ini dapat diketahui dengan melihat nilai yang di peroleh dari ahli. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dapat diketahui bahwa perolehan skor untuk setiap aspeknya berturut-turut adalah sebesar 80.89%, 66%, 73.33% dalam kriteria penskoran termasuk kategori sangat layak, layak, dan layak. Hasil penilaian validasi dari tiga ahli terangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Tiga Ahli

Validator	Ahli 1	Ahli 2	Total	Skor maksimum	Persentase	Kriteria

Ahli Media	76	110	186	230	80.89	Sangat layak
Ahli Materi	54	45	99	150	66.00	Layak
Ahli Bahasa	21	23	44	60	73.33	Layak

2. Evektivitas Media Diorama Ekosistem

Evektivitas media diorama ekosistem dapat diketahui dengan melakukan uji coba lapang dan memberikan angket keterbacaan kepada siswa serta angket respon penggunaan media kepada siswa dan guru. Uji evektivitas ini dilakukan, setelah media selesai divalidasi dan hasilnya dinyatakan layak untuk digunakan oleh validator. Media yang sudah divalidasi oleh para ahli diuji coba sebanyak dua kali. Pertama uji coba lapang awal dengan melibatkan enam orang siswa berkemampuan akademik berbeda. kedua, uji coba lapangan utama dengan melibatkan siswa kelas V di SDI Hasanul Amin Talun Kabupaten Blitar.

Saat uji lapang awal, subyek penelitian diberikan angket keterbacaan setelah selesai menggunakan media diorama. Berdasarkan angket keterbacaan siswa didapatkan perolehan skor sebesar 90.7% dengan kategori sangat layak. Artinya media diorama ekosistem sangat layak digunakan dalam pembelajaran, karena panduannya jelas dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Hasil uji keterbacaan terangkum dalam Tabel 3.

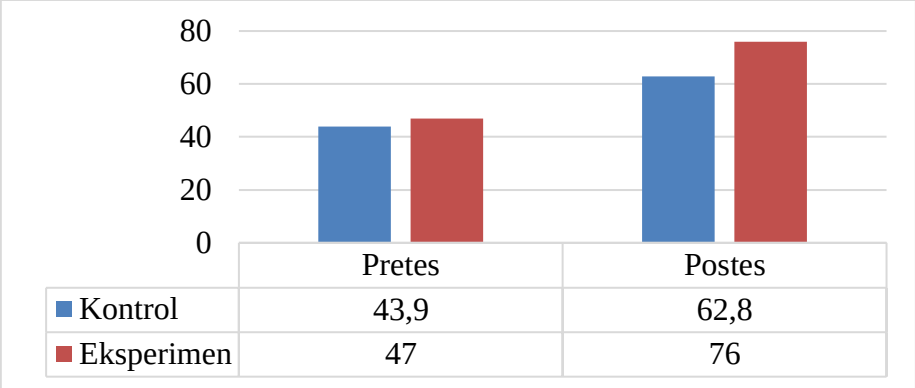
Tabel 3. Hasil Uji Keterbacaan Media Diorama

Pernyataan Ke	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Siswa 6	Total skor
1	4	5	5	4	5	5	28
2	3	4	4	5	4	4	24
3	5	5	5	5	5	5	30
4	4	5	5	5	4	4	27
5	4	5	5	5	5	5	29
6	4	3	3	4	5	5	24
7	4	4	4	4	5	5	26
8	4	4	4	5	5	5	27
9	5	5	5	5	5	5	30
Jumlah							245
Skor maksimal							270
Persentase							90.7%
Kategori							Sangat layak

Pada saat uji lapang utama, siswa dan guru diberikan angket respon setelah menggunakan media diorama dalam pembelajaran. Angket respon ini digunakan untuk mengukur efektivitas media diorama dalam pembelajaran. Hasil uji respon guru dan siswa secara berturut-turut didapatkan perolehan skor sebesar 94.6% dan 90.6% dengan kategori sangat baik. Artinya respon guru dan siswa terhadap penggunaan media diorama ekosistem sebagai media pembelajaran di kelas V SD sangat baik.

3. Pengaruh Media Diorama Ekosistem terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Kelas eksperimen memiliki rata-rata skor hasil belajar 47, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata skor hasil belajar 43.9. Berbeda dengan hasil akhir penelitian, kelas eksperimen memiliki rata-rata skor hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, secara berturut-turut yaitu 76 dan 62.8. Skor hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rata-rata skor hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol

Pada penelitian ini, data hasil belajar selanjutnya dianalisis dengan uji ancova untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 4. Hasil Uji Ancova pada Variabel Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	547.411[a]	3	182.470	33.112	.000
Intercept	58577.296	1	58577.296	152.008	.000
Pretest_Hasil_Belajar	4344.686	1	543.086	4.433	.015
Kelas	467.817	1	483.946	87.938	.000
Error	468.410	40	5.511		
Total	80876.000	42			
Corrected Total	1015.820	41			

Hasil analisis yang disajikan pada Tabel 4 menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (F=87.938; p=0.000).

Tabel 5. Hasil Uji LSD Hasil Belajar Siswa

Kelas	Pretest	Posttest	Selisih	EM Score	Notation*	Peningkatan (%)
Eksperimen	47	76	29.0	76.00	a	61.70
Kontrol	43.9	62.8	18.9	62.80	b	43.05

Selanjutnya, kami melakukan uji LSD untuk mengidentifikasi kelas dengan potensi paling besar hasil belajarnya dari penerapan media diorama ekosistem. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5, hasil LSD menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan media diorama ekosistem dalam pembelajaran memiliki potensi lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media diorama ekosistem untuk kelas V SD, mengetahui efektivitas media diorama, serta mengetahui efek penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data kami menunjukkan bahwa media diorama ekosistem yang dikembangkan valid digunakan dalam pembelajaran kelas V SD sesuai hasil validasi dari para ahli. Media diorama juga efektif digunakan dalam pembelajaran kelas V SD yang dapat dibuktikan dari hasil respon siswa dan guru menunjukkan sangat baik terhadap penerapan media diorama. Selain itu, hasil analisis kami juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media diorama dalam pembelajaran ekosistem dengan siswa di kelas kontrol berbeda secara signifikan. Siswa di kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol.

Temuan kami sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hidayati, Halimah,

Mulyadiprana, 2017; Afifah, Widiyono, Attalina, 2022, Aris & Afina, 2022; Yanti & Huda, 2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen disebabkan oleh penggunaan media diorama dalam pembelajaran ekosistem. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran (Asiah, 2016). Adanya media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas pencapaian kompetensi (Hernawan, 2007). Media juga dapat menarik minat dan antusias siswa untuk belajar (Huda, 2016). Siswa yang memiliki minat dan antusias yang tinggi dalam belajar akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Hidayati, Halimah, Mulyadiprana, 2017). Media diorama juga memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih jelas dan dapat menumbuhkan suasana pembelajaran aktif dan menarik bagi siswa (Yanti & Huda, 2023). Dengan demikian, hasil belajar siswa juga akan meningkat melalui penerapan media diorama dalam pembelajaran.

Media diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suatu kondisi atau pemandangan sebenarnya yang ditampilkan dalam bentuk mini atau lebih kecil dari aslinya (Aris & Afina, 2022). Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas SD. Kemampuan berpikir siswa SD menurut teori Piaget berada pada tahap operasional konkret (Iryanti, 2014). Artinya siswa SD akan lebih mudah memahami apa yang dilihat atau yang dipelajari melalui benda-benda yang konkret. Media diorama dapat memvisualisasikan materi yang abstrak, sehingga siswa akan lebih mudah memahami objek materi yang ditampilkan lebih konkret melalui diorama. Diorama ekosistem juga dapat memfasilitasi siswa belajar materi ekosistem di dalam kelas. Siswa tidak perlu keluar kelas untuk mengamati ekosistem karena dengan media diorama dapat menggambarkan kondisi ekosistem seperti aslinya. Media ini akan membantu guru dalam mengkondisikan siswa saat belajar dan mengefisienkan waktu selama pembelajaran. Apabila siswa SD harus keluar kelas untuk mengamati ekosistem di sekitar, maka guru perlu tenaga ekstra untuk mengawasi aktivitas siswa. Siswa SD cenderung suka bermain dan beraktivitas motorik saat berada di luar kelas. Selain itu guru juga memerlukan waktu yang lebih lama jika pembelajaran ekosistem dilakukan di luar kelas.

Media diorama ekosistem yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa kelebihan media diorama ekosistem yang dikembangkan antara lain yaitu: 1) media terbuat dari bahan yang awet seperti hewan dan tumbuhan sintetis berbahan karet dan plastik, stereoform yang dilapisi dengan adonan koran untuk dasar media, kertas glossy untuk beground, dan kaca akrilik dengan tepian alumunium untuk wadah diorama; 2) media diorama memiliki warna yang kontras dan sesuai dengan konsep tema ekosistem; 3) media tidak mudah kotor karena dikelilingi oleh kaca akriliki yang mudah dibersihkan; 4) media mudah dibawa dan dipindahkan karena dilengkapi dengan roda kecil di bagian bawahnya; 5) media merepresentasikan tema ekosistem dengan lengkap karena memuat empat subtopik meliputi komponen ekosistem, satuan ekosistem, hubungan antar makhluk hidup, dan bentuk interaksi di dalam ekosistem; 6) media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok maupun klasikal; dan 7) media dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan untuk guru.

Terlepas dari temuan menarik penelitian ini, beberapa keterbatasan penelitian ini perlu diinformasikan. *Pertama*, media diorama ekosistem dalam penelitian ini didesain untuk pembelajaran klasikal dan kelompok. Guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang tepat supaya dapat diaplikasikan untuk pembelajaran klasikal maupun kelompok. Guru juga perlu menyiapkan lembar kerja pendamping untuk siswa, supaya kegiatan siswa dalam menggunakan media diorama ekosistem terarah. *Kedua*, media diorama ekosistem yang dikembangkan secara keseluruhan memiliki dimensi ukuran cukup besar yaitu 90 cm x 90 cm. Oleh karena itu guru perlu menyediakan

ruangan yang cukup untuk menyimpan. *Ketiga*, meskipun media ini dilengkapi dengan roda kecil di bagian bawah untuk memudahkan dalam pemindahan, namun saat media digunakan di kelas yang tidak ada akses untuk penggunaan roda, maka guru perlu bantuan orang lain untuk memindahkan media.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama ekosistem yang dikembangkan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas V SD untuk materi ekosistem. Penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan media diorama ekosistem dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, sangat disarankan bagi pendidik untuk mengembangkan media serupa untuk membelajarkan topik lainnya, khususnya topik-topik yang memerlukan bentuk konkret dan sulit dijangkau oleh siswa secara langsung. Penelitian lebih lanjut tentang pengaruh media diorama pada tingkatan kelas dan topik yang berbeda masih diperlukan supaya mendapatkan temuan yang lebih luas. Kami juga menyarankan untuk penelitian berikutnya bahwa pembelajaran dengan media diorama ekosistem memerlukan lembar kerja pendamping supaya kegiatan siswa dapat terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, D.N., Widiyono, A., Attalina, S.N.C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (3): 528-533

Aris, I. E., Afina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang. *Jurnal Pelita Calistung*, Vol 3(1): 1-14

Asiah. 2016. *Pengembangan pembelajaran media diorama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) tema lingkungan alam dan lingkungan buatan siswa kelas III sekolah dasar negeri (SDN) Kepanjen I Jombang*. Tesis diterbitkan. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. (http://etheses.uin-malang.ac.id/6102/1/14761032.pdf)

Hermawan, A.H., Zaman, B., Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran Edisi Kesatu*. Bandung: UPI Press

Hidayati, A. N., Halimah, M., Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedadidaktika*, Vol 4 (1): 338-348.

Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian*, Vol 10 (1): 125-146.

Iryanti, I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Scientific pada Subtema Gaya dan Gerak. *Pedadidaktika*, Vol 2(1): 141-150.

Majid A. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Murtiana. (2015). *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (http://eprints.uny.ac.id/24237/1/Anisykurlillah%20Ika%20Murtiana_NIM%2011108241109.pdf)

Sari. (2016). *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang*. Skripsi diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (http://lib.unnes.ac.id/24267/1/1401412197.pdf)

Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R &D).* Bandung: Alfabeta

Yanti, Y. E. & Huda, M. (2023) Pengembangan Media DASI (Diorama Siklus Air) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD. Primary Education Journal, Vol 3 (1): 66-74.