

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *BOWLING* PUISI BERBASIS TANDUR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI KABUH JOMBANG

Mardiyah Ayu Riswati

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

Mardiyahriswati16020074093@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kualitas media permainan bowling puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi. Sehingga dapat diketahui bahwa metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif karena bertujuan mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dari segi validitas, kepraktisan, dan keefektifan pada media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMAN Kabuh. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan yaitu 4D (*Four-D Models*), dengan alur pengembangan yang terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *defain* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, penelitian ini tahap yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan. Proses pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan data yang diperoleh pada setiap aspek secara maksimal. Pada proses pengembangan media terdapat beberapa tahapan yaitu, pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan. Setelah proses pengembangan selesai, selanjutnya adalah menguji kualitas media yang dikembangkan berdasarkan tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Pada proses pengembangan media terdapat beberapa tahapan yaitu pendefinisian, perencanaan dan pengembangan. Kualitas media yang dikembangkan dilihat berdasarkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli dan satu guru mata pelajaran. Kevalidan dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan penyajian media dan materi. Aspek penyajian media memiliki kualitas “Layak” dengan persentase 72.4%. Sedangkan aspek penyajian materi memiliki kualitas “Sangat Layak” dengan persentase 95%. Jadi, rata-rata kedua aspek kevalidan media *bowling* puisi adalah “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 83.7%. Data keefektifan diperoleh dari hasil observasi guru pada uji coba terbatas sebesar 77.5% dan pada uji coba luas sebesar 87.5%. Selain itu keefektifan juga dilihat dari hasil belajar siswa, pada uji coba terbatas rata-rata nilai siswa sebesar 82.2 dan pada uji coba luas rata-rata nilai siswa sebesar 82.9. Jadi, dari rata-rata kedua aspek tersebut maka tingkat keefektifan media *bowling* puisi “Sangat Efektif” dengan persentase 82.5% pada hasil observasi guru dan siswa dan rata-rata nilai siswa pada kedua kelas yaitu 82.55. Data kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon siswa, pada uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 87% dan pada uji coba luas sebesar 87.9%. Jadi persentase kepraktisan media *bowling* puisi adalah 87.45 yang berarti “Sangat Praktis”.

Kata kunci: *pengembangan, kevalidan, keefektifan, kepraktisan*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

This study aims to determine the development process and quality of TANDUR-based poetry bowling media when learning to write poetry. So it can be seen that this research method is a research and development method or in English the research and development method. This study is a quantitative descriptive study because it aims to describe the quality of the teaching media developed in terms of validity, practicality and effectiveness in learning media designed for learning poetry writing for SMAN Kabuh class X students were developed. The development model used in this study is the Thiagarajan development model, which is 4D (four-D models), with a development path consisting of four phases, namely the phase of withdrawal, design, development and distribution (provision). However, this research phase carried out by researchers only reached the development stage. The process of media development is carried out with maximum consideration of the data obtained in every aspect. There are several phases in the media development process: defining, planning and developing. After completing the development process, the next step is to test the quality of the media developed based on three aspects, namely the validity, effectiveness and practicability of the media.

The results of this study are learning media that are very suitable for learning. There are several phases in the media development process, namely defining, planning and developing. The quality of the media developed is based on the validity, effectiveness and practicability of the media developed. The validation is carried out by two lecturers and a specialist teacher. The validity is seen from two points of view, namely the presentation of media and material. The aspect of media presentation has a "decent" quality with a percentage of 72.4%. While the aspect of the presentation of the material has a "very doable" quality with a percentage of 95%. The average of both aspects of the validity of bowling media for poems is "Very Eligible" with a percentage of 83.7%. Efficacy data were obtained from observations from teachers in limited studies of 77.5% and large studies of 87.5%. In addition, the effectiveness is also seen in the learning outcomes of the students. In limited studies, the average student population is 82.2 and in studies, the average student area is 82.9. The average of these two aspects gives a degree of effectiveness of the bowling media poetry "Very Effective" with a percentage of 82.5% for the observations of teachers and students and an average value of the students in both classes of 82.55. The practical data of the media were determined from the results of the questionnaire to answer questions from the students. A percentage of 87% was determined in the limited study and 87.9% in the broad study area. So the percentage of practicality of poetry bowling media is 87.45, which means "very practical".

Key words: *development, validity, effectiveness, practicability*

PENDAHULUAN

Lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan merupakan pendukung tercapainya tujuan pembelajaran, misalnya menggunakan model pembelajaran TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Penerapan model pembelajaran tersebut memosisikan siswa sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran, karena prinsip model pembelajaran tersebut adalah guru harus dapat masuk pada dunia siswa sehingga guru dapat mengantarkan dunia guru pada dunia siswa. Selain model, guru juga bisa menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media yang sesuai akan meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajarannya. Seperti halnya dalam menulis puisi.

Menulis puisi dapat dijadikan sebagai suatu kegiatan menghibur diri. Sesuai dengan pengertian puisi menurut Coliridge (dalam Pradopo, 2014: 6) yaitu susunan kata indah yang dipilih oleh pengarang dengan memperhatikan keterkaitan makna yang diciptakannya. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa belajar bahasa Indonesia itu menyenangkan. Namun, berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam kenyataannya mata pelajaran bahasa Indonesia dirasa oleh siswa kurang menarik dan membosankan. Komunikasi yang tidak efektif, penyampaian materi yang monoton menjadi penyebab kurang menariknya pembelajaran menulis puisi dengan model pembelajaran yang konvensional. Siswa di SMA Negeri Kabuh menjelaskan bahwa model pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan oleh gurunya selama ini membosankan, karena tidak ada kreasi dan inovasi pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Sehingga penelitian ini mengembangkan media permainan *bowling*

puisi yang cocok digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut a) Bagaimana proses pengembangan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMAN Kabuh Jombang, b) Bagaimana kualitas media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMAN Kabuh Jombang berdasarkan tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMAN Kabuh Jombang, dan mendeskripsikan kualitas media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMAN Kabuh Jombang.

Permasalahan-permasalahan tersebut akan diselesaikan dengan teori-teori sebagai berikut. Pada penelitian ini mengembangkan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR. Munadi (2012:5) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi penghubung dalam penyampaian dan penyaluran pesan dari sumber sesuai dengan rencana yang telah dirancang sehingga penerima pesan dapat mengerti dan dalam kegiatan pembelajaran tercipta proses belajar yang efektif dan efisien. Permainan dapat digunakan untuk memperagakan suatu keadaan yang sebenarnya. Media permainan termasuk dalam jenis media multimedia. (Munadi, 2012:57).

Beberapa fungsi permainan pembelajaran bagi siswa menurut Suyatno (4 November 2019, mengajar dengan permainan), yaitu 1)memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, 2)siswa dapat berinteraksi dengan temannya sehingga

rasa toleransi terhadap orang lain dapat meningkat, 3)siswa dapat mengembangkan kemampuan nalarnya. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa media permainan dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa agar berani menjelajahi dunia. Jadi, media permainan akan menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa termasuk dalam pembelajaran menulis puisi.

Supriadi (dalam Dalman 2014: 3), mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada orang lain dalam berkomunikasi. Puisi adalah susunan kata-kata indah hasil pikiran seseorang yang dipilih dengan memperhatikan keterkaitan makna yang diciptakannya (Coliridge dalam Pradopo, 2014:6). Jadi, dapat disimpulkan bahwa menulis puisi adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pikiran dengan cara merangkai huruf menjadi sebuah kata dengan memperhatikan pilihan kata yang indah, keterkaitan makna yang diciptakan, serta menggunakan bahasa emosional. Model pembelajaran yang digunakan adalah TANDUR. TANDUR merupakan singkatan dari tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Menurut DePorter (2010: 128)

METODE

Pengembangan model pembelajaran ini menggunakan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yaitu 4-D (*Four-D Models*). Alur pengembang Thiagarajan menurut Trianto (2007:65) terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *defain* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada tahap pendefinisian terdiri atas lima langkah pokok, yaitu 1) analisis ujung depan, 2) analisis siswa, 3) analisis tugas, 4) analisis konsep, 5) analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang media yang dikembangkan dengan membuat prototipe media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi. (Trianto, 2007: 67). Peneliti melakukan empat tahap, yaitu pembuatan prototipe, penataan materi pembelajaran, pembuatan skenario pembelajaran, pembuatan lembar uji validasi, lembar observasi, dan lembar angket. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas X. Pada tahap ini dilakukan validasi, uji coba, dan revisi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri Kabuh yang berjumlah 10 siswa pada

uji coba terbatas dan siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri Kabuh sebanyak 34 siswa pada uji coba luas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, validasi, observasi, dan tes. Untuk mengetahui kualitas media maka harus memenuhi tiga aspek yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Validitas dinilai dari uji validasi terhadap model pembelajaran oleh dua dosen ahli dan satu guru mata pelajaran dengan menggunakan angket validasi. Keefektifan akan dinilai dari hasil lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi. Data kepraktisan dinilai dari angket respon siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data implementasi model pembelajaran yang telah dikembangkan diperoleh dari angket respon siswa, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penilaian angket kebutuhan siswa, penilaian validasi, penilaian observasi, penilaian tes, dan penilaian angket respon siswa.

Angket siswa terdiri atas 2, yaitu angket kebutuhan siswa dan angket respon siswa. Angket kebutuhan siswa menggunakan pilihan jawaban “ya-tidak”. Cara penghitungan lembar angket ini adalah dengan menjumlahkan siswa yang memilih jawab ya dan siswa yang memilih jawab tidak. Sedangkan pada angket respon siswa, validasi, dan hasil belajar siswa cara menghitungnya menggunakan rumus berikut.

$$\text{Hasil penilaian} = \frac{\text{jumlah skor dari seluruh aspek}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil dari rumus tersebut kemudian dikonversikan pada tabel sesuai kategori masing-masing

Tabel 1. Tabel Kategori Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|-------------|
| 0%-20% | Tidak Baik |
| 21%-40% | Kurang Baik |
| 41%-60% | Cukup Baik |
| 61%-80% | Baik |
| 81%-100% | Sangat baik |

(Riduwan, 2013: 22)

Tabel 2. Tabel Kategori Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|--------------|
| 0%-20% | Tidak Layak |
| 21%-40% | Kurang Layak |
| 41%-60% | Cukup Layak |
| 61%-80% | Layak |
| 81%-100% | Sangat Layak |

Tabel 3. Tabel Kategori Kriteria Aktivitas Siswa

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|--------------|
| 0%-20% | Tidak Aktif |
| 21%-40% | Kurang Aktif |
| 41%-60% | Cukup Aktif |
| 61%-80% | Aktif |
| 81%-100% | Sangat Aktif |

(Riduwan, 2013: 22)

Tabel 4. Tabel Kategori Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|----------------|
| 0%-20% | Tidak Efektif |
| 21%-40% | Kurang Efektif |
| 41%-60% | Cukup Efektif |
| 61%-80% | Efektif |
| 81%-100% | Sangat Efektif |

(Riduwan, 2013: 22)

Tabel 5. Tabel Kategori Kriteria Hasil Belajar

| Skor | Kriteria |
|--------|-------------|
| 0-55 | Kurang |
| 56-65 | Cukup |
| 66-75 | Baik |
| 76-100 | Sangat Baik |

(Riduwan, 2013: 22)

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yaitu 4-D (*Four-D Models*) yaitu *defain* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Berikut adalah penjelasan hasil dan pembahasan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan Thiagarajan.

1. Pendefinisian

Pendefinisian yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini bertujuan untuk menganalisis tujuan serta batasan materi yang akan digunakan pada media yang dikembangkan. Sehingga pada tahap ini, peneliti melakukan analisis KI-KD pada pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas X sesuai dengan kurikulum yang digunakan, analisis kebutuhan siswa, analisis konsep media yang dikembangkan, analisis tugas yang harus diselesaikan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dan analisis perumusan tujuan pembelajaran yaitu dengan menentukan indikator hasil belajar siswa. Berikut langkah-langkah pada tahap pendefinisian:

1.1 Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan dilakukan untuk mendapatkan data sebagai masalah yang menjadi dasar dalam pengembangan media ajar yang sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan wawancara pada tanggal 23 Januari 2020 kepada guru Bahasa Indonesia,

berhubungan dengan data analisis ujung depan. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum 2013. Pada materi puisi guru dapat mengembangkan keterampilan siswa sesuai dengan KD yang ada. Namun terdapat kendala yang dihadapi guru dalam pembelajarannya yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk memperoleh data kebutuhan siswa. Pengambilan data angket kebutuhan siswa dilakukan pada tanggal 31 Januari 2020. Berikut adalah rekapitulasi tabel hasil angket kebutuhan siswa.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa

| No. | Identifikasi Kebutuhan Siswa | Respon | |
|-----|--|--------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Apakah kalian merasa bosan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru kalian selama ini? | 22 | 8 |
| 2. | Apakah selama ini guru kalian menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran? | 11 | 19 |
| 3. | Apakah selama ini guru kalian menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan? | 12 | 18 |
| 4. | Apakah kalian pernah menemukan dunia kalian pada proses pembelajaran, misalnya bermain sambil belajar? | 7 | 23 |
| 5. | Apakah kalian merasa kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh guru ketika pembelajaran tanpa menggunakan media? | 16 | 14 |
| 6. | Apakah kebutuhan pengetahuan materi kalian terpenuhi hanya dengan mengandalkan buku teks saja? | 5 | 25 |
| 7. | Apakah kalian akan lebih mudah memahami materi ketika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media? | 30 | 0 |
| 8. | Apakah kalian merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media? | 29 | 1 |
| 9. | Apakah kalian difasilitasi oleh guru untuk menyampaikan pendapat atas materi yang diajarkan oleh guru? | 22 | 8 |
| 10. | Apakah menurut kalian menulis puisi itu sulit? | 19 | 11 |
| 11. | Apakah kalian merasa kesulitan ketika mengidentifikasi unsur pembangun puisi? | 20 | 10 |
| 12. | Apakah kalian menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? | 13 | 17 |
| 13. | Apakah guru bahasa Indonesia kalian | 24 | 6 |

| | | | |
|-----|---|----|----|
| | memiliki ciri khas dalam penyampaian materi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukannya? | | |
| 14. | Apakah kalian selalu antusias untuk menjawab pertanyaan dari guru, meskipun dalam pembelajarannya guru tidak menggunakan media? | 12 | 18 |
| 15. | Apakah di akhir pembelajaran guru kalian selalu memberikan pengulangan atas materi yang telah diajarkan? | 7 | 23 |

Angket kebutuhan siswa diberikan kepada 30 siswa SMA Negeri Kabuh Jombang dengan rincian: 15 siswa kelas X IPA 2 dan 15 siswa kelas X IPA 1.

Dari tabel tersebut dapat diketahui pernyataan yang sama dengan angket yang telah diberikan, bahwa banyak siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru mereka selama ini karena guru tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu, semua siswa menyatakan bahwa mereka akan lebih mudah memahami materi Ketika guru menggunakan media dalam pembelajarannya. Hal tersebut didukung pula dengan hasil wawancara yang telah dilakukan pada siswa kelas X yang dilakukan pada tanggal 4 Februari 2020. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa merasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena guru tidak menggunakan media pembelajaran. Suasana pembelajaran yang ada, kurang aktif karena masih menggunakan model pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah saja. Siswa akan merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran karena tidak semua kebutuhan materi terpenuhi jika hanya mengandalkan buku teks saja. Siswa merasa kesulitan membuat puisi dan mengidentifikasi unsur pembangun puisi karena guru tidak menggunakan media dalam pembelajarannya serta tidak adanya pengulangan atas materi yang telah diajarkan di akhir pembelajaran.

1.3 Analisis Konsep

Konsep media dibuat berdasarkan kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa mereka akan lebih mudah ketika dalam pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran. Siswa juga belum pernah bermain sambil belajar pada proses pembelajaran selama ini.

Konsep pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa permainan *bowling* yang dimodifikasi dengan pin *bowling* diberi materi puisi, dengan langkah langkah permainan menggunakan model tandur.

1.4 Analisis Tugas

Siswa akan memperoleh materi sekaligus tugas yang harus mereka selesaikan. Materi yang mereka dapat berupa penjelasan tentang puisi, cara menulis puisi, cara mendemonstrasikan puisi, unsur pembangun puisi,

contoh puisi, contoh analisis puisi, serta tugas yaitu menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun puisi.

1.5 Analisis Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan agar pembelajaran terarah dan mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Tujuan yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran ini adalah menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun puisi, kemudian mempresentasikan hasil puisi yang sudah dibuat, siswa lain menanggapi puisi yang dipresentasikan, siswa yang mempresentasikan merevisi puisi yang telah dibuat berdasarkan masukan dari siswa lain.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk menyusun materi yang digunakan dalam pengembangan media, rancangan bentuk media, serta model pembelajaran yang digunakan. Materi yang digunakan pada pengembangan media ini adalah materi puisi yang diambil dari buku teks siswa kelas X kurikulum 2013 edisi revisi 2016. Selain dari buku teks, materi juga diambil dari beberapa referensi yang relevan agar materi yang disajikan lebih lengkap dan kebutuhan materi siswa terpenuhi.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini akan dihasilkan media pembelajaran yang berkualitas dengan memperhatikan tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media. Setelah media *bowling* puisi selesai dibuat maka kualitas media harus diuji melalui tahap validasi, uji coba (terbatas dan luas), dan revisi.

3.1 Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dosen ahli yaitu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dosen Jurusan Seni Rupa dan Desain Grafis, serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Kabuh. Setiap validator memberikan penilaian, saran, dan komentar yang digunakan sebagai acuan dalam proses perbaikan media yang dikembangkan agar menjadi lebih layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah saran dan komentar dari validator.

3.2 Uji Coba (Terbatas dan Luas)

Uji coba media dilakukan setelah media diperbaiki sesuai dengan analisis hasil validasi. Pelaksanaan uji coba berlangsung selama dua kali pertemuan, yaitu satu kali pertemuan uji coba terbatas dan satu kali pertemuan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan setelah peneliti selesai melakukan perbaikan pada media yang dikembangkan. Uji coba terbatas

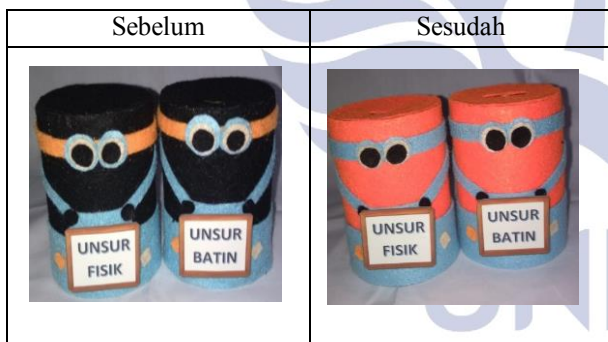
dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2020 di SMA Negeri Kabuh Jombang, dengan melibatkan 10 siswa kelas X IPA 2 sebagai peserta uji coba. KD yang diujicobakan adalah KD 4.17 yang menjadi dasar materi pada media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi. Pada uji coba terbatas data yang diperoleh berupa hasil nilai belajar siswa dan data respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media permainan bowling puisi berbasis TANDUR. Tahap tersebut dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2020 dengan melibatkan 33 siswa kelas X IPA 1 di SMA Negeri Kabuh Jombang. Data yang diperoleh pada tahap ini adalah nilai hasil belajar siswa dan data hasil pengamatan guru terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media yang dikembangkan sebagai tolok ukur keefektifan, serta data respon siswa sebagai tolok ukur kepraktisan media.

3.3 Revisi

Pada tahap ini, sesuai dengan saran dan komentar dari validator perbaikan dilakukan pada media dan materi pembelajaran puisi. Berikut adalah gambar dan sebelum media diperbaiki.

Tabel 3.1
Gambar Media Sebelum dan Sesudah Revisi



Perbaikan yang dilakukan pada desain media adalah dengan mengubah 2 pin yang digunakan sebagai wadah unsur batin dan unsur fisik, yaitu dengan mengubah warna pin agar siswa bisa membedakan fungsi tiap kategori pin.

Selain perbaikan pada desain bentuk media, perbaikan juga dilakukan pada materi yang digunakan. Perbaikan materi dilakukan sesuai dengan catatan saran dan komentar dari validator yaitu membuat buku panduan penggunaan media yang dikembangkan.

Kualitas media permainan *bowling* puisi dapat dilihat dari tiga aspek yaitu, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan media *bowling* puisi dapat dilihat dari angket yang telah diisi oleh ketiga validator yaitu Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds selaku Dosen Seni

Rupa dan Desain Grafis, Drs. Parmin, M.Hum selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri Kabuh yaitu Drs. Suwanto. Berikut rekapitulasi penilaian validator.

Tabel 3.2 Kualitas Media *Bowling* Puisi

| No. | Uraian | Penilaian oleh Dosen Ahli | Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran |
|-------------|--|---------------------------|------------------------------------|
| 1. | Proporsional bentuk media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 3 | 4 |
| 2. | Ketahanan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 2 | 4 |
| 3. | Media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR berisi tentang materi puisi. | 3 | 4 |
| 4. | Kerapian media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 3 | 4 |
| 5. | Keamanan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran bagi siswa. | 4 | 4 |
| 6. | Kemudahan penggunaan media <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran. | 3 | 4 |
| 7. | Media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR menunjukkan ciri sebagai media pembelajaran menulis puisi kelas X yang menarik dan inovatif. | 3 | 4 |
| 8. | Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dengan perkembangan kognitif siswa kelas X. | 3 | 3 |
| Jumlah Skor | | 24 | 31 |

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dosen ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata cukup pada kualitas media. Skor seluruh aspek kelayakan media yang diberikan oleh dosen ahli media kemudian diubah menjadi persentase dengan menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Hasil penilaian} &= \frac{\text{jumlah skor dari seluruh aspek}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{24}{32} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media bowling puisi berbasis TANDUR “Layak” digunakan dalam proses pembelajaran oleh dosen ahli media. Penilaian juga

diberikan oleh guru bahasa Indonesia, memberikan penilaian dengan rata-rata sangat baik. Persentase penilaian tersebut sebesar 96.8% yang berarti “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika hasil dari validator ahli dan guru mata pelajaran dirata-rata maka jumlah persentase skor yang didapat adalah 72.4%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media bowling puisi berbasis TANDUR “**Layak**” digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.3. Kualitas Materi pada Media Bowling Puisi

| No | Uraian | Penilaian oleh Dosen Ahli | Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran |
|---------------------|---|---------------------------|------------------------------------|
| Aspek Isi | | | |
| 1. | Media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR berisi tentang unsur pembangun puisi. | 4 | 4 |
| 2. | Materi pada media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR memudahkan siswa dalam menulis puisi. | 4 | 4 |
| 3. | Materi yang digunakan sesuai dengan KD 4.17; menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. | 4 | 4 |
| 4. | Ketepatan materi pada media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR untuk mengembangkan kemandirian belajar siswa. | 3 | 4 |
| 5. | Materi yang disajikan dalam media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR membantu melengkapi kebutuhan siswa dalam memahami materi puisi yang bersumber dari buku teks. | 4 | 4 |
| Aspek Bahasa | | | |
| 1. | Media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR menggunakan bahasa yang baik dan jelas. | 4 | 3 |
| 2. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa. | 4 | 3 |
| 3. | Kemudahan siswa dalam memahami materi dengan bahasa yang digunakan | 4 | 3 |
| 4. | Ketepatan bahasa dan istilah yang digunakan | 4 | 4 |
| 5. | Kesantunan bahasa yang digunakan | 4 | 4 |
| Jumlah Skor | | 39 | 37 |

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa Drs. Parmin, M.Hum selaku validator ahli materi memberikan penilaian dengan rata-rata sangat baik pada kualitas materi pada media yang dikembangkan. Hasil persentasenya adalah 97.5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa materi pada media bowling puisi berbasis

TANDUR “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa Drs. Suwanto selaku guru Bahasa Indonesia yang juga sebagai validator ahli materi memberikan penilaian dengan rata-rata sangat baik. Hasil persentasenya adalah 92.5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa materi pada media bowling puisi berbasis TANDUR “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika hasil dari validator ahli dan guru mata pelajaran dirata-rata maka jumlah persentase skor yang didapat adalah 95%, sehingga dapat dinyatakan bahwa materi pada media bowling puisi berbasis TANDUR “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Kevalidan dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan penyajian media dan materi. Aspek penyajian media memiliki kualitas “**Layak**” dengan persentase 72.4%. Sedangkan aspek penyajian materi memiliki kualitas “**Sangat Layak**” dengan persentase 95%. Berdasarkan hasil kedua aspek tersebut, kevalidan media *bowling* puisi adalah “**Sangat Layak**” dengan persentase sebesar 83.7%.

4. Keefektifan Media

Keefektifan media dapat diketahui dari hasil belajar siswa dan hasil penilaian observasi pembelajaran yang diperoleh dari uji coba terbatas dan uji coba luas.

4.1 Berdasarkan Hasil Belajar Siswa.

Keefektifan media diketahui dari nilai hasil belajar siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020 di SMA Negeri Kabuh Jombang, dengan melibatkan 10 siswa kelas X IPA 2. Berikut adalah daftar nilai siswa pada uji coba terbatas.

Tabel 4.1
Daftar Nilai Siswa pada Uji Coba Terbatas

| No. | Nama | Nilai |
|--------------|--------------------------------|-------|
| 1. | Rani Aprilia Kusumaputri | 85 |
| 2. | Farida Nur Kasanah | 88 |
| 3. | Oddis Nur A.R | 78 |
| 4. | Septia Nur Aini | 79 |
| 5. | Orchidna Hanum Egidia | 79 |
| 6. | Senilya Diaz Sastra | 79 |
| 7. | Calvin Zimbaka Maulidin Ilhami | 84 |
| 8. | Nasya Zabrina Aurani | 89 |
| 9. | Ratna Hurriyah | 78 |
| 10. | Mukti Nursiyah | 83 |
| Jumlah Nilai | | 822 |
| Rata-Rata | | 82.2 |

Pada uji coba terbatas seluruh siswa memperoleh nilai diatas KKM dengan rata-rata nilai yaitu 82.2. Jadi,

dalam pembelajaran menulis puisi rata-rata nilai siswa tergolong “Sangat Baik”.

Uji coba luas dilakukan pada tanggal 13 Maret 2020 di SMA Negeri Kabuh Jombang, dengan melibatkan 34 siswa kelas X IPA 1. Namun pada saat uji coba luas terdapat satu siswa yang tidak hadir. Sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh siswa lain, siswa tersebut sudah beberapa bulan tidak masuk sekolah. Sehingga pada uji coba luas hanya diikuti oleh 33 siswa. Berikut adalah daftar nilai hasil belajar siswa pada uji coba luas.

Tabel 4.2. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Luas

| No. | Nama | Nilai |
|--------------|--------------------------|-------|
| 1. | Ana Karisma | 89 |
| 2. | Angelita Mya Agustina | 86 |
| 3. | Arip Sopirin | 81 |
| 4. | Aris Haswani | 90 |
| 5. | Cici Zahrahtul Umma | 86 |
| 6. | Cindy Puspita Sari | 78 |
| 7. | Dea Kholifatur Rosidah | 86 |
| 8. | Delia putri ervira | 82 |
| 9. | Diki Restu S | 85 |
| 10. | Dila Puspitasari | - |
| 11. | Dwi Nur Fitriana | 83 |
| 12. | Eka Juliana | 81 |
| 13. | Elga Emilya Setiawan | 80 |
| 14. | enik armanda | 85 |
| 15. | Erlina Agustin Kusuma W | 86 |
| 16. | Ervina indah lestari | 84 |
| 17. | Fadli Gilang R | 89 |
| 18. | Faradhita Eka Septiani | 89 |
| 19. | Fitri Ratna Sari | 86 |
| 20. | Halimatus Sukriyah | 85 |
| 21. | Hanif Risma Verdiana | 88 |
| 22. | Heggel Ardinata Kusuma | 77 |
| 23. | Ira Septiani | 83 |
| 24. | Julita Setyo Lestari | 86 |
| 25. | Leny febrilya | 82 |
| 26. | Mar'atus Suci Novitasari | 83 |
| 27. | Mas'ihat Septia risky | 80 |
| 28. | Mohammad Sofiyulloh | 76 |
| 29. | Virmanda Sigit Andiska | 76 |
| 30. | Whine Widya Puspita | 77 |
| 31. | Yeyen Dirgahayu | 80 |
| 32. | Yolano Malindo Pridiyan | 76 |
| 33. | Yusuf Ferdiansyah | 79 |
| 34. | Zaymahtur Maulita R | 80 |
| Jumlah Nilai | | 2734 |
| Rata-Rata | | 82.9 |

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada uji coba luas semua siswa memperoleh nilai diatas KKM dengan rata-rata nilai 82.9.

Sesuai tabel 3.6, hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *bowling* puisi berbasis

TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi rata-rata nilai siswa tergolong “Sangat Baik”.

Dari kedua kelas tersebut maka nilai rata-rata yang di peroleh siwa dari kedua kelas tersebut adalah 82.55 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

4.2 Keefektifan Proses Pembelajaran Menggunakan Media Bowling Puisi Berdasarkan Hasil Observasi

Penilaian keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan media *bowling* puisi berbasis TANDUR dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia SMA Negeri Kabuh Jombang, yaitu Drs. Suwanto. Berikut adalah hasil penilaian guru sesuai dengan lembar observasi pembelajaran.

Tabel 4.3. Hasil Observasi pada Uji Coba Terbatas

| No. | Uraian | Penilaian |
|-------------|---|-----------|
| 1. | Siswa tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan pendidik. | 3 |
| 2. | Siswa antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik terkait materi yang disampaikan | 3 |
| 3. | Siswa aktif menyampaikan pendapat terkait materi yang diajarkan. | 3 |
| 4. | Siswa aktif dan senang belajar materi puisi dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR | 4 |
| 5. | Siswa dapat menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi dengan baik. | 3 |
| 6. | Siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam proses pembelajaran. | 2 |
| 7. | Siswa secara kelompok ataupun individu dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan intruksi pendidik | 3 |
| 8. | Siswa dapat memahami materi dengan mudah dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 3 |
| 9. | Siswa terbantu ketika membuat puisi pada pembelajaran dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 4 |
| 10. | Siswa dapat mengetahui unsur pembangun puisi dengan mudah ketika pembelajaran menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 3 |
| Jumlah Skor | | 31 |

Hasil persentase yang diperoleh dari hasil observasi pembelajaran adalah 77.5%, berarti aktivitas siswa dalam proses pembelajaran termasuk “Aktif”. Hasil dari observasi pembelajaran kemudian dikonversikan kedalam skala kriteria keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR. Hasil yang diperoleh adalah 77.5%, sehingga

dapat dinyatakan bahwa tingkat keefektifan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi “Efektif”.

Tabel 4.4. Tabel Hasil Observasi pada Uji Coba Luas

| No. | Uraian | Penilaian |
|-------------|---|-----------|
| 1. | Siswa tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan pendidik. | 4 |
| 2. | Siswa antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik terkait materi yang disampaikan | 4 |
| 3. | Siswa aktif menyampaikan pendapat terkait materi yang diajarkan. | 3 |
| 4. | Siswa aktif dan senang belajar materi puisi dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR | 4 |
| 5. | Siswa dapat menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi dengan baik. | 3 |
| 6. | Siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam proses pembelajaran. | 3 |
| 7. | Siswa secara kelompok ataupun individu dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan intruksi pendidik | 3 |
| 8. | Siswa dapat memahami materi dengan mudah dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 4 |
| 9. | Siswa terbantu ketika membuat puisi pada pembelajaran dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 4 |
| 10. | Siswa dapat mengetahui unsur pembangun puisi dengan mudah ketika pembelajaran menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR. | 3 |
| Jumlah Skor | | 35 |

Hasil persentase yang diperoleh dari hasil observasi pembelajaran adalah 87.5%, berarti aktivitas siswa dalam prses pembelajaran “Sangat Aktif”. Hasil dari observasi pembelajaran kemudian dikonversikan kedalam skala kriteria keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR. Hasil yang diperoleh adalah 87.5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa tingkat keefektifan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi “Sangat Efektif”.

Dari hasil tersebut maka dapat diketahui rata-rata nilai observasi yang dilakukan saat pembelajaran memperoleh persentase sebesar 82.5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”.

5. Kepraktisan Media

Kepraktisan media diketahui dari hasil angket respon siswa setelah pembelajaran selesai dilakukan.

Hasil angket respon tersebut diperoleh dari pembelajaran pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut adalah hasil respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Tabel 5.1 Tabel Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas

| No | Pertanyaan | Penilaian | | | |
|-----|---|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Bagaimanakah menurut kalian mengenai pembelajaran pada materi puisi dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR? | | | 4 | 6 |
| 2. | Apakah kalian termotivasi untuk memahami materi puisi ketika pembelajaran menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR? | | | 6 | 4 |
| 3. | Apakah bahasa yang digunakan pada media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR mudah dipahami? | | | 5 | 5 |
| 4. | Apakah kalian merasa senang dan tertarik pada penggunaan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi? | | | 5 | 5 |
| 5. | Apakah kalian dapat menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dengan mudah pada kegiatan pembelajaran? | | | 5 | 5 |
| 6. | Apakah media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR membantu kalian lebih mudah dalam memahami materi puisi? | | | 5 | 5 |
| 7. | Apakah materi yang ada pada media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR membantu kalian dalam memenuhi kebutuhan pada materi puisi yang ada di buku teks kalian? | | | 9 | 1 |
| 8. | Apakah media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dapat menumbuhkan rasa ingin tahu kalian mengenai materi yang diajarkan? | | | 5 | 5 |
| 9. | Apakah media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dapat menjadikan kalian lebih toleran dan peduli terhadap sesama? | | | 7 | 3 |
| 10. | Apakah kalian merasa berada pada dunia kalian sendiri ketika pembelajaran | | | 1 | 9 |

| | | | | | |
|--|---|---|---|-----|-----|
| | menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR, karena kalian belajar sambil bermain? | | | | |
| | Jumlah | 0 | 0 | 52 | 48 |
| | Skor | 0 | 0 | 156 | 192 |
| | Jumlah Skor | | | | 348 |
| | Jumlah Skor Maksimal | | | | 400 |

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil persentase yang diperoleh adalah 87%. Maka nilai kepraktisan media tersebut adalah “**Sangat Baik**”, sehingga siswa merasa mudah dan sangat senang menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

Tabel 5.2. Tabel Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Luas

| No. | Pertanyaan | Penilaian | | | |
|-----|---|-----------|---|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Bagaimanakah menurut kalian mengenai pembelajaran pada materi puisi dengan menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR? | | | 12 | 21 |
| 2. | Apakah kalian termotivasi untuk memahami materi puisi ketika pembelajaran menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR? | | | 18 | 15 |
| 3. | Apakah bahasa yang digunakan pada media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR mudah dipahami? | | 1 | 16 | 16 |
| 4. | Apakah kalian merasa senang dan tertarik pada penggunaan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi? | | 1 | 16 | 16 |
| 5. | Apakah kalian dapat menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dengan mudah pada kegiatan pembelajaran? | | | 17 | 16 |
| 6. | Apakah media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR membantu kalian lebih mudah dalam memahami materi puisi? | | | 18 | 15 |
| 7. | Apakah materi yang ada pada media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR membantu kalian dalam memenuhi kebutuhan pada materi puisi yang ada di buku teks kalian? | | | 24 | 9 |
| 8. | Apakah media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dapat menumbuhkan rasa ingin tahu | | | 8 | 25 |

| | | | | | |
|-----|---|---|---|-----|------|
| | kalian mengenai materi yang diajarkan? | | | | |
| 9. | Apakah media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR dapat menjadikan kalian lebih toleran dan peduli terhadap sesama? | | | 23 | 10 |
| 10. | Apakah kalian merasa berada pada dunia kalian sendiri ketika pembelajaran menggunakan media permainan <i>bowling</i> puisi berbasis TANDUR, karena kalian belajar sambil bermain? | | | 3 | 30 |
| | Jumlah | 0 | 2 | 155 | 173 |
| | Skor | 0 | 4 | 465 | 692 |
| | Jumlah Skor | | | | 1161 |
| | Jumlah Skor Maksimal | | | | 1320 |

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil persentase yang diperoleh adalah 87.9%. Maka nilai kepraktisan media tersebut adalah “**Sangat Baik**”, sehingga siswa merasa mudah dan sangat senang menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

Selain angket, wawancara juga dilakukan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil wawancara tersebut yaitu siswa merasa kesulitan ketika diberikan tugas untuk menulis puisi, namun ketika menggunakan media *bowling* puisi, siswa sangat terbantu dengan adanya kata kunci yang bisa menginspirasi siswa dalam menulis puisi. Hal tersebut dibuktikan pula dengan hasil belajar siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas, semua siswa memperoleh nilai di atas KKM. Pada uji coba terbatas rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 82.2 dan pada uji coba luas rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 82.9. Dari rata-rata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi karena dengan menggunakan media tersebut ada ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang di awal pembelajaran.

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *bowling* puisi telah selesai dikembangkan. Media pembelajaran ini memperoleh predikat sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.

Media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR telah dikembangkan berdasarkan model pengembangan Thiagarajan.. Kualitas media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR terdiri atas tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil dari validasi media yang dikembangkan menunjukkan bahwa

media yang dikembangkan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan perolehan persentase pada penyajian media *bowling* puisi sebesar 72.4%, penyajian materi pada media *bowling* puisi memperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dinyatakan bahwa materi pada media *bowling* puisi berbasis TANDUR “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kedua aspek tersebut, kevalidan media *bowling* puisi memiliki persentase sebesar 83.7%, yaitu “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi. Keefektifan media yang dikembangkan diperoleh dari penilaian observasi guru pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas persentase hasil observasi guru yang diperoleh adalah 77.5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa tingkat keefektifan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi “Efektif”. Pada uji coba luas, persentase hasil observasi guru yang diperoleh adalah 87.5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa tingkat keefektifan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi “Sangat Efektif”. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada uji coba terbatas, yaitu 82.2 dan pada uji coba luas 82.9. Rata-rata nilai siswa tersebut tergolong “Sangat Baik”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR memiliki tingkat keefektifan dengan kategori “Sangat Efektif”. Kepraktisan media yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil persentase yang diperoleh pada uji coba terbatas adalah 87%, maka nilai kepraktisan media tersebut adalah “Sangat Baik”. Hasil persentase yang diperoleh pada uji coba luas adalah 87.9%, maka nilai kepraktisan media tersebut adalah “Sangat Baik”.

Dari data yang diperoleh, siswa merasa tertarik dalam pembelajaran dan merasa terbantu dalam membuat puisi karena menggunakan media *bowling* puisi. Dari ketiga aspek yang telah dijelaskan, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media *bowling* puisi memperoleh hasil yang sangat baik dengan perolehan predikat “**Sangat Layak**” digunakan dalam pembelajaran.

5.1 Saran

Pengembangan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMA Negeri Kabuh Jombang dapat menjadikan siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan peserta didik. Berikut adalah saran yang disampaikan. a) Guru dapat menggunakan media permainan *bowling* puisi berbasis TANDUR dalam pembelajaran menulis puisi. b)

Siswa diharapkan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media yang digunakan oleh guru. c) Peneliti lain yang akan melakukan penelitian pengembangan diharapkan untuk lebih memperhatikan referensi yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013 *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizan, Yoga Rifqi. 2018. *Pengembangan Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Psychowriting pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 1 Srengat Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2017-2018*. Surabaya: Unesa
- Dalman, 2014. *Keterampilan Manulis*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching (Mempraktikkan Quantum teaching Learning di Ruang-Ruang Kelas)*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- <https://zuhriindonesia.blogspot.com/2019/06/ki-dan-kd-bahasa-indonesia-sma.html?m=1>. Diunduh pada 5 November 2019.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Puspitasari, Silvia. 2014. *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII Semester 2 dengan Model Pembelajaran Tandur*. Surabaya: Unesa
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Geafindo Persada.
- Sandraeni. 2019. *Pengaruh Media Monopoli Puisi (Mopis) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cerme-Gresik Tahun Pelajaran 2018-2019*. Surabaya: Unesa
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2008. *Artikel. Mengajar dengan Permainan*. Dalam <http://garduguru.blogspot.com/2008/05/mengajar-dengan-permainan.html?m=1>. Diunduh pada tanggal 4 November 2019.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Raya.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wicaksono, Helmi dkk. 2018. *Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 223—228.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya