

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “JUJI TEKS” BERBASIS
PEARDECK DAN WORDWALL MATERI STRUKTUR TEKS KELAS V MI ISLAMIYAH
NGORO JOMBANG**

Rofiaturrizqiyah

PGSD FIP UNESA (rofiaturrizqiyah.18058@mhs.unesa.ac.id)

Yoyok Yermiandhoko

PGSD FIP UNESA (yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id)

Abstrak

Latar belakang penelitian ini dari pembelajaran ragam teks Bahasa Indonesia yang hanya menggunakan media buku pelajaran dan video, siswa merasa kesulitan dalam materi struktur teks yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media, mengukur validitas, kepraktisan, efektivitas media dengan memberikan Jurus Jitu berbasis *Peardeck* dan *Wordwall* kelas V MI Islamiyah Ngoro. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D mempunyai empat tahapan yaitu *define, design, development, disseminate* (pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran). Validasi media oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media sebesar 83,47% dan dikategorikan valid, untuk hasil validasi materi sebesar 81,11% dan dikategorikan valid. Hasil kepraktisan dari respon guru dan respon siswa sebagai pengguna. Hasil respon guru sebesar 100% dan dikategorikan sangat praktis dan respon siswa sebesar 95,76% yang dikategorikan sangat praktis, berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan analisis N-Gain sebesar 0,56 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif Juji Teks telah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai pembelajaran struktur teks kelas V MI Islamiyah Ngoro.

Kata Kunci: pengembangan, media interaktif, struktur teks, juji teks.

Abstract

The background of this research is that from learning various Indonesian texts using only textbooks and videos, students find it difficult to understand various text structures. This study aims to describe the feasibility of media development. Measure the validity, practicality, and effectiveness of the media by providing a peardeck and wordwall JUJI TEXT for class V MI Islamiyah Ngoro. This development research using the 4D model has four stages, namely define, design, development, disseminate. Media validation by media experts and material experts. The results of media expert validation are 83,47% and are categorized as valid, for material validation results are 81,11% and are categorized as valid. The results of the practicality of teacher responses and student responses as user. The results of the teacher's response of 100% and categorized very practical and 95,76% of student responses which were categorized as very practical, based on the pretest and posttest scores using N-Gain analysis of 0,56 indicating that there was an increase after using learning media. This show that the JUJI TEXT interactive media has been valid, practical, and effective to be used as learning the text structure of class V MI Islamiyah Ngoro.

Key word: development, interactive media, text structure, juji text.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bagian dari salah satu mata pelajaran penting dalam dunia Pendidikan, menjadi bahasa resmi mulai dari Lembaga Pendidikan, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu dan pengetahuan juga sebagai alat penghubung pemerintah dan kenegaraan, sebagaimana tertuang dalam UUD 1945 Pasal 36 yaitu bahasa negara adalah bahasa Indonesia. Mengingat kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia tersebut, peran pendidikan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan kepada peserta didik. Ruang lingkup bahasa Indonesia yaitu: keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dari ruang lingkup tersebut keterampilan menulis dan berbicara yang memiliki konsentrasi belajar tinggi. Berdasarkan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan peserta didik, mereka kesulitan dalam menganalisis struktur teks dari berbagai ragam teks yang ada pada kompetensi dasar. Struktur teks akan lebih mudah jika peserta didik memahami secara baik dan benar dalam proses menganalisis dengan menemukan kata kunci disetiap struktur teks yang diberikan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kreativitas dalam pembelajaran dilaksanakan dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media bantu dalam proses pembelajaran yang

berperan sebagai pengaktifan pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan mempelajari sesuatu, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik. Dalam melakukan pemilihan media, harus mengingat beberapa kriteria. Media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, media pembelajaran dibuat sesuai dengan orientasi dari kehidupan peserta didik, mampu menarik peserta didik, dapat dioperasikan dengan baik, mudah dipublikasikan dan diakses kapanpun dan dimanapun.

Teori belajar yang mendukung dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi struktur teks yaitu teori belajar konstruktivisme, pada teori ini dijelaskan bahwa peran pendidik dan peserta didik ditekankan, ada keterkaitan satu sama lain, mereka melakukan interaksi dalam proses pembelajaran, melibatkan peserta didik untuk mengamati dan menganalisis materi yang beragam sesuai dengan kompetensi dasar, kemudian pendidik membantu peserta didik dengan memunculkan pemikiran baru yang dapat diadaptasi bersama. Peserta didik memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pikirannya yang diperoleh dan didapatkan dari pengalaman ataupun aspek lain dari kehidupan mereka, pendidik memperhatikan proses pembelajaran dengan cara eksplorasi dan pendekatan melalui media pembelajaran interaktif, media interaktif diperlukan dalam melakukan pembelajaran tersebut dan sesuai dengan zaman sekarang dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Media interaktif termasuk kedalam jenis media audio

visual. Media audio visual merupakan media yang menyajikan informasi atau pesan melalui suara dan gambar. Dengan adanya kedua unsur tersebut, kemampuan media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Sanjaya, 2011:211).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MI Islamiyah Ngoro ditengah pandemi covid19, terdapat permasalahan kesulitan peserta didik dalam mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia yang tertera pada kompetensi dasar kelas V, ada ragam teks yang diajarkan oleh guru kelas V yang otomatis secara langsung struktur teksnya bermacam macam. Guru lebih banyak memberikan video pembelajaran pada *whatsap grup* dan pemberian lembar kerja peserta didik saja. Peserta didik merasa kesulitan untuk menentukan struktur dalam setiap teksnya. Macam macam teks yang diberikan berjumlah 5 jenis, antara lain teks narasi, deskripsi, eksplanasi, eksposisi, dan prosedur. Guru kelas dan peneliti melakukan diskusi tentang hal tersebut dan peneliti memberikan usulan untuk diberikan jurus jitu dalam menganalisis struktur teks yang diajarkan. Guru kelas menyetujui dan peneliti memberikan solusi dengan merancang jurus jitu pada struktur teks mulai dari teks narasi menjadi “OKREK” (orientasi, komplikasi, resolusi, koda), teks deskripsi menjadi “IKLAS SIP” (identifikasi, klasifikasi, deskripsi, penutup), teks eksplanasi menjadi “PSI” (pernyataan umum, sebab akibat, interpretasi), teks eksposisi menjadi “JPS” (judul, pernyataan, argumentasi, penegasan), teks prosedur menjadi

“JUTUMALA” (judul, tujuan, material, langkah langkah).

Adapun indikator dari kompetensi dasar, yaitu:

3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

3.5 Menggali informasi penting dari teks (narasi) sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis.

3.7 Menguraikan konsep konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi (deskripsi, eksposisi, prosedur).

Penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh penelitian lain yaitu Syifa Jamilah Purnama dan Puri Pramudiani, Universitas Muhammadiyah pada tahun 2021, dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google slide* pada materi pecahan sederhana disekolah dasar”, peneliti ini menghasilkan media pembelajaran *Google slide* pada materi pecahan, dengan model pengembangan ADDIE dengan persentase uji materi 98%, uji media 71,1%, dan respon peserta didik 93%. Peneliti lain yang menggunakan media ini yaitu Nursela, Dwi Oktaviana, dan Hodyanto, IKIP PGRI Pontianak pada tahun yang sama dengan judul “Analisis kebutuhan pengembangan buku ajar elektronik interaktif berbantuan *Google slide* dan *Quizizz*”, peneliti ini menghasilkan bahan ajar elektronik dengan media *google slide* dan berbantuan aplikasi *Quizizz*, dengan model pengembangan studi literatur dan studi lapangan, dengan persentase 100% guru membutuhkan bahan ajar tersebut dan peserta didik 90% merespon sangat menarik, serta penelitian lain menggunakan media

bermain sambil belajar digunakan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar berdasarkan observasi dan wawancara oleh Siti Faizatun Nisa dan Novida Renoningtyas, IAIN Salatiga berjudul “Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar”. Penelitian ini menghasilkan media interaktif permainan *wordwall*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif dapat dimanfaatkan dan bernilai guna dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran yang menurun karena pandemi yang sedang melanda negeri ini.

Dari uraian diatas, dengan mengetahui kondisi yang ada, kebutuhan sekarang, teori yang melandasi, dan hasil penelitian terdahulu maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan media interaktif dengan merancang jurus jitu teks yang tertera diatas untuk membantu proses pembelajaran struktur teks. Adapun judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Uji Teks berbasis *Peardeck* dan *Wordwall* materi Struktur Teks kelas V MI Islamiyah Ngoro Jombang”**.

Berikut ini rumusan masalah dalam penelitian ini: 1) Bagaimana proses pengembangan media interaktif uji teks berbasis *peardeck* dan *wordwall* materi struktur teks kelas V MI Islamiyah Ngoro?. 2) Bagaimana kelayakan media interaktif uji teks berbasis *peardeck* dan *wordwall* materi struktur teks kelas

V MI Islamiyah Ngoro ditinjau dari aspek validitas dan kepraktisan?. 3) Bagaimana efektivitas media interaktif uji teks berbasis *peardeck* dan *wordwall* materi struktur teks kelas V MI Islamiyah Ngoro?.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat tujuan penelitian yaitu: 1) mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif uji teks berbasis *peardeck* dan *wordwall* materi struktur teks kelas V MI Islamiyah Ngoro; 2) mendeskripsikan kelayakan media interaktif uji teks berbasis *peardeck* dan *wordwall* materi struktur teks kelas V MI Islamiyah Ngoro ditinjau dari aspek validasi dan kepraktisan; 3) mendeskripsikan efektivitas media interaktif uji teks berbasis *peardeck* dan *wordwall* materi struktur teks kelas V MI Islamiyah Ngoro.

Spesifikasi produk yang dihasilkan ada dua, yang pertama menggunakan *google slide* pada *Add-on peardeck* didalamnya terdapat materi pembelajaran dan yang kedua menggunakan *wordwall* didalamnya terdapat *games* permainan, keduanya berbentuk tautan (*link*) dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet*, komputer atau *laptop*, dengan menyajikan jurus jitu teks, terdapat permainan kata, tebak kata, dan mencari struktur teks sesuai dengan materi.

Manfaat penelitian diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada sekolah khususnya pada muatan bahasa Indonesia materi srtuktur teks, karena dilihat dari hasil observasi sekolah masih belum memiliki media pembelajaran yang interaktif, sebagai

bahan masukan dalam meningkatkan belajar peserta didik kelas V, peserta didik merasa senang dan aktif pada muatan bahasa Indonesia, serta menambah wawasan guru untuk meningkatkan cara mengajar yang lebih kreatif sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi terkini, hasil penelitian ini dapat dijadikan pengembangan media dan juga sebagai pembandingan jika ingin melakukan penelitian selanjutnya.

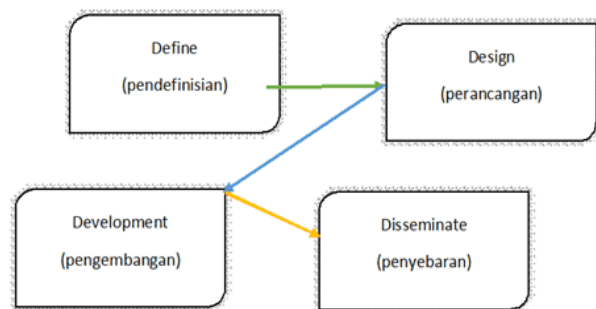
Peserta didik kelas V MI Islamiyah Ngoro diasumsikan dapat menggunakan *smartphone* minimal tipe *android*, bisa juga dengan *tablet*, komputer, ataupun *laptop* sesuai dengan yang mereka miliki, media interaktif ini diharapkan dapat menarik minat dan semangat belajar kelas V materi struktur teks.

Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan uji teks ini yaitu: 1) Materi yang digunakan dalam media pembelajaran terbatas pada kompetensi dasar pemahaman struktur teks. 2) Uji coba penelitian digunakan pada peserta didik kelas V MI Islamiyah Ngoro. 3) Penelitian ini menggunakan penelitian model pengembangan 4D. 4) Menggunakan media *software google slide* pada *Add-on Peardeck* dan *Wordwall*. 5) Penelitian dilakukan secara *daring* atau *online* karena pandemi covid19.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta respon angket guru dan peserta didik

terhadap media. Dalam hal ini penelitian dilakukan di MI Islamiyah Ngoro dengan sampel peserta didik kelas V yang berjumlah 26 peserta didik. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Ada empat tahapan dalam prosedur 4D, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).



Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi disekolah dan diskusi dengan guru kelas untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu dengan analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan media dan membuat rancangan awal. Membuat desain produk sesuai dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang struktur teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dituangkan didalam Uji teks berbantuan *peardeck* dan *wordwall*.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media interaktif Uji teks (jurus jitu teks). Uji teks pada struktur teks mulai dari teks narasi menjadi “OKREK” (orientasi, komplikasi, resolusi, koda), teks deskripsi menjadi “IKLAS SIP” (identifikasi, klasifikasi, resolusi, penutup), teks eksplanasi menjadi “PSI” (pernyataan umum, sebab akibat, interpretasi), teks eksposisi menjadi “JPS” (judul, pernyataan, argumentasi, penegasan), teks prosedur menjadi “JUTUMALA” (judul, tujuan, material, langkah langkah). Peneliti menyerahkan produk pengembangan beserta angket penilaian untuk validasi produk pengembangan pada dosen ahli, kemudian merevisi media dan materi sesuai kritik dan saran yang diberikan beberapa ahli. Rancangan produk yang dibuat akan diberi masukan mengenai kelebihan dan kelemahan yang ada pada produk tersebut, sehingga akan dibuat bahan perbaikan.

Tahap keempat yaitu penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran Uji teks berupa *link* yang dapat diakses oleh peserta didik dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran yang dibuat peneliti dan guru kelas.

Teknik pengambilan data dengan observasi, observasi atau pengamatan dengan melakukan terlebih dahulu pengamatan proses pembelajaran yang berlangsung di MI Islamiyah Ngoro, khususnya pada kelas V. Pada waktu itu, pembelajaran yang sedang berlangsung adalah

bahasa Indonesia materi struktur teks, pada proses pembelajaran yang diberikan, peserta didik merasa kesulitan mengenai materi. Kemudian, peneliti memikirkan untuk membuat media pembelajaran yang efektif dibuatlah rancangan penelitian sesuai prosedur sistematis untuk menetapkan dan mencatat situasi dan kondisi sesuai yang ada. Selanjutnya dengan tes, Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berlaku, melalui pengolahan secara kuantitatif yang berarti berbentuk angka. Tes dilakukan dengan dua tahap yaitu mengukur kemampuan siswa sebelum atau disebut *pretest* dengan mengajukan pertanyaan sesuai dengan pemahaman peserta didik melalui *google form* dan tes selanjutnya pada saat sesudah menerima pembelajaran interaktif yang diberikan disebut *posttest*, peserta didik diberikan tes melalui *wordwall*, dan yang terakhir dengan pemberian angket (kuesioner), kuesioner berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang produk yang dibuat, angket dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan.

Instrumen pengumpulan dalam penelitian ini, antara lain: lembar validasi ahli media, validasi materi, lembar angket respon kepraktisan media yang diisi oleh guru dan peserta didik, serta lembar angket *pretest* dan *posttest* yang dilakukan peserta didik sebelum dan sesudah adanya media pembelajaran, untuk

mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis kuantitatif, digunakan untuk menganalisis data hasil validasi ahli dan respon pengguna media, menggunakan skala likert, dengan skor 1 menunjukkan tidak baik/tidak setuju, skor 2 menunjukkan kurang baik/kurang setuju, skor 3 menunjukkan cukup baik/cukup setuju, skor 4 menunjukkan baik/setuju, dan skor 5 menunjukkan sangat baik/sangat setuju.

Untuk mengukur persentase validitas media dan validitas materi dengan menggunakan rumus berikut:

1. Analisis validitas

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = persentase validitas

F = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

(Sugiyono, 2017:134)

Dengan keterangan presentase validitas yang menyatakan bila mendapatkan skor 81%-100% dinyatakan sangat valid, skor 61%-80% dinyatakan valid, skor 41%-60% dinyatakan cukup valid, skor 21%-40% dinyatakan kurang valid, dan skor 0-20% dinyatakan tidak valid.

Untuk mengukur persentase kepraktisan media dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

2. Analisis kepraktisan

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = persentase kepraktisan

F = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

(Sugiyono, 2017:134)

Untuk mengetahui kepraktisan berdasarkan hasil respon dari pengguna media, yaitu respon guru dan peserta didik, dengan keterangan persentase kepraktisan yang menyatakan bila mendapatkan skor 81%-100% dinyatakan sangat praktis, skor 61%-80% dinyatakan praktis, skor 41%-60% dinyatakan cukup praktis, skor 21%-40% dinyatakan kurang praktis, dan skor 0-20% dinyatakan tidak praktis.

Untuk mengetahui efektivitas media, diambil dari data pretest dan posttest hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan analisis N-Gain dengan rumus, sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

(Ridwan,2013)

Dengan keterangan skor bila mendapatkan 0,70 <g< 1,00 dinyatakan terjadi peningkatan tinggi, skor mendapatkan 0,30 <g< 0,70 dinyatakan terjadi peningkatan sedang, dan skor g< 0,30 dinyatakan terjadi peningkatan rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan rancangan penelitian yang dibuat dan telah dijelaskan sebelumnya, maka diperoleh hasil penelitian menggunakan empat tahapan dengan model 4D, sebagai berikut:

Tahap pertama, Define (pendefinisian)



Berdasarkan observasi disekolah, permasalahan yang dihadapi sekolah tersebut khususnya pada kelas V. Peserta didik merasa kesulitan dalam menganalisis pembelajaran bahasa Indonesia pada materi struktur teks yang beragam didalam kompetensi dasar, Guru memberikan materi yang ada pada buku pelajaran dan mengirim video pembelajaran yang diberikan pada *whatshap grup* saja. Analisis konsep yang diberikan oleh peneliti yaitu menemukan suatu penyelesaian untuk digunakan dalam mengatasi masalah tersebut dengan memberikan rancangan media pembelajaran interaktif juji teks (jurus jitu teks). Setelah itu, peneliti membuat *pretest* mengenai materi struktur teks tersebut dalam bentuk *google form* untuk melihat potensi setiap anak. Sedangkan analisis tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, yaitu : 1) menjelaskan pengertian macam teks; 2) mengetahui ciri ciri dari berbagai ragam teks yang disajikan; 3) menganalisa struktur teks.

Tahap kedua, Design (perancangan)

Dalam pemilihan media, peneliti menggunakan dua aplikasi yang dibuat dalam media pembelajaran dengan berbantuan *peardeck* dan *wordwall*, *peardeck* lebih menonjolkan materi

didalamnya dengan jurus jitu yang dimunculkan dan interaksi tanya jawab peserta didik dan guru dilayar secara intensif dapat dibuat menjadi pembelajaran *asinkronus* dan *sinkronus*, sedangkan aplikasi *wordwall* lebih menonjolkan bermain sambil belajar yang memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Berikut ini tampilan media yang dibuat:

Tabel 1. Tampilan media sebelum revisi

No	Gambar dan Keterangan
1.	 <p>Gambaran cover awal yang ada didalam aplikasi peardeck, disajikan secara sinkronus, peserta didik berinteraksi langsung dengan memberikan jawaban, dan guru dapat melihat siapa saja yang interaksi pada layar.</p>
2.	 <p>Peserta didik dapat menuliskan nama dan sekolah pada kolom jawaban sekaligus menjadi presensi, serta dapat menggambar/ ceklis/ coret gambar emoji sesuai dengan keadaannya hari ini.</p>

3.

Berisi tentang lampiran menu dan menjelaskan tentang kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran.

4.

Pada bagian ini peserta didik berinteraksi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan dan menjawab macam macam teks yang mereka ketahui, serta dapat drag and drop gambar yang ada dilayar saat menjawab macam macam teks.

5.

Berisi tentang materi ragam teks mulai dari teks narasi, deskripsi, eksplanasi, eksposisi, dan prosedur. Didalamnya terdapat pengertian dan ciri ciri yang dimiliki setiap teks.

6.

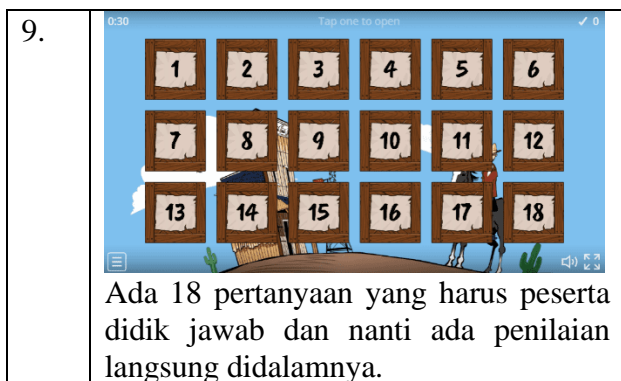
Pada bagian ini Uji Teks diberikan, mulai dari narasi menjadi OKREK, deskripsi menjadi IKLAS SIP, eksplanasi menjadi PSI, eksposisi menjadi JPS, dan prosedur menjadi JUTUMALA.

7.

Pada bagian ini, peserta didik dapat tanya jawab materi dan guru dapat menjawab secara langsung pertanyaan peserta didik

8.

Selanjutnya, masuk pada aplikasi kedua yaitu dengan memberikan games permainan sekaligus *posttest*, peserta didik masuk pada link yang diberikan dan menuliskan nama terlebih dahulu dan menjawab soal yang ada didalamnya.



Tahap ketiga, Development (Pengembangan)

Pada materi ragam teks secara berurutan disusun mulai dari teks narasi “OKREK” (orientasi, komplikasi, resolusi, koda), teks deskripsi “IKLAS SIP” (identifikasi, klasifikasi, deskripsi, penutup), teks eksplanasi “PSI” (pernyataan umum, sebab akibat, interpretasi), teks eksposisi “JPS” (judul, pernyataan, argumentasi, penegasan), teks prosedur “JUTUMALA” (judul, tujuan, material, langkah langkah). Setelah proses perancangan media yang dibuat, selanjutnya yaitu proses uji kelayakan media pengembangan yang dinilai oleh para ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan aspek penilaian yang ada didalam instrumen berisi 18 pernyataan dengan 5 alternatif jawaban oleh dua ahli materi yaitu Ibu Nur muzdalifah, M.Pd, selaku dosen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Bapak Mabur Syah, S.Pd, selaku guru kelas V MI Islamiyah Ngoro.

Uji hasil validasi materi yang pertama memperoleh jumlah nilai dengan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{73}{90} \times 100\%$$

$$= 81,11 \%$$

Untuk hasil validasi materi yang kedua memperoleh jumlah nilai dengan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{75}{90} \times 100\%$$

$$= 83,33 \%$$

Berdasarkan dari hasil perolehan tersebut, ahli materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam Uji Teks dinyatakan valid dan layak untuk digunakan tanpa adanya revisi dan dapat digunakan sebagai pembelajaran.

Sedangkan untuk validasi media dilaksanakan oleh ahli media yaitu Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dengan mengacu pada instrumen yang berisi 23 pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban. Hasil dari persentase uji validasi media sebagai berikut:

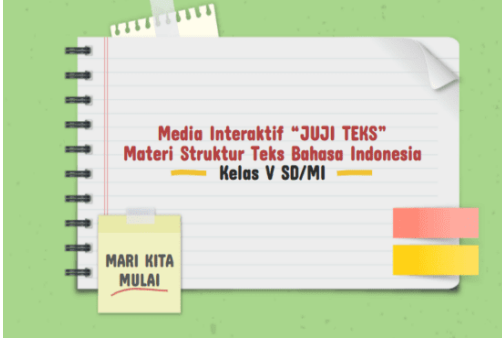


$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{96}{115} \times 100\%$$

$$= 83,47\%$$

Berdasarkan dari hasil uji validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran Uji Teks dinyatakan layak untuk digunakan dengan beberapa saran untuk melengkapi komponen yaitu menambahkan suara narator, variasi *background*, *cover* dan profil pengembang, serta menambahkan tampilan skor.

Tabel.2 Tampilan media setelah revisi

No	Gambar dan Keterangan
1.	 <p>Saran ahli: menambahkan cover dalam media pengembangannya.</p>
2.	 <p>Saran ahli: menambahkan profil pengembang.</p>
3.	 <p>Pada bagian ini sudah ada suara narator yang mengisi dengan tanda klik disini warna kuning menunjukkan kebawah, dan peserta didik dapat mendengarkan dengan baik.</p>

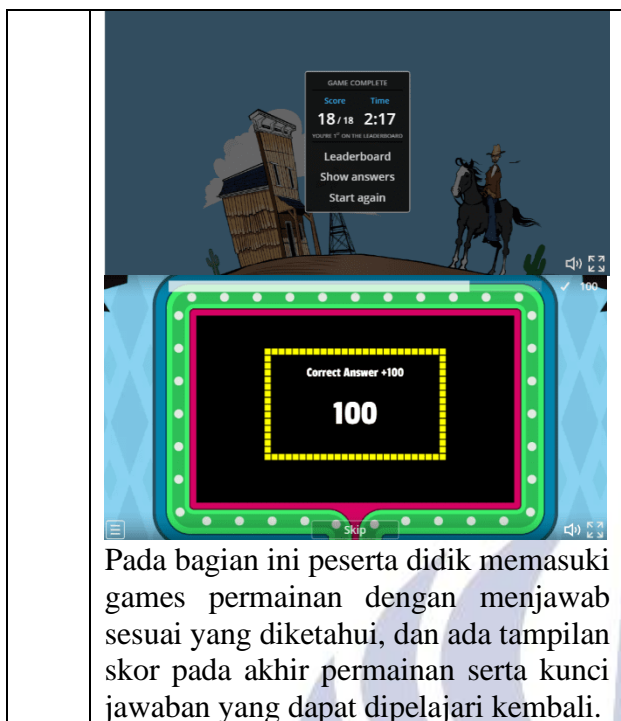
4.



Variasi *background* pada bagian Juji Teks dan disesuaikan dengan ragam teks yang disajikan.

5.





Tahap keempat, Disseminate (penyebaran)

Kegiatan yang dilakukan yaitu saat awal pembelajaran peserta didik diberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik. Saat memasuki kegiatan inti, peserta didik dibimbing guru untuk melakukan interaksi pada media pembelajaran yang diberikan mengenai struktur teks sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jurus jitu teks yang diberikan dimunculkan disetiap *slide* secara berurutan. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diberikan *posttest* sebanyak 18 pertanyaan untuk mengukur hasil belajar peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari melalui *wordwall*. Setelah selesai pembelajaran, respon peserta didik sangat dibutuhkan untuk menilai media yang diberikan peneliti, dan sebagai pembanding keadaan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran.

Setelah ujicoba peneliti memberikan angket respon yang harus dinilai oleh peserta didik dan guru kelas. Berdasarkan hasil perhitungan angket dari guru kelas mendapatkan persentase sebesar **100%** sehingga menjadi kategori media interaktif yang sangat praktis.

Sedangkan hasil respon angket peserta didik ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil respon peserta didik

No	Pernyataan	Skor
1.	memahami materi dengan menggunakan media interkatif	26
2.	memahami struktur teks dan macam ragamnya	24
3.	mampu menganalisis teks sesuai dengan jurus jitu yang diberikan	23
4.	materi pembelajaran sesuai dengan tema	26
5.	soal soal latihan dan kuis sesuai dengan materi	22
6.	media Interaktif memberikan semangat baru dalam belajar	26
7.	waktu pembelajaran yang diberikan sudah cukup untuk materi dan kuis	26
8.	ingin menggunakan media interaktif Kembali	26
9.	mudah dimengerti materi yang diberikan	24
10.	permainan interaktif dapat digunakan dengan baik	26

Dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{249}{260} \times 100\%$$

$$= 95,76 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan respon peserta didik, maka media interaktif uji teks memiliki kategori sangat praktis.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media dan menjadi keberhasilan pembelajaran, maka telah dilakukan pengukuran pembelajaran melalui *pretest* dan *posttest*, sebagai berikut:

Tabel 4. *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Abna dewi lestari	70	72
2.	Afin nur izzati	50	88
3.	Aira fatiyyatur rohmah	50	88
4.	Aisyah nur zahra	50	83
5.	Aldino wandika pratama	70	88
6.	Alya zulfatur rosiyydah	80	94
7.	Clirine denis Nabila	50	83
8.	Dimas said saputra	80	83
9.	Fathiyah nurul jannah	70	100
10.	Fatkul mubarak	70	72
11.	Ibah risqullah	70	72
12.	Khanza qurrota aini	70	94
13.	M.Dzu'izzi mukaffa	70	72
14.	M.Irfan lathif haidar	50	100
15.	M.Nur ardiansyah	70	88
16.	M.Raffin al ghifari	70	94
17.	M.Riski ardiansyah	70	100
18.	M.Saddad Amirul adli	60	72
19.	M.Lintang rahmat ramdan	70	94
20.	M.Teguh aldiyan	70	72
21.	Naufal hendrawan	70	72
22.	Rayhan putra	70	77
23.	Risma ferrina putri	80	100
24.	Satria bagas	60	77
25.	Sevita dewi	80	94
26.	Shafira yurifty	70	94
Rata rata		66,5	85,5

Maka rata rata *pretest* dan *posttest* diukur dengan rumus N-gain, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N \text{ Gain} &= \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{pretest}} \\
 &= \frac{85,5 - 66,5}{100 - 66,5} \\
 &= \frac{19}{33,5} \\
 &= 0,56
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, maka menunjukkan kategori bahwa “terjadi peningkatan sedang” terhadap hasil belajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Uji Teks berbasis *Peardeck* dan *Wordwall* kelas V MI Islamiyah Ngoro.

Pembahasan

Peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing skripsi Dr.Yoyok yermiandhoko, M.Pd. berdasarkan hasil konsultasi diberikan landasan mengenai latar belakang penelitian mulai dari rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, teori yang mendukung, materi yang diangkat dalam penelitian, dan rencana pengembangan media dengan model 4D dengan menggunakan pembelajaran teknologi, memanfaatkan aplikasi bernilai guna agar peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang diberikan serta menambah pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

Pada materi ragam teks secara berurutan disusun mulai dari teks narasi “OKREK” (orientasi, komplikasi, resolusi, koda), teks deskripsi “IKLAS SIP” (identifikasi, klasifikasi, deskripsi, penutup), teks eksplanasi “PSI” (pernyataan umum, sebab akibat, interpretasi), teks eksposisi “JPS” (judul, pernyataan, argumentasi, penegasan), teks prosedur “JUTUMALA” (judul, tujuan, material, langkah langkah).

Pada saat penelitian berlangsung peserta didik sangat antusias dan memperhatikan dengan baik apa yang telah dipaparkan didalam media pembelajaran dan dapat menjawab pada kolom

yang disediakan, mulai dari interaksi yang dilakukan dari awal dengan memberikan pernyataan yang menjerumus pada materi yang akan dimuat di inti pembelajaran, dapat melakukan presensi secara langsung didalam media pembelajaran sejumlah 26 peserta didik. Pada bagian tanya jawab, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan dan guru dapat menjawab secara langsung tertuju pada peserta didik yang bertanya. Dan pada akhir peneliti memberikan quiz yang menyenangkan dapat bermain sambil belajar yang membuat mereka tertarik dan ingin mempelajari kembali materi tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan maka dihasilkan Media Interaktif Uji Teks berbasis *Peardeck* dan *Wordwall* materi struktur teks kelas V berjumlah 26 peserta didik MI Islamiyah Ngoro dengan model 4D didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif Uji Teks dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase nilai 81,11% dan validasi ahli media dengan persentase nilai 83,47%. Pada tahap validasi dengan melihat respon pengguna media pembelajaran Uji teks ini menunjukkan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan mereka ingin membuka *link* lagi untuk belajar lagi.

- 2) Media pembelajaran interaktif Uji Teks dinyatakan praktis digunakan dengan persentase dari hasil respon peserta didik dengan nilai 95,76% dan dikategorikan sangat praktis. Peserta didik saat menggunakan Uji teks menyenangkan pada bagian games permainan, peserta didik merasa lebih memahami karena dapat bermain sambil belajar, menyenangkan pada bagian slide materi, peserta didik merasa lebih konsentrasi karena ada alunan nada musik dan peneliti memberikan narator yang menyenangkan, juga menyenangkan pada bagian tanya jawab, peserta didik dapat interaksi dengan guru kelas karena dapat menanyakan secara langsung dikolom pertanyaan yang disediakan dan guru kelas dapat menjawabnya.

- 3) Media pembelajaran interaktif Uji Teks dinyatakan efektif untuk proses pembelajaran pada era belajar *online* ini, dapat diketahui berdasarkan analisis N-Gain yang dilakukan peneliti dari *pretest* dan *posttest* dengan hasil mencapai 0,56 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif Uji Teks berbasis *Peardeck* dan *Wordwall* materi struktur teks kelas V dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru dengan memberikan pembelajaran yang

aktif dan menyenangkan, sesuai dengan perkembangan zaman maka perlu adanya penelitian pengembangan pada tahap selanjutnya sesuai dengan teknologi terbaru dan kebutuhan peserta didik berbagai tema dan kompetensi dasar lain, serta memperhatikan pengoperasian media yang digunakan agar sesuai dengan tujuan penelitian dan berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthana, I. K. (2005). *Evaluasi Media Pembelajaran*, Surabaya: Teknologi Pendidikan Unesa.
- Indriwati (2021). Optimalisasi penggunaan Bahasa Indonesia. *Jurnal pendidikan Indonesia*. Vol.2 No.1 Universitas Islam Syarif hidayatullah Jakarta.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Juniawan. E. R & Rahmawati. I. (2021). Pengembangan game edukasi Om-Tur (omah miniatur) berbasis android bangun datar kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Masnurdan, Muslich dan I Gusti Gurah Oka. (2010). *Bahasa Indonesia Pada Era Globalisasi*. Kedudukan. Fungsi. Pembinaan dan Pengetahuan. Bumi Aksara. Jakarta.
- Miftah, M. (2018) Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147-156.
- Nursela, Dwi Oktaviana, Hodiyanto (2021). Analisis kebutuhan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) berbantuan *googleslide* dan *quizizz*. *Journal of research and knowlagde*. Vol.1 No.4
- Republik Indonesia, Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://www.depdiknas.go.id>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan Reseach and development*. Penerbit Alfabet.
- Siti faizatun nisa, Novida (2021). Penggunaan media penggunaan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik disekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.3 No.5
- Syifa Jamilah (2021). Pengembangan pembelajaran media interaktif berbasis *googleslide* materi peacahan sederhana sekolah dasar. *Jurnal basicedu*. Vol 5 No.4
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta:Kencana.
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta:Kencana.