

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERBENTUK DAMAR KURUNG UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Nurid Diana Safira

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(nurid.20115@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang menuntut pendidik untuk dapat memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media Gambar Berbentuk Damar Kurung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 242 Gresik di kelas VA. Alat pengumpulan data berupa lembar validasi, angket tanggapan siswa dan guru, serta tes *pretest-posttest*. Teknik analisis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari adanya saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif berasal dari nilai validasi media, materi, angket respon siswa dan guru, serta hasil nilai *pretest-posttest*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa Media Gambar Berbentuk Damar Kurung memasuki kategori sangat valid dengan persentase 90% dari ahli media dan 86% dari ahli materi. Dari hasil kepraktisan memasuki kategori sangat praktis dengan nilai N-gain 0,85. Dari hasil keefektifan dikategorikan sangat tinggi dengan presentase 88 dan 100% dari guru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Gambar Berbentuk Damar Kurung adalah media yang sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis digunakan dalam keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, media gambar, keterampilan menulis pantun.

Abstract

One of the most important things in the learning process is learning media which requires educators to be able to facilitate students with learning media that suits the needs and characteristics of students. This development research aims to produce learning media products in accordance with the needs and characteristics of students and to determine the level of validity, effectiveness and practicality of Damar Bracket-Shaped Image media. This research uses a type of development research with the ADDIE model. The research was carried out at UPT SD Negeri 242 Gresik in class VA. Data collection tools include validation sheets, student and teacher response questionnaires, and pretest-posttest tests. Data analysis techniques include qualitative and quantitative data. Qualitative data was obtained from suggestions and input. Meanwhile, quantitative data comes from media validation scores, materials, student and teacher response questionnaires, as well as pretest-posttest scores. Based on the research results, it was found that image media in the form of resin brackets entered the very valid category with a percentage of 90% from media experts and 86% from material experts. From the practicality results it enters the very practical category with an N-gain value of 0.85. From the results, effectiveness is categorized as very high with a percentage of 88 and 100% of teachers. So, it can be concluded that the image media in the form of resin brackets is a very valid, very effective and very practical medium for use in the rhyme writing skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: learning media, image media, rhyme writing skills.

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar, tercapainya tujuan pembelajaran sangatlah penting untuk diwujudkan (Erwinsyah, 2017). Namun, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan pengajaran yang optimal antara guru dan siswa, material, fasilitas, dan proses pembelajaran itu sendiri (Fakhrurrazi, 2018). Untuk

merealisasikan pembelajaran yang optimal diperlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang bervariasi, metode yang mendukung, dan media yang tepat sesuai capaian dan tujuan pembelajaran.

Salah satu cara merealisasikan pembelajaran yang optimal yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat karena metode, strategi, ataupun model

pembelajaran apapun tidak akan optimal jika penggunaan dan pemanfaatan media belum diterapkan (Sunaengsih, 2016). Media pembelajaran adalah salah satu solusi yang dapat memudahkan dan membantu guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Selain dapat membantu guru, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sedang diajarkan oleh guru (Winda & Dafit, 2021). Tentunya, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran (Abdullah, 2017). Hal ini berguna agar selain membantu siswa dan guru, media ini juga dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, rasa ingin tahu siswa, dan ketertarikan siswa untuk belajar.

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis pantun siswa kelas V atau fase C adalah media Gambar Berbentuk Damar Kurung. Media Gambar Berbentuk Damar Kurung ini berisi gambar-gambar yang berhubungan dengan sampiran dan isi pantun. Gambar yang digambarkan dalam media ini adalah gambar-gambar yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari para siswa. Penyajian gambar ini akan dibentuk berupa damar kurung. Damar kurung berisi empat sisi yang setiap sisinya memuat dua gambar sesuai pantun. Dua gambar pada sisi damar kurung pertama berisi sampiran pantun pertama, dua gambar pada sisi kedua berisi isi pantun pertama, begitupun dengan sisi ketiga dan keempat. Jadi dalam satu damar kurung memuat dua pantun.

Media Gambar Berbentuk Damar Kurung ini berisi gambar animasi yang tidak terlalu kompleks sehingga dapat memudahkan para siswa untuk memahami arti gambar. Media gambar ini sebagai stimulus pemikiran para siswa. Pemberian stimulus dalam pembelajaran adalah hal penting yang harus guru lakukan. Melewati gambar-gambar ini, pemikiran konkret siswa dapat terstimulus sehingga mereka bisa menuangkan gagasan, ide, dan hasil pemikirannya dalam bentuk tulisan pantun. Hal ini sesuai dengan pendapat Puspitowati (2019) yang mengatakan bahwa salah satu kelebihan dari media gambar adalah dapat menstimulus pemikiran siswa agar lebih kreatif, dapat menciptakan situasi pembelajaran lebih kondusif, dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran.

Penelitian sebelumnya juga telah dilaksanakan oleh Zega & Zega (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Gambar pada Materi Menyajikan Drama dalam Bentuk Pentas atau Naskah”. Disebutkan bahwa media gambar ini telah teruji dan dinyatakan sangat valid dan layak dengan nilai validasi materi sebesar 98,39%, validasi Bahasa sebesar 100%, dan validasi media sebesar 100%. Selain itu, media ini juga dikatakan praktis dengan bukti hasil perolehan nilai sebesar 95,5%. Media ini juga dikatakan efektif dengan hasil nilai efektifitas sebesar 86,25%.

Penelitian selanjutnya dilaksanakan oleh Triskawati & Silalahi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Materi Pantun Kelas IV SD”. Hasil dari penelitian ini dinyatakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi teks pantun. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian yang diperoleh dari produk awal tanpa adanya revisi baik oleh ahli materi maupun ahli media.

Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas di UPT SD Negeri 242 Gresik, ditemukan kesulitan yang dialami oleh siswa kelas V atau fase C, yaitu permasalahan siswa dalam mempelajari pantun yang bersumber dari rendahnya tingkat literasi siswa sehingga menyulitkan mereka dalam memadupadankan kata-kata, siswa memiliki kosa kata yang masih rendah, siswa kurang memahami struktur pantun seperti suku kata terakhir pantun yang harus berpola a-b-a-b.

Kesulitan tersebut juga terus dialami siswa karena solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut kurang optimal. Dari hasil wawancara, guru hanya menggunakan media pembelajaran, yaitu video. Media ini kurang optimal dalam membantu permasalahan siswa. Dengan menggunakan video, tidak dapat menjamin siswa dapat membuat pantun yang tepat. Hal ini karena, dengan video, siswa hanya belajar tentang teori menulis pantun bukan untuk meningkatkan keterampilan mereka menulis pantun. Dalam video hanya memberikan contoh-contoh pantun. Selain itu, siswa tidak diajarkan bagaimana cara efektif yang dapat digunakan siswa untuk menulis pantun secara mandiri. Video tersebut tidak merangsang pemikiran siswa untuk terampil menulis pantun. Oleh karena itulah diperlukan media konkret yang dapat menstimulus pemikiran konkret siswa sehingga ide-ide siswa dapat muncul dan mereka dapat menuliskan ide tersebut dalam bentuk tulisan pantun.

Penggunaan media Gambar Berbentuk Damar Kurung ini dalam proses pembelajaran tidaklah rumit. Para siswa hanya perlu mengamati setiap gambar yang ada disekeliling Damar Kurung. Damar Kurung ini memiliki empat sisi. Setiap sisinya memuat dua gambar. Sisi pertama Damar Kurung adalah sampiran pantun pertama. Sisi kedua Damar Kurung adalah isi pantun pertama. Sisi ketiga Damar Kurung adalah sampiran pantun kedua, dan sisi keempat Damar Kurung adalah isi pantun keempat. Para siswa harus membuat pantun berdasarkan pembagian sisi Damar Kurung secara tepat agar pantun yang dibuat pun berkesinambungan. Untuk mengetahui pembagian pantun, para siswa hanya perlu mengamati pembagian sisi Damar Kurung yang ada di bagian atas gambar berbentuk segitiga siku-siku yang saling berhadapan. Jadi, siswa harus menuliskan dua pantun berdasarkan gambar yang ada dalam Damar Kurung pada lembar yang telah disiapkan guru.

Media Gambar Berbentuk Damar Kurung ini merupakan bentuk modifikasi media gambar yang memiliki kebaruan. Jika biasanya media gambar hanya berupa sebuah gambar yang dicetak dalam kertas biasa maka media ini tidak hanya dicetak biasa. Media ini berisi gambar yang telah didesain animasi melewati aplikasi Canva agar lebih menarik. Selain itu, media ini dibentuk seperti damar kurung sehingga selain guru bisa mengajarkan tentang keterampilan menulis pantun, guru juga dapat mengajarkan kebudayaan Kabupaten Gresik.

Tak hanya itu, media gambar yang dibentuk seperti damar kurung ini juga dapat menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang baru, dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan karena berbeda dengan suasana belajar pada hari biasanya.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dibuat beberapa rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimanakah kevalidan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar?; (2) Bagaimanakah kepraktisan media Gambar Berbentuk Damar Kurung untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar?; (3) Bagaimanakah keefektifan media Gambar Berbentuk Damar Kurung untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar?

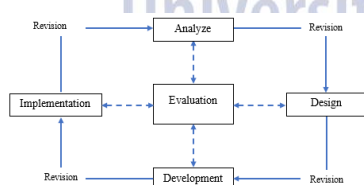
Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diterapkan untuk penelitian ini adalah menunjukkan tingkat validitas, keefektifan, dan kepraktisan dari media Gambar Berbentuk Damar Kurung pada materi keterampilan menulis pantun.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), atau juga dikenal sebagai penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dalam suatu bidang keahlian tertentu, diikuti oleh suatu produk sampingan tertentu, dan memiliki efektivitas produk. Langkah-langkah penelitian R&D ini terdiri dari mempelajari temuan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, menguji produk, dan melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam produk.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Setiap tahap dilakukan dengan organisasi yang baik agar dapat memudahkan proses pengembangan media Gambar Berbentuk Damar Kurung. Agar dapat mencapai suatu produk yang layak digunakan, maka perlu dilakukan evaluasi dan revisi pada tiap tahapannya.

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE



(Darmayanti & Subrata, 2021)

Tahap pertama yang harus dilakukan adalah menganalisis. Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi yang terjadi di lapangan. Ada tiga tahapan yang harus dilaksanakan pada tahap ini, yaitu (1) Analisis kurikulum, pada sekolah tempat penelitian menggunakan kurikulum merdeka; (2) analisis karakteristik siswa, setelah mencari tahu keterampilan menulis pantun siswa didapati bahwa siswa membutuhkan

media yang sesuai; (3) analisis materi, dilakukan dengan menanalisis materi apa yang cocok diterapkan dengan media yang dikembangkan.

Tahap kedua, yaitu perencanaan. Pada tahap ini, mulai ditentukan ukuran damar kurung dan ukuran gambar baik tinggi maupun lebarnya. Setelah itu, desain produk mulai dibuat melalui aplikasi *canva*, sketsa gambar maupun gambaran kerangka damar kurung. Selain mendesain media, pada tahap ini juga mulai merancang lembar validasi materi dan media, perangkat pembelajaran dan, angket respon guru serta siswa,

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan. Produk media dan rancangan perangkat pembelajaran, serta angket respon mulai dibuat menjadi bentuk yang nyata. Selanjutnya agar tidak terjadi kesalahpahaman saat mengaplikasikan media maka disusunlah petunjuk penggunaan. Setelah itu, tahap validasi oleh para ahli media dan materi mulai dilakukan guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap ini bisa dilakukan setelah produk dianggap layak dan lolos prosedur validasi oleh para ahli. Pertama, media diimplementasikan dikelas skala kecil. Hal ini digunakan untuk mengetahui adanya kekurangan baik dari media ataupun dari metode mengajar guru. Setelah itu dilakukan perbaikan dari adanya kekurangan tadi. Kemudian media baru digunakan pada kelas skala besar. Pada tahap ini, siswa juga mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* serta mengisi lembar angket.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi yang dilakukan disetiap tahapan di atas. Beberapa hal yang perlu dievaluasi adalah evaluasi media dan evaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi media didasari dari saran dan masukan guru. Sedangkan evaluasi hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan media.

Pada penelitian kali ini disusun instrument pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk memenuhi persyaratan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun beberapa jenis instrument yang digunakan antara lain; (1) lembar validasi materi dan media untuk mengukur tingkat kelayakan media; (2) lembar test berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur tingkat keefektifan media; (3) lembar angket respon siswa dan guru untuk mengukur tingkat kepraktisan media.

Teknik analisis data berdasarkan dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian hasil validasi media oleh para ahli materi dan media, lembar angket respon siswa dan guru, serta penilaian hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Sedangkan jenis data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan masukan para ahli media dan materi media, serta dari guru. Berikut ini Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini pertama, data hasil validasi, data hasil validasi diperoleh dari angket validasi ahli materi dan media. Skala yang digunakan pada angket ini adalah skala *likert* seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

(Oktiani, 2017)

Hasil skor penilaian dari para ahli validator dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Jannah & Julianto, 2018)

Tingkat kriteria kelayakan dapat dihasilkan dari hasil perolehan perhitungan persentasi sebelumnya. Tahap validator dinyatakan selesai dan dinyatakan berhasil jika diperoleh rata-rata penilaian kuantitatif dengan kategori minimum “Cukup Valid”. Kriteria persentasi kevalidan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Hasil Validasi

Kategori Kelayakan	Nilai
Sangat Layak	80%-100%
Layak	60%-79%
Cukup Layak	40%-59%
Kurang Layak	21%-40%
Sangat kurang layak	0%-20%

(Jannah & Julianto, 2018)

Lembar angket respon siswa dan guru terhadap kemenarikan media Gambar Berbentuk Damar Kurung dapat digunakan untuk menganalisis data kepraktisan. Adapun tujuan dari dilakukannya analisis kepraktisan adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk yang sudah dikembangkan. Skala yang digunakan pada hasil penilaian lembar angket adalah menggunakan skala Gutman dengan skala penilaian 0-1. Tabel skala Gutman dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Pengukuran Skala Guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Adawiyah & Damayanti, 2022)

Kemudian daya didapatkan dari pengisian angket akan diproses dengan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

(Trimitha et al., 2023)

Dari hasil persentase skor tersebut maka dapat menjadi bahan untuk mengklasifikasikan ke dalam kriteria kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Hasil Kepraktisan

Kriteria	Nilai
Sangat Praktis	80%-100%
Praktis	60%-79%
Cukup Praktis	40%-59%
Kurang Praktis	21%-40%
Sangat kurang praktis	0%-20%

(Trimitha et al., 2023)

Selanjutnya, hasil penilaian *pretest* dan *posttest* dapat digunakan untuk menganalisis data keefektifan media yang telah dikembangkan. Analisis hasil tes *pretest* dan *posttest* dapat dianalisis menggunakan uji normalitas *gain*. Manfaat dari dilakukannya uji normalitas *gain* ini adalah untuk memberikan gambaran terkait peningkatan hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest*. Perhitungan uji normalitas *gain* ini dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest - skor Pretest)}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

(Hapsari & Zulherman, 2021)

Hasil persentase yang telah diperoleh akan dijadikan bahan acuan agar dapat mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Kriteria hasil presentasi N-Gain yang telah dihitung dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Tabel N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria
$(g) \geq 0,7$	Terjadi peningkatan tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Terjadi peningkatan sedang
$0 < (g) < 0,3$	Terjadi peningkatan rendah

(Sundayana, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media Gambar Berbentuk Damar Kurung adalah produk final yang telah dirancang sebagai media yang bermanfaat untuk menjelaskan materi Menulis Pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap analisis adalah tahap pertama dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Analisis dilaksanakan saat kegiatan wawancara kepada guru mengenai permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran Menulis Pantun di UPT SD Negeri 242 Gresik. Pada saat wawancara ditanyakan beberapa pertanyaan, salah satunya tentang permasalahan yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran Menulis Pantun. Masalah yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran Menulis Pantun adalah karena kosa kata yang dimiliki siswa masih sedikit sehingga mereka sulit merangkai kata menjadi sebuah pantun, selain itu siswa juga belum mampu membuat pantun dengan rima a-b-a-b.

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi para siswa. Selanjutnya dilaksanakan analisis kurikulum

Medeka untuk membuat rencana, menyusun, dan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut dengan menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran. langkah berikutnya adalah analisis kebutuhan siswa. Hal ini dilaksanakan dengan melihat ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran. Sarana yang digunakan di UPT SD Negeri 242 Gresik adalah buku paket. Sedangkan prasarana di kelas ini terdapat LCD dan Proyektor yang digunakan guru untuk menampilkan video tentang pantun sebagai media pembelajaran. Media ini kurang efektif untuk membuat siswa terampil dalam membuat pantun. Hal ini karena, video hanya menjelaskan teori tentang pantun dan contoh-contoh pantun. Siswa tidak mendapatkan cara efektif agar mereka terbantu membuat pantun.

Setelah mengetahui kebutuhan siswa, Langkah berikutnya adalah menganalisis karakteristik siswa. Karakteristik siswa kelas V ternyata proses berpikirnya adalah operasional konkret. Mereka belum bisa berpikir dengan berimajinasi secara optimal. Siswa kelas V masih dalam tahap berpikir secara logis. Langkah berikutnya adalah analisis materi di kelas V yaitu materi pembelajaran pantun menggunakan Kurikulum Merdeka pada semester 2, bab VIII Bergerak Bersama. Materi yang akan dikembangkan adalah materi Menulis Pantun.

Berdasarkan penemuan permasalahan yang dihadapi siswa di UPT SD 242 Gresik dalam Menulis Pantun, maka dilakukan analisis kurikulum, karakteristik siswa, kebutuhan siswa, dan materi yang digunakan pada kelas V. Hal ini didasari karena kurangnya literasi siswa sehingga mereka kurang mampu memadupadankan kata dan kurangnya media yang efektif dalam menunjang daya berpikir siswa, yaitu pemikiran logis dan operasional konkret. Untuk itu, penelitian ini mengembangkan sebuah media gambar yang dibentuk menjadi damar kurung untuk menstimulus pemikiran siswa agar lebih logis.

Pada tahap perencanaan, perangkat pembelajaran, lembar validasi, lembar angket respon siswa dan guru, serta media mulai dirancang. Media dirancang dengan aplikasi canva. Gambar pada media ini disesuaikan dengan sampiran dan isi pantun. Gambar yang didesain adalah gambar yang mudah dipahami siswa, berisi gambar yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setiap satu gambar mewakili satu baris pantun. Jadi, dalam satu pantun diwakili oleh empat gambar. Setelah gambar selesai didesain. Selanjutnya gambar didesain menyerupai damar kurung. Satu damar kurung memuat dua pantun. Sisi pertama dan ketiga damar kurung untuk gambar yang mewakili sampiran pantun pertama dan pantun kedua. Sisi kedua dan keempat damar kurung untuk gambar yang mewakili isi pantun pertama dan pantun kedua.

Damar kurung ini dibuat sebanyak lima damar kurung. Empat damar kurung untuk siswa dan satu damar

kurung untuk guru menerangkan pantun. Lima damar kurung ini berisi gambar yang berbeda-beda sesuai temanya, yaitu bertema Pendidikan dan kebersihan. Jadi terdapat sepuluh pantun berjenis pantun nasihat. Berikut ini adalah desain Media Gambar Berbentuk Damar Kurung.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Desain-desain yang telah dirancang mulai dibuat dalam bentuk nyata. Setelah media selesai dibuat. Maka media memasuki tahap validasi. Media divalidasi pada validator ahli media dan ahli materi. Validasi media dilaksanakan dengan validator bapak Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil validasi media yang telah usai dilakukan terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 6. Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Maks	Skor Validasi
1.	Tampilan	35	33
2.	Isi	15	14
3.	Penulisan	10	7
Jumlah		60	54
Persentase skor validasi			90%
Kriteria			Sangat Layak

Sedangkan validasi materi dilaksanakan dengan validator ibu Eva Amalia, M.Pd. pada tahap validasi media ini dilakukan dengan cara mengevaluasi kesesuaian materi yang terdapat dalam Media Gambar Berbentuk Damar Kurung. Adapun hasil validasi materi yang telah usai dilakukan terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 7. Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Maks	Skor Validasi
1.	komponen	15	13
2.	Isi	15	14
3.	Bahasa	15	12
Jumlah		45	39
Persentase skor validasi			86%
Kriteria			Sangat Layak

Dari dilakukannya validasi mendapatkan saran dan masukan untuk memberikan lampu dalam damar kurung dan memperjelas huruf atau tulisan. Berikut ini adalah hasil revisi pengembangan media:

Tabel 8. Hasil Revisi Pengembangan Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Keterangan: Pemberian lampu baterai pada atap damar kurung.	



Keterangan: Tulisan pada gambar diperbaiki dengan merubah jenis font, ukuran, dan jarak spasi antar huruf.

Setelah media, modul ajar, LKPD, dll diperbaiki. Maka tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada skala besar maka Media Gambar Berbentuk Damar Kurung harus diimplementasikan terlebih dulu di skala kecil. Hal ini dilakukan agar mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media sehingga kesalahan atau permasalahan yang dapat terjadi dapat diminimalisasi. Tujuan dari hal ini adalah agar proses implementasi di skala besar lebih optimal.

Uji coba skala kecil dilakukan pada sepuluh siswa kelas VB di UPT SD Negeri 242 Gresik. Uji coba media dilakukan dengan pemberian soal *pretest* yang harus dikerjakan siswa. Kemudian, penyampaian materi pantun pada siswa. Selanjutnya, adalah pengerjaan LKPD secara berkelompok. Siswa dibagi menjadi empat kelompok dengan kelompok 1 sebanyak dua siswa, kelompok 2 sebanyak tiga siswa, kelompok 3 sebanyak tiga siswa, dan kelompok 4 sebanyak 2 siswa.

Siswa mengerjakan LKPD pertama dengan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung yang berbeda-beda. Setelah itu, siswa mengerjakan LKPD kedua. Perbedaan LKPD pertama dan LKPD kedua terletak pada soalnya. LKPD pertama terdapat Bantuan sampiran pantun sehingga siswa hanya perlu menjawab isi pantun berdasarkan sampiran. Akan tetapi, LKPD kedua siswa harus membuat sampiran dan isi pantun berdasarkan gambar yang ada pada damar kurung. Damar kurung LKPD pertama dan LKPD kedua berbeda.

Selanjutnya siswa mengerjakan *posttest*. Gambar pantun yang ada pada *posttest* ini juga berbeda dengan yang siswa telah temui sebelumnya, baik di LKPD pertama ataupun LKPD kedua. Sehingga siswa mendapat lebih banyak percobaan membuat pantun dengan gambar yang berbeda-beda. Setelah itu, siswa akan dibagikan angket siswa untuk dikerjakan. Hasil rata-rata *pretest* siswa sebesar 12,6. Sedangkan hasil rata-rata *posttest* siswa sebesar 85,9. Hasil rata-rata ini kemudian dihitung dengan rumus N-gain dan mendapat nilai 0,83 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memasuki kategori “tinggi atau sangat efektif”.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung maka dilakukan perhitungan dari hasil angket siswa dikelas uji coba skala kecil dan mendapatkan nilai sebesar 88,1%. Nilai ini memasuki kategori “Sangat praktis” sehingga Media Gambar Berbentuk Damar Kurung praktis digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan perbaikan dengan dasar permasalahan yang dihadapi pada saat uji coba skala kecil. Setelah dilakukan perbaikan. Maka selanjutnya penelitian dilaksanakan pada uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada 29 siswa kelas VA di UPT SD Negeri 242 Gresik. Uji coba skala besar ini dilakukan

selama dua hari. Pada hari pertama yang dilakukan pada uji coba media dilakukan dengan pemberian soal *pretest* yang harus dikerjakan siswa. Kemudian, penyampaian materi pantun pada siswa. Selanjutnya, adalah pengerjaan LKPD secara berkelompok. Siswa dibagi menjadi empat kelompok dengan kelompok 1 sebanyak delapan siswa, kelompok 2 sebanyak tujuh siswa, kelompok 3 sebanyak tujuh siswa, dan kelompok 4 sebanyak tujuh siswa. Siswa mengerjakan LKPD pertama dengan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung yang berbeda-beda.

Setelah itu, pada hari kedua siswa mengerjakan LKPD kedua. Perbedaan LKPD pertama dan LKPD kedua terletak pada soalnya. LKPD pertama terdapat bantuan sampiran pantun sehingga siswa hanya perlu menjawab isi pantun berdasarkan sampiran. Akan tetapi, LKPD kedua siswa harus membuat sampiran dan isi pantun berdasarkan gambar yang ada pada damar kurung. Damar kurung LKPD pertama dan LKPD kedua berbeda.

Selanjutnya, siswa mengerjakan *posttest*. Gambar pantun yang ada pada *posttest* ini juga berbeda dengan yang siswa telah temui sebelumnya, baik di LKPD pertama ataupun LKPD kedua. Sehingga siswa mendapat lebih banyak percobaan membuat pantun dengan gambar yang berbeda-beda. Setelah itu, siswa akan dibagikan angket siswa untuk dikerjakan. Hasil rata-rata *pretest* siswa sebesar 15,67. Sedangkan hasil rata-rata *posttest* siswa sebesar 79,75. Hasil rata-rata ini kemudian dihitung dengan rumus N-gain dan mendapat nilai 0,75 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memasuki kategori “tinggi atau sangat efektif”.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung maka dilakukan perhitungan dari hasil angket siswa dikelas uji coba skala kecil dan mendapatkan nilai sebesar 88%. Nilai ini memasuki kategori “Sangat praktis” sehingga Media Gambar Berbentuk Damar Kurung praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain dengan menggunakan angket siswa, dalam uji coba skala besar ini juga terdapat angket guru. Angket guru ini juga memiliki fungsi yang sama dengan angket siswa. Fungsinya adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Didapatkan hasil angket guru sebesar 100% yang menandakan bahwa media ini memasuki kategori “sangat praktis” sehingga media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menulis pantun.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada setiap tahapnya. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan merevisi media atau hal lainnya berdasarkan saran dan masukan serta berdasarkan permasalahan yang dialami saat dilapangan. Hal ini berguna agar media yang dihasilkan lebih layak dan pembelajaran lebih optimal. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah tulisan pada media lebih diperjelas agar mudah dibaca, media dibuat lebih rapi lagi, dan pemberian lampu baterai di dalam media damar kurung ini.

Sedangkan saran dari ahli materi tentang media ini adalah ada beberapa kata dalam media ini yang kurang baku. Jadi, media media dalam media ini harus direvisi berdasarkan saran ahli materi. Untuk hal lainnya ahli materi berpendapat bahwa media telah bagus, gambar

menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar.

Pembahasan

Media Gambar Berbentuk Damar Kurung telah melewati prosedur atau tahap-tahap yang sesuai dengan model pengembangan. Selain itu, media ini telah memenuhi kriteria pengembangan, yaitu media yang valid, praktis, dan efektif. Hal ini sesuai dengan kriteria penelitian pengembangan yang harus valid, praktis, dan efektif (Aswardi et al., 2019). Kevalidan dinilai dari hasil validasi materi dan medianya (Fitria et al., 2017). Sedangkan kepraktisan dapat dilihat dari respon para peserta didik dan guru saat proses implementasi media dalam proses belajar (Rismayanti et al., 2022). Berbeda dengan keefektifan yang dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran setelah penggunaan media yang dilihat dari hasil belajar peserta didik atau berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* (Tobing & Admoko, 2017).

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Anafi et al., 2021). Kegiatan analisis diawali dengan menganalisis kebutuhan, karakteristik, dan kurikulum serta materi peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan permasalahan yang dihadapi peserta didik, yaitu permasalahan peserta didik kurang kreatif dan kurang mampu dalam membuat pantun yang baik dan benar. Permasalahan ini disebabkan karena kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya sebatas video yang kurang optimal dalam merangsang daya pikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran dalam penelitian ini harus dikembangkan agar dapat memfasilitasi permasalahan yang dihadapi peserta didik.

Salah satu media yang dapat memfasilitasi permasalahan peserta didik, yaitu Media Gambar Berbentuk Damar Kurung. Media Gambar Berbentuk Damar Kurung adalah media yang memuat beberapa gambar yang berhubungan dengan sampiran dan isi pantun di sekeliling sisi damar kurung. Gambar ini membantu para peserta didik dalam merangsang pemikiran peserta didik karena media gambar ini dapat membantu peserta didik dalam menerjemahkan pemikiran abstrak mereka menjadi lebih nyata (Pahrin, 2021). Hal ini dapat membantu para peserta didik lebih mudah dalam membuat pantun dengan berdasarkan gambar tersebut. penerapan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yaitu sesuai dengan teori Piaget yang mengatakan bahwa peserta didik SD memasuki tahap kognitif operasional konkret (Septiyanti et al., 2023). Sehingga dalam proses pembelajaran guru harus memanfaatkan benda konkret atau media yang dapat dilihat, didengar, dipegang, atau dirasakan peserta didik agar peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Selain pendapat dari teori Piaget, John Dewey juga berpendapat bahwa media gambar dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep abstrak dan memungkinkan peserta didik dalam mengeksplorasi

pemikiran mereka dengan lebih visual sehingga pemahaman mereka meningkat (Dewey, 2008).

Setelah melakukan tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain dan pengembangan. pada tahap ini, media dibuat berdasarkan desain yang telah dibuat dengan sebaik mungkin. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya produk akan dilakukan validasi media dan validasi materi. Berdasarkan hasil pengembangan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung, dihasilkan persentase kevalidan media sebesar 90% dan kevalidan materi sebesar 86%. Dari hasil persentase kevalidan tersebut media tergolong dalam kategori yang sangat valid dengan rentang nilai 81%- 100% (Kurniawati & Koeswanti, 2021).

Tampilan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung yang menarik menjadi hal yang baik bagi peserta didik. Hal ini karena, jika tampilan media menarik, maka semangat peserta didik dalam belajar akan bertambah, jika inovasi media kurang, maka semangat belajar peserta didik juga kurang (Risabette & Astuti, 2017). Pendapat ini sejalan dengan pendapat Richard E. Mayer yang berpendapat bahwa menggunakan media seperti media gambar, audio, dan video dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Mayer, 2005).

Selain agar peserta didik semangat dalam belajar, peserta didik juga bisa mengenal lebih lanjut tentang kearifan lokal khas Gresik, yaitu kearifan lokal damar kurung. Bentuk media gambar yang biasanya hanya dua dimensi dimodifikasi menjadi berbentuk tiga dimensi. Hal ini dapat menunjang pembelajaran secara berkelompok. Peserta didik dapat saling terlibat dengan temannya untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Sehingga peserta didik bisa saling bekerja sama, saling membantu, dan saling bertukar ide untuk membuat pantun dengan baik dan tepat berdasarkan gambar berbentuk damar kurung tersebut. Selain hal tersebut, Nieto (2001) berpendapat bahwa pembelajaran peserta didik haruslah terintegrasi dengan kebudayaan peserta didik agar para peserta didik memahami keragaman budaya mereka

Keefektifan media pembelajaran dapat dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Perbedaan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari penggunaan media. Dalam kegiatan *pretest*, peserta didik belum mendapatkan tindakan apapun dan belum menggunakan media. Sedangkan saat kegiatan *posttest*, peserta didik telah diberikan tindakan dan sudah menggunakan media dalam pembelajaran. Dalam mengerjakan soal *pretest*, peserta didik harus membuat pantun sesuai kemampuannya. Berbeda dengan saat pengerjaan soal *posttest*, peserta didik membuat pantun dengan bantuan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung.

Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*, selanjutnya pemberian nilai berdasarkan jawaban peserta didik dilakukan. Kemudian, nilai yang telah terkumpul akan dihitung dengan rumus *N-gain*. Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai sebesar 0,86 pada uji coba skala kecil dan nilai sebesar 0,85 pada uji coba skala besar. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi dan sangat efektif karena lebih dari tentang nilai 0,7

(Hapsari & Zulherman, 2021). Adanya hasil ini dapat membuktikan bahwa Media Gambar Berbentuk Damar Kurung ini efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun. Hal tersebut dapat dilihat saat pengerjaan LKPD pertama dan kedua. Sebagian besar para peserta didik tidak merasa kebingungan dalam mengerjakan LKPD pertama dan kedua. Mereka bahkan berlomba-lomba untuk menyelesaikan LKPD secepat mungkin. Meskipun cepat, tetapi pengerjaan mereka benar dan tepat.

Nilai peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest* cukup berbeda. Pada kelas uji coba skala kecil, saat pengerjaan soal *pretest* hanya ada satu peserta didik yang mendapatkan nilai 100 dan sembilan peserta didik lainnya mendapatkan nilai di bawah 15. Sedangkan pada saat pengerjaan soal *posttest* ada tujuh peserta didik mendapatkan nilai 100, dua peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM (75), yaitu 86 dan 94, dan hanya satu peserta didik yang gagal. Pada kelas uji coba skala besar, saat pengerjaan soal *pretest*, nilai tertinggi peserta didik sebesar 56, sedangkan nilai terendahnya sebesar 0. Tidak ada satu peserta didik pun yang mendapatkan nilai sesuai KKM (75). Sedangkan pada saat *posttest*, terdapat 15 peserta didik mendapatkan nilai 100, delapan peserta didik mendapat nilai di atas 90, satu peserta didik mendapat nilai 86, dan lima peserta didik mendapat nilai di bawah KKM (75).

Untuk hal soal pengetahuan pantun saat *pretest* saja para peserta didik kurang memahami, apa lagi saat dalam membuat pantun. Sebagian besar para peserta didik tidak mampu membuat pantun dengan baik dan benar. Hanya sekitar 1-2 peserta didik saja yang mampu membuat pantun. Berbeda pada saat *posttest* yang mengalami peningkatan yang signifikan baik dalam hal soal pengetahuan pantun ataupun dalam soal keterampilan membuat pantun. Bahkan, peserta didik lebih mampu menjawab soal untuk membuat pantun berdasarkan gambar yang ada dalam damar kurung daripada menjawab soal pengetahuan. Jadi, dengan adanya media pembelajaran yang tepat, maka hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Hal ini karena, media pembelajaran dapat menunjang cara berpikir peserta didik lebih kokret dan dapat lebih menerima dan menyerap ilmu dengan mudah (Rejeki dkk., 2020).

Pada saat mengerjakan soal *posttest*, sebagian besar peserta didik diuji coba skala besar sudah cukup terampil membuat pantun berdasarkan gambar berbentuk damar kurung ini. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil nilai peserta didik, hanya 5 peserta didik dari 29 peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Sebanyak 22 peserta didik lainnya sebagian besar mendapat nilai di atas 100. Begitupun di uji coba skala kecil. Hanya satu peserta didik yang gagal dari sepuluh peserta didik, sedangkan sembilan peserta didik lainnya mendapatkan nilai di atas KKM dan sebagian besar mendapat nilai 100. Sedangkan dalam soal pengetahuan pantun, baik peserta didik di skala kecil maupun di skala besar pada saat *pretest* tidak bisa menjawab soal dengan benar. Mereka hanya mengetahui macam-macam pantun saja. Berbeda pada saat *posttest*, sebagian besar siswa dari kelas uji coba skala kecil maupun besar mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cukup benar.

Jika ditinjau dalam hal kesulitan yang dialami peserta didik. Baik peserta didik di uji coba skala kecil maupun skala besar tidak memiliki kesulitan yang berat. Kesulitan yang dihadapi peserta didik di kelas uji coba skala besar, seperti membuat satu baris pantun yang cukup 7-12 suku kata. Kesulitan lainnya adalah menyepakati ide yang ada pada peserta didik satu dengan peserta didik lainnya terkait gambar yang ada dalam damar kurung. Sedangkan kesulitan yang dihadapi peserta didik uji coba skala kecil hanya ada salah satu kelompok yang merasa kurang percaya diri dengan hasil pemikiran mereka meskipun sudah benar. Salah satu hal yang mendukung pembelajaran lebih optimal adalah pemberian poin kepada setiap kelompok. Pemberian poin itu ternyata sangat efektif untuk mengatur peserta didik tetap kondusif dalam belajar. Selain itu, pemberian poin itu juga membuat mereka saling berlomba-lomba menjawab pertanyaan guru, mengerjakan dengan kompak, dan tepat.

Hal yang menjadi kendala dalam penelitian ini adalah pada saat uji coba skala kecil. Pada uji coba skala kecil kendala yang dihadapi adalah tentang waktu. Ternyata dalam waktu satu hari tidak cukup atau kurang optimal dalam proses pembelajaran. Peserta didik jadi merasa jenuh karena terlalu banyak hal yang harus mereka kerjakan. Meskipun hal tersebut tidak berimbas pada hasil belajar mereka. Akan tetapi, hal ini harus dipertimbangkan dan diperbaiki untuk uji coba skala besar. Kendala lainnya adalah pembagian LKPD pertama karena media antara kelompok 1 dengan kelompok lainnya berbeda-beda maka LKPD juga berbeda-beda. Pada saat pembagian LKPD terjadi kesalahan karena lupa jika LKPD pertama terdapat kode yang harus sesuai agar setiap peserta didik tidak menjumpai media yang sama pada saat LKPD kedua atau pada saat *posttest*.

Kendala lainnya adalah pada saat pemberian *reward*. Pada saat uji coba skala kecil, peneliti memberikan *reward* berupa makanan ringan. Setiap peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan guru akan mendapatkan satu makanan ringan. Begitupun kelompok, setiap kelompok yang berhasil mengerjakan LKPD dengan cepat dan tepat akan mendapatkan makanan ringan. Hal ini awalnya berjalan dengan lancar, tetapi semakin lama ternyata hal ini membuat mereka saling berebut makanan ringan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya atau antara satu teman dalam kelompok dengan teman dalam kelompok lainnya.

Beberapa kendala dalam uji coba skala kecil ini menjadi evaluasi yang harus diperbaiki peneliti pada uji coba skala besar. Waktu pembelajaran yang direncanakan satu hari ditambah menjadi dua hari. Penambahan waktu ini ternyata berpengaruh pada peserta didik. Peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk memahami materi. Bahkan mereka saling menikmati pembelajaran dan mengerjakan soal dengan suka cita. Penyampaian materi pun menjadi lebih leluasa dan tidak terikat oleh batasan waktu. Pembagian soal juga dapat dilakukan dengan lebih berhati-hati, baik soal LKPD maupun soal *posttest* yang harus sesuai dengan kode yang telah dibuat. Mekanisme pemberian *reward* dirubah menjadi pemberian poin. Bagi kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan hadiah. Tidak hanya itu, terdapat tiga peserta

didik dengan nilai terbaik yang mendapatkan hadiah. Namun, seluruh peserta didik juga mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi.

Jadi, secara keseluruhan, Media Gambar Berbentuk Damar Kurung yang diterapkan dalam pembelajaran menulis pantun dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dan dapat memunculkan ide-ide peserta didik. Hal ini juga memengaruhi keterampilan peserta didik dalam membuat pantun. Jika permasalahan peserta didik sebelumnya adalah peserta didik kurang mampu merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat yang utuh. Maka dengan media ini, permasalahan peserta didik teratasi. Peserta didik mampu membuat kalimat atau membuat setiap baris pantun. Permasalahan lain adalah peserta didik kurang memahami struktur dan ciri pantun yang harus berpola a-b-a-b. Dengan media ini, peserta didik terbantu dalam membuat pantun sesuai polanya. Bahkan dalam membuat pantun mereka sangat berhati-hati, mereka menghitung setiap suku katanya agar tepat 8-12 suku kata.

Tingkat kepraktisan Media Gambar Berbentuk Damar Kurung ini dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil respon peserta didik baik dalam uji coba skala kecil maupun dalam uji coba skala besar mendapatkan respon yang baik. Terbukti dari hasil perhitungan skor angket di kelas uji coba skala kecil mendapatkan persentase sebesar 88,1%. Sedangkan, hasil perhitungan skor angket di kelas uji coba skala besar mendapatkan persentase sebesar 88%.

Selain itu, hasil perhitungan skor angket guru mendapatkan skor persentase sebesar 100%. Dari ketiga hasil perhitungan skor tersebut dapat menjadi bukti bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran karena nilai lebih dari 81% (Trimitha et al., 2023). Dari hasil komentar, saran, atau kritik yang diberikan guru mengatakan bahwa media ini dapat mempermudah peserta didik dalam membuat pantun, terutama dalam merangkai kata yang sesuai dengan kaidah pantun dan tema pantun.

Peserta didik di kelas uji coba skala besar sebagian besar tidak memberikan komentar, saran, atau kritik mereka. Akan tetapi, Sebagian peserta didik yang lain memberikan komentar bahwa media ini sangat menarik, mempermudah mereka dalam membuat pantun, mereka menjadi suka dengan materi Menulis pantun, dan mereka menjadi lebih mengetahui hal-hal tentang pantun.

Tidak jauh berbeda dengan komentar di kelas uji coba skala kecil, mereka juga mengatakan bahwa mereka sangat terbantu dengan media ini, karena sebelumnya mereka tidak bisa membuat pantun tetapi saat menggunakan media ini mereka bisa membuat pantun dengan lebih mudah. Selain itu, media ini juga mudah digunakan dan dimengerti. Mereka juga mengatakan bahwa belajar dengan media ini menyenangkan serta medianya pun bagus.

Ditinjau dari antusias peserta didik yang baik. Tidak hanya peserta didik kelas V, peserta didik lainnya di sekolah UPT SD Negeri 242 Gresik juga berantusias dengan media yang dibawa. Mereka mendekat dan bertanya benda apa yang dibawa itu. Bahkan adanya media dapat menjadi pusat perhatian Peserta didik tertuju pada Media Gambar Berbentuk Damar Kurung yang dibawa.

Adanya media dan juga strategi pembelajaran serta model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan optimal. Sehingga para peserta didik mendapatkan ilmu yang baik. Terbukti Sebagian besar peserta didik bisa menjelaskan ilmu yang mereka dapatkan dalam Sebagian besar pertanyaan esai yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya Media Gambar Berbentuk Damar Kurung termasuk dalam kategori media yang valid, praktis, dan efektif dalam membantu para peserta didik kelas V terampil membuat pantun dengan tepat, serta dapat menjadi inovasi yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menulis pantun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang telah selesai dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar berbentuk damar kurung materi menulis pantun telah memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun. Kevalidan media Gambar Berbentuk Damar Kurung berdasarkan hasil validasi oleh ahli media sebesar 90% kategori sangat valid dan oleh ahli materi sebesar 86% kategori sangat valid.

Keefektifan media Gambar Berbentuk Damar Kurung berdasarkan ketuntasan hasil belajar peserta didik uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang diperoleh saat *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan hasil belajar pada peserta didik uji coba skala kecil sebesar 0,86 kategori sangat efektif. Sedangkan ketuntasan hasil belajar pada peserta didik uji coba skala besar yaitu 0,85 kategori sangat efektif.

Kepraktisan media Gambar Berbentuk Damar Kurung dapat dikatakan praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru. Pada uji coba skala kecil mendapatkan persentase 88,1 % dengan kategori sangat praktis dan diuji coba skala besar mendapatkan persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dengan model ADDIE, media gambar berbentuk damar kurung diberikan saran sebagai berikut; (1) Media gambar berbentuk damar kurung ini memerlukan kerapian dalam proses pembuatan rangka damar kurung. Untuk itu lebih baik dalam proses pemotongan menggunakan gergaji mesin agar kerangka damar kurung lebih simetris; (2) Dalam membuat lembar *posttest* dan LKPD diperlukan ketelitian karena setiap siswa tidak boleh membuat pantun berdasarkan Gambar Berbentuk Damar Kurung dengan media atau gambar yang sama; (3) Dalam pembagian lembar *posttest* dan LKPD juga diperlukan ketelitian agar siswa mendapatkan soal sesuai rancangan sehingga tidak terjadi kesalahan; (4) Dalam menentukan alokasi waktu diperlukan perkiraan yang pas agar pembelajaran dapat berjalan optimal, ilmu

yang siswa peroleh dapat terserap lebih optimal, dan kemungkinan siswa bosan pun kecil; (5) Dalam menentukan *reward* diperlukan strategi yang tepat. Kesepakatan antara guru dan siswa juga harus jelas agar tidak terjadi kesalahpahaman antara guru dan siswa yang justru dapat memungkinkan membuat motivasi siswa turun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Adawiyah, S. R., & Damayanti, M. I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO PODCAST NARASI MENGGUNAKAN APLIKASI ANCHOR UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS FIKSI DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 1882–1892.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Aswardi, A., Mukhaiyar, R., Elfizon, E., & Nellitawati, N. (2019). Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Negeri Kota Payakumbuh. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(1), 51–56.
- Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Ungguh- Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dan Krama Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3399–3909.
- Dewey, J. (2008). Art as experience. In *The richness of art education* (pp. 33–48). Brill.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen pembelajaran dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas guru. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69–84.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge university press.
- Nieto, S. (2001). *Language, culture, and teaching: Critical perspectives*. Routledge.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Pahrin, R. (2021). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif pada siswa kelas IV SDN 28 Kota Selatan Kota Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 1(1), 11–22.
- Puspitowati, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) dengan Menggunakan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas IV MI Riyadlatul Uqul. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 120–132.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu kodular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873.
- Septiyanti, I. F., Wibawa, S., Yulia, Y., & Cahyani, B. H. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis pada Tahapan Operasional Konkrit. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 195–203.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190.
- Sundayana, H. R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika, untuk guru, calon guru, orang tua dan para pecinta matematika*. Alfabeta.
- Tobing, M., & Admoko, S. (2017). Pengembangan media infografis pada materi pemanasan global untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 6(3), 196–202.
- Trimitha, R., Kanthiana, J., Putra, D. A., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Media Gambar Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD. *J-SES: Journal of Scince, Education and Studies*, 2(1), 96–110.
- Triskawati, & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran

Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD.
EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 1(1),
55–67.

Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221.

Zega, L. F. D., & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Gambar Pada Materi Menyajikan Drama Dalam Bentuk Pentas atau Naskah Kelas VIII SMP Swasta Idanoi. *PRIMARY EDUCATION JOURNALS*, 3(2), 188–195.

