

Pengembangan media teka-teki terintegrasi pantun dalam pembelajaran puisi rakyat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sugio Lamongan

Tiyan Rahayu Ningtyas

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: tiyan.rahaa@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Syamsul Sodik, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran teka-teki terintegrasi pantun dalam pembelajaran puisi rakyat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sugio Lamongan. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan oleh Sadiman dkk. Data pengembangan media teka-teki terintegrasi pantun berupa deskripsi pengembangan media. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII E SMP Negeri 3 Sugio Lamongan, teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket kebutuhan dan karakteristik peserta didik, lembar validator ahli, analisis pengamatan aktivitas peserta didik dan pendidik, lembar tes hasil belajar peserta didik, dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis data hasil angket kebutuhan peserta didik, analisis hasil validator ahli, analisis hasil pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik, analisis hasil belajar peserta didik, dan analisis hasil angket respon peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan media teka-teki terintegrasi pantun meliputi kualitas media yang terdiri atas tiga aspek, yaitu kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Penelitian menunjukkan hasil kualitas media teka-teki terintegrasi pantun dalam pembelajaran puisi rakyat bagi peserta didik kelas VII-E SMPN 3 Sugio Lamongan layak digunakan dengan kriteria menunjukkan "Sangat Berkualitas" dengan presentase rata-rata 83%. Pada aspek kevalidan, media teka-teki terintegrasi pantun berdasarkan komponen kualitas penyajian isi dan materi pada media Teka-teki memiliki kualitas "Baik" dengan presentase 78%. Sedangkan komponen kualitas penyajian media pada media Teka-teki memiliki kualitas "Sangat Baik" dengan presentase 88%. Pada aspek keefektifan media ditinjau dari hasil belajar peserta didik dikategorikan "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata 87,2%. Hasil pengamatan pendidik menunjukkan kriteria "Sangat Baik" dengan presentase 82,6%. Sedangkan aktivitas peserta didik menunjukkan kriteria "Sangat Baik" dengan presentase 86%. Aspek ketia kepraktisan yang diperoleh dari hasil Respon peserta didik terhadap media teka-teki menunjukkan kriteria "Baik" dengan presentase 79,16%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Teka-teki Terintegrasi Pantun, dan Puisi Rakyat.

Abstract

This research discusses the development of puzzle integrated rhyme learning media in folk poetry learning on first grade students of SMP Negeri 3 Sugio Lamongan. This research is based on the importance of learning media using to support the learning process in school.

This research used the design of research and development by Sadiman et al. The data on the development of puzzle integrated rhyme media was in the form of description of media development. The subjects of the trial in this study were the students of first grade E SMP Negeri 3 Sugio Lamongan, data collection technique used questionnaires sheets of the needs and characteristics of students, expert validator sheets, analysis of students' and educators' activity observations, students' learning outcomes test sheets, and questionnaire responses to students. Data analysis techniques used analysis of questionnaire results data of students' needs, analysis of the results of expert validator, analysis of observations of the activities of educators and students, analysis of student learning outcomes, and analysis of student questionnaire responses.

The results of the research development of puzzles integrated rhymes include the quality of the media which consists of three aspects, namely validity, effectiveness and practicality. The research showed the results of the quality of the puzzle media integrated in the rhyme of folk poetry learning for students of class VII-E SMPN 3 Sugio Lamongan was worthy of being used with the criteria showing "Highly Qualified" with an average percentage of 83%. On the validity aspect, the integrated rhyming puzzle media is based on the components of presentation quality and the media had a quality of "Good" with a percentage of 78%. While the components of quality media presentations on the media had "Very Good" quality with a percentage of 88%. In terms of the effectiveness of the media, it was reviewed from the results of the study of educated "Very Good" students with an

average value of 87.2%. The results of the educational observations showed the criteria "Very Good" with a percentage of 82.6%. Whereas the student activity showed the criteria for "Very Good" with a percentage of 86%. The aspect of practicality that was obtained from the results of student responses to the puzzle media shows the criteria for "Good" with a percentage of 79.16%.

Keywords: Development, Puzzle Integrated Rhyme Media, and Folk Poetry.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi satu sama lainnya. Interaksi antar kelompok tersebut ditunjang oleh alat komunikasi vital yang dimiliki serta dipahami bersama yaitu bahasa. Bahasa sebagai alat komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi. Kemampuan berkomunikasi yang baik dapat diperoleh dengan menguasai ketrampilan berbahasa. Ketrampilan berbahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Tarigan (2013:3) Ketrampilan menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Salah satu pembelajaran menulis dalam bahasa dan sastra Indonesiayaitu menulis puisi rakyat. Materi puisi rakyat sangat erat kaitannya dengan keterampilan menulis, oleh karena itu dalam sebuah pembelajaran puisi rakyat aspek menulis sangat diperlukan bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran puisi rakyat membantu siswa menuangkan imajinasinya ke dalam tulisan-tulisan yang kreatif.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan terciptanya kondisi siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung, khususnya dalam pembelajaran puisi rakyat. Di antara faktor tersebut yaitu rendahnya minat dan motivasi siswa, metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik, kurang tersedianya alat bantu atau media pembelajaran, Paradigma sikap dan perilaku guru terhadap kegiatan pembelajaran yang kurang baik. Untuk mengatasi faktor tersebut perlu adanya media pembelajaran yang menarik, sehingga membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Media merupakan salah satu pendukung dalam pencapaian tujuan pendidikan yang baik, apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan

menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2003:11)

Penggunaan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Adapun pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam buku Arsyad di bagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Pilihan media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media cetak berupa Teka-Teki Berisi.

Berbagai macam media yang dapat diterapkan oleh pengajar saat ini. Oleh karena itu tentunya pengajar harus memilih media yang sesuai atau cocok untuk diterapkan didalam kelas. Media tidak hanya sebagai alat saja namun harus mempunyai isi yang dapat menyampaikan pesan yang dalam media tersebut. Penggunaan media pembelajaran diperlukan pemilihan media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran juga harus sesuai dengan kemampuan siswa, dan jumlah siswa.

Media permainan teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang sederhana dan dikenal berbagai lapisan masyarakat. Media permainan teka-teki silang merupakan sebuah cara alternatif dalam memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Media ini selain melatih kemampuan penguasaan kosakata peserta didik, media ini juga menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar puisi rakyat, sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar. Namun pada penelitian pengembangan ini media Teka-teki Silang atau biasa disebut TTS dimodifikasi menjadi sebuah media Teka-Teki Terintegrasi Pantun. Sehingga banyak kemenarikan dapak media tersebut. Hal tersebut memudahkan siswa untuk mengenai jenis-jenis puisi rakyat yang ditampilkan dalam media tersebut, selain itu gaya soal yang juga menarik, kali ini soal teka-teki bukan dibuat soal seperti biasanya melainkan menggunakan soal pantun yang sangat lucu dan menarik.

Salah satu sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 3 Sugio. Materi puisi rakyat yang diajarkan di sekolah tersebut masih seperti pembelajaran biasa pada umumnya, belum ada media yang menonjol dalam pembelajarannya. Berhubungan dengan siswa SMKN 1 Sarirejo memiliki jumlah siswa

yang tidak terlalu banyak, namun keberadaan sekolah yang ada di desa membuat penunjang pembelajaran kurang, salah satunya yaitu media pembelajaran.

Dalam penerapan kurikulum 2013 saat ini, banyak guru yang diharuskan sekreatif mungkin untuk memodifikasi proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan tentunya dapat berkesan bagi peserta didik. Belajar akan bermasalah jika peserta didik dan guru tidak dapat bersama-sama membangun suasana belajar yang efektif dan kreatif, untuk itulah sangat penting bagi guru mendesain pembelajaran sebaik mungkin dengan diterapkannya penunjang pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu dilakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tekateki Terintegrasi Pantun dalam pembelajaran Puisi Rakyat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sugio Lamongan”.

Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan proses pengembangan media Tekateki Terintegrasi Pantun dan mendeskripsikan kualitas media yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Penelitian ini secara Manfaat Teoretis dimanfaatkan untuk bidang ilmu pembelajaran terutama bahasa dan sastra Indonesia, khususnya pengembangan materi ajar dalam bentuk buku album teka-teki terintegrasi pantun yang berhubungan dengan pembelajaran puisi rakyat.

Penelitian ini secara praktis bagi Peserta didik Penelitian ini diharapkan tercipta suasana belajar yang aktif, kreatif, inspiratif, menyenangkan dan mandiri dapat menjadi wawasan bagi peserta didik mengenai media pembelajaran yang digunakan, dan juga peserta didik dapat mudah dalam memahami puisi rakyat. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan acuan untuk mengajar serta penelitian selanjutnya. Bagi sekolah diharapkan akan menambah sumber belajar bahasa Indonesia yang efektif, interaktif dan menyenangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu 1) “Pengembangan Media Permainan Edukatif Tekateki Silang pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar” oleh Nur Ulfayati pada tahun 2017. Dan 2) “Keefektifan Metode Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Rakyat Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Pandaan Tahun Pelajaran 2017/2018” oleh Puspita Dwi Fitriani pada tahun 2018.

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan sebagai dasar untuk menunjang pembelajaran yang bersifat inovatif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Media Terintegrasi Pantun adalah media yang dirancang untuk mengulas materi puisi rakyat. Media teka-teki terintegrasi pantun ini merupakan pengembangan dari media teka-teki bersilang. Kelebihan media teka-teki terintegrasi yaitu menjadikan peserta didik lebih aktif dan kreatif, melalui media ini peserta didik dapat mengasah kemampuannya untuk menulis puisi rakyat dengan tepat dan kreatif. Kekurangan pada media T3P ini terbatasnya materi yang diterapkan dalam soal, karena cenderung lebih singkat.

METODE

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa Buku album teka-teki terintegrasi pantun dalam pembelajaran puisi rakyat. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Pengembangan media mengacu pada penganalisisan tujuan, pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi dan revisi produk. Kualitas media pembelajaran didasarkan pada kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dapat diamati pada saat implementasi pembelajaran dengan mengacu pada aktivitas peserta didik dan peserta didik, hasil belajar, dan respon peserta didik dalam menggunakan produk. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sugio Lamongan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada empat, yaitu teknik validasi, observasi, angket, dan tes. Teknik validasi digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan media. Teknik observasi dan tes digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan media. Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan peserta didik dan kualitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa data proses pengembangan dan kualitas media Buku Budaya. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Sadiman yang mempunyai beberapa tahap diantaranya yaitu Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan intruksional, perumusan butir-butir materi, perumusan alat ukur keberhasilan, penulisan naskah media (praproduksi, produksi dan pascaproduksi), implementasi uji coba, revisi dan naskah siap produksi.

Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang menghasilkan deskripsi kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII-E SMPN 3 Sugio Lamongan terhadap media pembelajaran, merumuskan tujuan intruksional yang menghasilkan indikator dan tujuan intruksional pembelajaran puisi rakyat, merumuskan butir-butir materi yang menghasilkan butir-

butir materi yang harus dipelajari peserta didik dalam pembelajaran puisi rakyat, merumuskan alat ukur keberhasilan yang menghasilkan lembar kerja peserta didik, menulis naskah media yang menghasilkan draft 1 media Teka-teki, memvalidasi dan merevisi media yang menghasilkan deskripsi kualitas berdasarkan penelitan validator ahli dan validator materi dan menghasilkan draft 2 media alasi berdasarkan komentar dan saran dari para validator, serta implementasi uji coba dan revisi yang menghasilkan deskripsi keefektifan media Teka-teki berdasarkan pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik terhadap media Teka-teki Terintegrasi Pantun.

Kualitas media Teka-teki dapat dilihat dari tiga aspek yaitu, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Keefektifan dapat dilihat dari hasil angket validator ahli. Kepraktisan dapat dilihat dari respon peserta didik. Keefektifan dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik dan hasil belajar.

Hasil dan Kriteria	Skor	Kategori
Kevalidan	83%	Sangat Baik
Kepraktisan	79,16%	Praktis
Keefektifan	86%	Sangat Baik
Kesimpulan kualitas	82,72%	Berkualitas

Berdasarkan pengkategorian kualitas media yang diadaptasi dari (Sodiq, 2010: 125), didapatkan bahwa media pembelajaran teka-teki terintegrasi pantun, ditinjau dari segi kevalidan memiliki kriteria sangat baik, ditinjau dari segi kepraktisan memiliki kriteria praktis, dan ditinjau dari segi keefektifan memiliki kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran teka-teki terintegrasi pantun dalam pembelajaran puisi rakyat berkategori berkualitas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Pengembangan media Teka-teki Terintegrasi Pantun didasarkan pada teori pengembangan media Sadiman yang ditambah tahap mevalidasi dan merevisi media setelah tahap penulisan naskah media yang diadopsi dari penelitian Sugiyono. Langkah-langkah proses pengembangan media Teka-teki Terintegrasi Pantun yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang menghasilkan deskripsi kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII-E SMPN 3 Sugio Lamongan

terhadap media pembelajaran, merumuskan tujuan intruknasional yang menghasilkan indikator dan tujuan intruknasional pembelajaran puisi rakyat, merumuskan butir-butir materi yang menghasilkan butir-butir materi yang harus dipelajari peserta didik dalam pembelajaran puisi rakyat, merumuskan alat ukur keberhasilan yang menghasilkan lembar kerja peserta didik, menulis naskah media yang menghasilkan draft 1 media Teka-teki, memvalidasi dan merevisi media yang menghasilkan deskripsi kualitas berdasarkan penelitan validator ahli dan validator materi dan menghasilkan draft 2 media alasi berdasarkan komentar dan saran dari para validator, serta implementasi uji coba dan revisi yang menghasilkan deskripsi keefektifan media Teka-teki berdasarkan pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik terhadap media Teka-teki Terintegrasi Pantun.

Media Teka-teki dalam hal kualitas yang dikembangkan pada penelitian ini berdasarkan penilaian validator ahli dan materi menunjukkan bahwa media Teka-teki layak untuk digunakan. Penilaian validator ahli terhadap aspek kompetensi media menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan presentase rata-rata 88%. Sedangkan pada aspek penyajian isi dan materi dalam media menunjukkan kriteria “Baik” dengan presentase 78%.

Media Teka-teki Terintegrasi Pantun dalam hal keefektifan yang dikembangkan pada penelitian ini berdasarkan pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik menunjukkan bahwa media teka-teki layak untuk digunakan. Hasil pengamatan pendidik menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 82,6%. Sedangkan dan aktivitas peserta didik menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 86%. Hasil belajar peserta didik menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan presentase 87,2%. Respon peserta didik terhadap media teka-teki menunjukkan kriteria “Memenuhi” 79,16%

Saran

Pengembangan media Teka-teki Terintegrasi Pantun dalam pembelajaran puisi rakyat pada peserta didik SMP Negeri 3 Sugio Lamongan dapat memotivasi belajar dan meningkatkan keterampilan peserta didik. Berikut ini merupakan saran yang dapat disampaikan.

- Bagi guru bahasa dan sastra Indonesia
Guru dapat menggunakan media Teka-teki sebagai media pembelajaran untuk mengatasi kebosanan peserta didik pada saat pembelajaran puisi rakyat.
- Bagi Peserta Didik

Pengembangan media teka-teki terintegrasi pantun dalam pembelajaran puisi rakyat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sugio Lamongan

Peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam belajar menggunakan media yang disajikan oleh Pendidik.

- c. Bagi mahasiswa jurusan bahasa dan sastra Indonesia
Mahasiswa harus lebih kreatif dalam menyusun media pembelajaran kemudian dimanfaatkan untuk pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti
Peneliti selanjutnya sebaiknya lebih menguatkan teori yang digunakan untuk menjadikan proses pengembangan dapat berjalan dengan lancar.

Surabaya: Program Studi Pendidikan dan Sastra Pascasarjana Unesa.

Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo (BAB 2, kriteria memilih media pembelajaran)

Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2011. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar baru Algensindo

Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Jakarta: Grasindo.

Tirtarahardja, Sulo. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arista, Julaida. 2014. *Pengembangan Model Buku Teks Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas VIII SMP Kerikulum 2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Fitriyanti, Puspita Dwi. 2018. *Keefektifan Metode Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Rakyat Peserta Didik kelas VII SMP Negeri 1 Pandaan Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa

Kemendikbuk.2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMPP/Mts Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbuk.2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMPP/Mts Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Riduwan. 2011. *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta

Sadiman dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Siberman, Melvin L. 2014. *Active Learning (101 cara belajar siswa aktif)*. Bandung: Nuansa Cendekia

Sodiq, Syamsul. 2010. *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Pembelajaran Literasi*. Disertai tidak diterbitkan.

Ulfayanti, Nur. 2017. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang (Tts) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Di Sma Negeri 12 Makassar*. Tidak diterbitkan. Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
<http://repository.uinalauddin.ac.id/8605/1/NUR%20ULFAYANTI.pdf>