

**PENGEMBANGAN MEDIA *DOODLE POP UP EXPLOSION BOX*
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS CERITA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Cerliling Yuli Pratiwi

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, cerliling.yuli@gmail.com

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam melakukan aktivitas menulis cerita. Menulis bukan sekedar menyalin kata-kata melainkan menuangkan isi pikiran dalam bentuk tulisan. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses dan menguji kualitas media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk keterampilan menulis cerita di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall. Penelitian dilakukan di SDN Wiyung I/453 Surabaya. Hasil penelitian ini adalah media yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita, karena hasil validasi ahli media dan materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dan 96% dengan kategori “valid”. Hasil angket siswa pada uji coba produk dan uji coba pemakaian memperoleh persentase sebesar 90% dan 91,03% dengan kategori “sangat layak”.

Kata Kunci: media, *doodle pop up explosion box*, keterampilan menulis, menulis cerita

Abstract

This study aimed to produce media that can help students in the activities of writing stories. Writing is not just copying words but poured the contents of the mind in the form of writing. Aim research this for know the process and quality media *Doodle Pop Up Explosion Box* for skills write story in class IV of Elementary School. Type research is research development with the Borg and Gall model. Research conducted at Elementary School Wiyung I/453 Surabaya. Results research is media developed have decent quality and could applied in learning write story, because results validation media and material expert get percentage 87.5% and 96% with “valid” category. Results questionnaire students on test try product and test try usage get it percentage amounting to 90% and 91.03% with category “very decent”.

Keywords: media, doodle pop up explosion boxes, writing skills, writing stories

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas akan lebih bermakna bila dilakukan menggunakan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif dapat dimulai dari ketepatan guru dalam memilih bahan ajar, media, metode dan sumber belajar. Guru seharusnya memilih media yang dapat menjelaskan sesuatu yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan mencapai hasil yang optimal.

Asyad (2014:3), menyebutkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Media sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan guru dapat menggunakan media untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Media yang dibuat harus memuat isi materi pembelajaran sesuai dengan kriteria media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan cara untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa.

Jenis media menurut Sadiman, dkk. (2014:27-81), dibagi menjadi tiga yaitu media grafis media audio dan media pandang diam. Salah satu jenis media yang diminati siswa yaitu media grafis. Media grafis dapat dinikmati menggunakan indra penglihatan. Dengan melihat gambar yang menarik, dapat merangsang otak untuk berfikir lebih kreatif dan menyalurkan imajinasi mereka melalui tulisan. Salah satu media yang sering digunakan dalam menulis ialah media *Pop Up* yang menampilkan gambar-gambar menarik yang berisikan sebuah cerita. Dari media *Pop Up* tersebut dapat dikembangkan sebuah media bernama *Doodle Pop Up Explosion Box* yang berbentuk kontak berisikan gambar-gambar berseri dari sebuah cerita.

Media *Doodle Pop Up Explosion Box* diprediksi akan menarik minat siswa untuk lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Bluemel (2012:4) manfaat dari media *Doodle Pop Up Explosion Box* ialah membant siswa agar berfikir lebih kreatif, sehingga Media *Doodle Pop Up Explosion Box* cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih tepatnya pada pembelajaran menulis cerita. Hal ini

dianggap cara yang paling sederhana untuk menulis cerita bagi siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan media, imajinasi siswa akan tergugah karena terdapat stimulus dari gambar dalam media. Adanya media *Doodle Pop Up Explosion Box* ini siswa lebih mudah merangkai kata-kata sehingga terbentuk suatu cerita sesuai dengan tema yang digambarkan pada media *Doodle Pop Up Explosion Box* tersebut.

Media *Doodle Pop Up Explosion Box* sangat sesuai dengan karakteristik siswa dalam penggunaan media gambar-gambar yang menarik. *Doodle Pop Up Explosion Box* merupakan media yang praktis dalam pembuatan serta penggunaannya. Media tersebut merupakan media visual berupa gambar dan bentuk media yang unik. Menurut Asyad (2014: 89) media visual bertujuan untuk memperkuat ingatan serta memperkuat pemahaman siswa dalam pembelajaran. Media *Doodle Pop Up Explosion Box* yang digunakan bukanlah seperti kotak hadiah ulang tahun yang biasa diketahui, tetapi memiliki konsep hampir mirip dengan *Pop Up Box*. Media ini berbentuk kotak dan apabila dibuka memiliki bagian-bagian yang bergerak serta memiliki visualisasi cerita yang menarik. Keunikan media tersebut agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Media yang tampak luar hanya berupa kotak, tetapi setelah dibuka terdapat empat gambar yang menggambarkan sebuah cerita yang berurutan. Terdapat penomoran yang jelas dalam media ini sehingga siswa tidak kebingungan menentukan urutan gambar cerita tersebut.

Sesuai dengan Teori Jean Piaget yang menggolongkan anak usia 7-11 tahun dalam tahapan Operasional Konkret, sehingga anak sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret. Siswa sekolah dasar mampu berfikir rasional dengan bantuan benda-benda konkret disekitarnya. Oleh karena itu dimaksudkan bahwa siswa sekolah dasar mampu mengoperasikan media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk pembelajaran menulis cerita.

Pada Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2019 bersama wali kelas IVD SDN Wiyung I/453 Surabaya menjelaskan kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013 revisi. Guru menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar yang dan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan media pembelajaran, selain itu guru juga menggunakan media sederhana yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita. Media yang digunakan guru berupa gambar yang ditempel pada papan, namun proses pembelajaran tersebut belum berjalan maksimal. Media yang terbatas ini mengakibatkan guru kesulitan memberikan contoh visual kepada siswa.

Kurangnya kekreatifan guru dalam pembelajaran menulis cerita dirasa perlu untuk menciptakan terobosan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif. Mengenalkan media baru kepada siswa seharusnya dilaksanakan agar siswa merasa senang, nyaman dan tergugah motivasinya saat proses belajar mengajar. Diharapkan dengan adanya media *Doodle Pop*

Up Explosion Box tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dicapai siswa dengan baik

Pembelajaran menulis cerita harus dilakukan dengan tepat, karena dalam pembelajaran menulis siswa tidak hanya menyalin kata-kata melainkan menuangkan pikirannya dalam sebuah tulisan. Menulis sangat diperlukan siswa seperti pada saat siswa ingin mengumpulkan informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan menulis maka siswa mampu menyampaikan kembali informasi yang telah didapat sebelumnya, sehingga bermanfaat bagi siswa yang sedang melaksanakan pembelajaran. Menulis bisa dilakukan sejak usia SD, yaitu dengan menulis cerita atau dongeng yang disukai anak. Saat menulis anak harus menguasai materi dasar yang mendukungnya, seperti kosa kata, diksi, tanda baca, ejaan yang tepat, dan penyusunan kalimat.

Agar pembelajaran menulis mendapatkan hasil yang optimal, salah satu cara yang digunakan dengan menggunakan pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif bertujuan meningkatkan proses pembelajaran dengan berupaya menciptakan pembaharuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan, penting dilakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Di Kelas IV Sekolah Dasar". Media yang dikembangkan diharapkan mampu membantu proses pembelajaran serta menjadi pedoman pertimbangan bagi guru dalam menerapkan media *Doodle Pop Up Explosion Box* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerita.

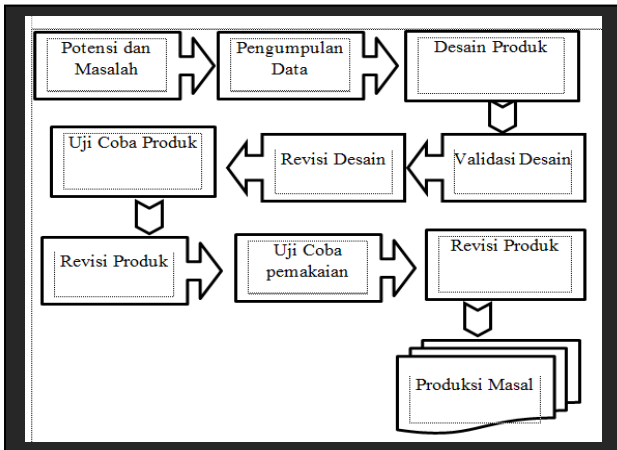
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk keterampilan menulis cerita di kelas IV sekolah dasar. Selain itu, juga untuk menguji kualitas media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk keterampilan menulis cerita di kelas IV sekolah dasar.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasa dikenal dengan *Research and Development (R & D)*. Dalam penelitian pengembangan tidak hanya menciptakan produk baru, tetapi mengembangkan produk yang ada dan menjadikannya sebuah media pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall, yang terdiri dari sembilan langkah.

Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall. Terdapat sepuluh tahapan penelitian pengembangan yang dirangkai dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran.

Adapun tahap-tahap *Research and Development (R & D)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam penelitian mengembangkan produk berupa *Doodle Pop Up Explosion Box* tampak pada bagan di bawah ini:



Bagan 1 Tahapan penggunaan metode *Research and Development* (R&D) (Sugiono, 2015:409)

Berdasarkan bagan tersebut, terdapat 10 tahapan dalam mengembangkan media. Tetapi dalam penelitian pengembangan ini, hanya menggunakan 9 langkah karena kendala biaya dan waktu. Sembilan langkah tersebut yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk.

Adapun langkah pengembangan media *Doodle Pop Up Explosion Box* sebagai berikut: pertama, potensi dan masalah pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah mengobservasi kondisi di lapangan dengan masuk ke dalam kelas untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada kemudian mencari solusi dari permasalahan tersebut. Potensi berupa kemampuan yang apabila dikembangkan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah berupa persoalan yang terjadi akibat adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kedua pengumpulan data, yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi dan data dari potensi dan masalah yang telah ditemui sebelumnya. Data-data yang dikumpulkan berupa penentuan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Selanjutnya menentukan materi pembelajaran dan penentuan cerita. Cerita yang dipilih dan dimuat dalam media adalah Malin Kundang, Timun Mas dan Keong Mas.

Tahap ketiga ialah desain produk mendesain produk yang akan dikembangkan dalam bentuk *Doodle Pop Up Explosion Box* yang sesuai dengan materi menulis cerita. Tahap keempat validasi desain berupa validasi berupa proses menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum diujicobakan. Tahapan ini berguna agar media yang dikembangkan menjadi lebih efektif. Terdapat dua macam validasi yaitu validasi media yang dilakukan oleh ahli media serta validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi. Tahap kelima perbaikan desain yaitu memperbaiki atau merevisi produk sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Tahap keenam ialah uji coba produk, Uji coba dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 10-15 siswa dengan menggunakan prototipe dari media *Doodle Pop Up Explosion Box*. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut dalam proses pembelajaran.

Tahap ketujuh, revisi produk sesuai dengan saran dari pengamat (guru) dan siswa bertujuan agar produk tersebut layak diujicobakan kepada subjek yang lebih banyak lagi. Tahap ke delapan ialah uji coba pemakaian, uji coba kelompok besar dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas IVD SDN Wiyung I/453 Surabaya yang berjumlah 34 siswa. Tahap kesembilan ialah revisi produk, dari kekurangan yang didapat, akan dilakukan revisi produk terakhir guna menyempurnakan produk akhir dari media *Doodle Pop Up Explosion Box*.

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Wiyung I/453 Surabaya yang terletak di Jl. Raya Menganti Wiyung No. 11, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya, Jawa Timur 60228. Alasan memilih SDN Wiyung I/453 Surabaya karena sekolah ini telah menggunakan kurikulum 2013 revisi, terletak di wilayah Surabaya dan memiliki akreditasi yang baik.

Desain uji coba merupakan gambaran awal mengenai uji coba produk yang telah dibuat, berupa media pembelajaran *Doodle Pop Up Explosion Box*. Uji coba dilakukan setelah media *Doodle Pop Up Explosion Box* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba produk dilaksanakan dua kali, yaitu pada kelompok kecil dan kelompok besar. Desain uji coba menggunakan *One Shot Case Study* yaitu melakukan observasi setelah memberikan perlakuan.

X O

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (variabel independen)
 O = Hasil pengukuran setelah diberi treatment/perlakuan

(Sugiono, 2015:110)

Subjek uji coba terdiri dari siswa dan guru. Subjek uji coba siswa terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil merupakan siswa kelas IVC SDN Wiyung I/453 Surabaya tahun ajaran 2018-2019 yang berjumlah 10 orang dipilih secara acak. Kemudian diuji cobakan lagi pada skala besar yaitu kelompok besar yang merupakan seluruh siswa kelas IVD SDN Wiyung I/453 Surabaya yang berjumlah 34 siswa. Sedangkan subjek uji coba guru terdiri atas wali kelas IVC dan wali kelas IVD SDN Wiyung I/453 Surabaya.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian dari ahli media, ahli materi, dan subjek penelitian. Penilaian yang dilakukan oleh subjek penelitian berupa pemberian skor terhadap angket kelayakan produk yang dibuat. Skala untuk mengukur data tersebut menggunakan skala Likert.

Terdapat 3 instrumen pengumpulan data atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi media, lembar validasi materi, dan lembar angket. Lembar validasi media digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan diisi oleh ahli media. Lembar validasi ini berisi aspek tampilan, aspek isi, aspek penggunaan

dan efektifitas media. Lembar validasi materi berikan kepada ahli materi untuk menguji kelayakan materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan media *Doodle Pop Up Explosion Box*. Materi pembelajaran yang dimaksud adalah materi menulis cerita fiksi berdasarkan gambar. Lembar validasi materi berisi aspek kesesuaian kurikulum, isi tampilan media dan kelayakan kebahasaan. Selain itu, instrument pengumpulan data yang ketiga adalah lembar angket terdiri dari angket pengguna untuk peserta didik dan angket pengamat untuk guru. Isi dari lembar angket berupa pernyataan yang berhubungan dengan media yang akan dikembangkan.

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dengan melihat hasil validasi dari ahli media, ahli materi. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan skala Guttman untuk angket pengguna (siswa) dan skala Likert untuk angket pengamat (guru) yang merupakan acuan untuk mengukur suatu obyek dengan jawaban tertutup kemudian hasil data dijumlahkan menjadi bentuk angka.

Angket dengan skala Guttman berisi pernyataan positif dan negatif. Untuk pernyataan positif jawaban "ya" memiliki skor 1 dan jawaban "tidak" bernilai 0, sedangkan untuk pernyataan negatif jawaban "ya" memiliki skor 0 dan jawaban "tidak" berniali 0. Selain itu, angket pengguna dan angket validasi (media dan materi) menggunakan skala Likert dengan skor 1 sampai 4. Karegori 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, 4=sangat baik.

Rumus untuk menghitung data hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media *Doodle Pop Up Explosion Box* dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor (\sum) dengan jumlah skor maksimal (N). Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015:137)

Keterangan:

- P = Persentase Skor Akhir
- $\sum R$ = Jumlah skor hasil penilaian responden
- N =Jumlah skor maksimal

Dari rumus tersebut dapat diketahui tingkat keberhasilan media *Doodle Pop Up Explosion Box*. Kriteria kevalidan data dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas

Tingkat Penca- paian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu revisi
61-80	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu revisi
41-60	Cukup baik	Kurang layak/ tidak valid/ perlu direvisi
21-40	Kurang	Tidak layak/ tidak valid/ perl revisi

<20	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu direvisi
-----	--------------------	--

(sumber: adaptasi dari arikunto 2015: 46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang biasa dikenal dengan *Research and Development (R & D)* dengan model Bord and Gall. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mengalami modifikasi karena hanya melakukan sembilan tahapan dari sepuluh tahapan yang ada. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah siswa kelas IV SDN Wiyung I/453 Surabaya adalah dengan dilakukan observasi. Kegiatan observasi awal untuk menggali permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan menemukan potensi apa yang dapat dijadikan sebuah solusi dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran menulis cerita masih menggunakan gambar yang terdapat pada buku siswa. Jumlah gambar dalam buku siswa sangat terbatas, yaitu terdapat satu gambar yang menjelaskan sebuah cerita. Dari satu gambar tersebut siswa harus menuliskan cerita legenda dari awal sampai akhir cerita. Gambar yang terbatas, membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dapat dilihat terdapat beberapa siswa yang mengantuk saat pembelajaran menulis cerita.

Potensi siswa kelas IVD SDN Wiyung I/453 Surabaya ialah siswa memiliki ketertarikan menulis bila bila dirangsang dengan gambar-gambar. Potensi lainnya ialah siswa mampu memahami gambar yang disediakan. Potensi tersebut tidak bisa berkembang dengan baik karena adanya masalah yang disebabkan oleh guru maupun dari faktor lain. Pada hal ini masalah yang dihadapi adalah karena tidak ada media yang mendukung pada pembelajaran menulis cerita, karena siswa hanya disuguhkan satu gambar dalam sebuah cerita. Oleh sebab itu siswa sulit untuk menuliskan cerita sesuai gambar.

2. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi pendukung atau informasi yang diperlukan sebagai bahan perencanaan. Informasi tersebut dapat berupa penentuan Kompetensi dasar, indikator dan materi yang hendak dilakukan. Berikut data-data yang diperoleh dalam tahap pengumpulan data:

a. Penentuan Kompetensi Dasar dan Indikator

Kegiatan ini berupa penentuan Kompetensi Dasar dan Indikator yang hendak dimuat ke dalam media yang akan dikembangkan. Hal lain yang dipertimbangkan adalah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

dalam pembelajaran juga harus jelas. Berikut kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai:

Kompetensi Dasar

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks fiksi

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

Indikator:

3.7.1 Menjelaskan pengetahuan baru yang terdapat dalam teks cerita

3.7.2 Menjabarkan pengetahuan baru yang terdapat dalam teks cerita

4.7.1 Menulis cerita fiksi berdasarkan media *Doodle Pop Up Explosion Box*

Hal yang dilakukan selanjutnya ialah menghubungkan media pembelajaran yang akan dipilih dengan kegiatan yang disukai siswa yaitu membaca buku cerita dengan gambar-gambar menarik karena diketahui bahwa ketika jam istirahat siswa membaca buku-buku cerita di perpustakaan, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat media *Doodle Pop Up Explosion Box*.

b. Penentuan Materi

Penentuan materi atau bahan ajar disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Indikatornya. Materi yang digunakan dalam media adalah tentang menulis cerita legenda. materi disesuaikan dengan perkembangan siswa di kelas IV sekolah dasar. Cerita yang dipilih ialah Malin Kundang, Timun Mas, Keong Mas.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk ini dilakukan rancangan penyusunan sketsa gambar yang disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan dalam media. Sketsa gambar yang digunakan didapatkan dari internet yang didesain dalam fitur corel draw.

Tahap ini merupakan tahap pendisainan setiap gambar yang memuat cerita legenda, pemilihan bahan, dan pemilihan warna. Sketsa gambar yang telah didesain akan menceritakan sebuah cerita legenda. Dalam pengembangan media ini terdapat tiga cerita legenda, yaitu Malin Kundang, Timun Mas dan Keong Mas. Setiap cerita terdiri atas 8-12 gambar berurutan yang menceritakan legenda tersebut. Selain itu, setiap media terdiri dari 2 lapis, lapis pertama untuk cover dan lapis kedua untuk meletakkan gambar-gambar cerita. Tabel desain produk media pembelajaran *Doodle Pop Up Explosion Box* terdapat pada lampiran 3

Tahap desain produk dilakukan untuk menghasilkan desain media pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik, maka rancangan awal didiskusikan kepada dosen pembimbing ibu Maryam Isnaini Damayanti, M.Pd., dan kepada ahli media Dr. Fajar Arianto, M.Pd. Hal tersebut untuk mendapatkan saran dan komentar terkait komponen yang akan digunakan pada media dan penyusunan

penyajian media. Hal yang perlu dipertimbangkan ialah gambar, bentuk huruf, ukuran huruf, warna bahan, dll. agar media sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Validasi Desain

Setelah melakukan kegiatan desain produk, maka hal yang dilakukan selanjutnya ialah melakukan validasi kepada validator. Tahap validasi desain meliputi validasi media, validasi materi, validasi angket pengguna (siswa) dan validasi angket pengamat (guru). Validasi desain dilakukan menguji kelayakan terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap validasi desain ini, para validator juga memberikan saran dan komentar tentang kekurangan media untuk dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan.

Validasi media dilakukan oleh bapak Dr. Fajar Arianto, M.Pd., selaku dosen jurusan Teknologi Pendidikan (TP). Dari hasil validasi yang telah dilakukan diketahui bahwa media *Doodle Pop Up Explosion Box* memiliki tingkat kelayakan tampilan sebesar 85,7%, aspek isi 100%, aspek penggunaan 75%, dan aspek efektivitas media sebesar 100%. Jika ditotal hasil kelayakan media *Doodle Pop Up Explosion Box* seluruhnya sebesar 87,5% dengan kesimpulan valid tanpa revisi. Hasil validasi media telah dilakukan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
Tampilan Media		
1	Bentuk media yang rapi	3
2	Bahan yang digunakan untuk pembuatan media sesuai	4
3	Kejelasan ukuran font pada media	4
4	Kombinasi warna yang menarik	3
5	Daya tarik media	3
6	Penyajian gambar jelas dan mudah dipahami	4
7	Gambar yang menarik perhatian	3
Isi Media		
8	Media sesuai dengan tema yang dipilih	4
9	Penyajian materi yang jelas	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
Penggunaan Media		
11	Mudah digunakan	4
12	Terdapat petunjuk penggunaan	1
13	Petunjuk penggunaan mudah dipahami dan dipraktikkan	2
14	Tampilan media menarik	3
15	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	4
16	Media aman digunakan	4
Efektivitas Media		

17	Tepat bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar	4
18	Memotivasi belajar	4
19	Mengajak siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	4
20	Kreatif dalam menuangkan ide dalam bentuk cerita	4

	Kesesuaian media pembelajaran dengan isi materi pembelajaran	4
	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa	4

Validasi materi dilakukan oleh ibu Maryam Isnaini Damayanti, M.Pd., melalui lembar validasi materi. Validasi materi ini meliputi validasi perangkat, yang di dalamnya terdapat silabus, RPP, bahan ajar, dan penilaian. Berdasarkan validasi tersebut, materi pada media *Doodle Pop Up Explosion Box* memiliki kelayakan sebesar 87,5% dengan kesimpulan valid tanpa revisi. Berikut tabel validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi:

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
1	Kelengkapan Perangkat	
	Terdapat silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), LKPD, lembar penilaian, materi pembelajaran, dan media pembelajaran	4
2	Aspek kebahasaan	
	Penulisan dan penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
3	Silabus	
	Penulisan sesuai dengan aturan penulisan atau pedoman Kurikulum 2013	4
	Isi silabus memuat komponen-komponen sesuai dengan Kurikulum 2013	4
	Kejelasan isi silabus	4
4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Penulisan RPP sudah sesuai dengan aturan penulisan dalam Kurikulum 2013	3
	Kesesuaian dalam merumuskan indikator dengan kompetensi dasar	4
	Perumusan indikator disesuaikan dengan karakteristik siswa	4
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	4
	Kesesuaian materi dengan indikator ketercapaian dan karakteristik siswa	4
5	Lembar Kerja Peserta Didik	
	Kesesuaian dengan indikator yang akan dicapai siswa	4
	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4
6	Media Pembelajaran	
	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4

5. Revisi Desain

Tahap setelah melakukan uji validasi media dan materi kepada validator, maka tahap selanjutnya yakni revisi desain yang telah divalidasi. Saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki desain yang telah diajukan guna didapatkan media pembelajaran yang layak untuk diujicobakan. Berikut merupakan revisi berdasarkan saran dari ahli media:

Tabel 4. Revisi Ahli Media

Draf Awal	Hasil	Keterangan
		Perbaikan gambar pada cerita malin kundang
		
		
		Perbaikan pada pemilihan warna pada media
		Perbaikan pada bahan pembuatan media
Kertas linen	Kertas karton	

Kegiatan revisi atau perbaikan dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari validator media. berdasarkan kegiatan validasi didapatkan saran untuk perbaikan tampilan media antara lain pemilihan warna kurang mencerminkan karakter siswa sekolah dasar, yaitu lebih menggunakan warna-warna yang terang, background tampilan disesuaikan dengan gambar dan tulisan (lebih kontras) sehingga warna background dapat mendukung keterbacaan tulisan pada media, gambar tokoh yang awalnya berupa gambar kartun atau animasi dirubah menjadi gambar yang disesuaikan dengan karakter tokoh aslinya, bahan untuk membuat kotak dipilih bahan yang lebih tebal dan

kokoh agar media tidak mudah rusak dan gambar-gambar dalam media harus diberi penomoran supaya siswa tidak bingung urutandari media tersebut. Berdasarkan kegiatan tersebut, maka telah dilakukan revisi atau perbaikan tampilan media sesuai dengan saran yang diperoleh dari ahli media. diharapkan media *Doodle Pop Up Explosion Box* dapat memperoleh tingkat kevalidan yang baik.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini produk diujicobakan terhadap 12 siswa dari kelas IVC SDN Wiyung I/453 Surabaya. 12 siswa tersebut dibagi menjadi 2 kelompok sehingga setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Sampel pada uji coba produk ini dipilih dengan bantuan wali kelas IVC. Pengujian produk secara terbatas ini dilakukan guna mengetahui kelayakan media *Doodle Pop Up Explosion Box* sebelum diaplikasikan pada proses pembelajaran sebenarnya. Media *Doodle Pop Up Explosion Box* kemudian diberikan kepada kedua kelompok tersebut untuk digunakan sebagai alat untuk menulis cerita.

Data kelayakan media *Doodle Pop Up Explosion Box* dapat dilihat melalui angket respon siswa yang diberikan kepada siswa setelah selesai menulis cerita berdasarkan media. Siswa mengisi angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada pernyataan-pernyataan yang dianggap sesuai, selain itu siswa juga memberikan saran dan komentar pada kolom saran dan komentar.

Hasil pengisian kuesioner respon siswa pada uji coba produk oleh subjek uji coba didapatkan nilai sebesar 108. Nilai tersebut didapat dari 5 pernyataan positif yang hasilnya 55 dan pernyataan negatif yang hasilnya 53. Nilai tersebut selanjutnya akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{108}{120} \times 100\%$$

$$P=90\%$$

Berdasarkan data hasil angket siswa pada kelompok kecil, didapatkan persentase sebesar 90%, sehingga menunjukkan bahwa media *Doodle Pop Up Explosion Box* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain mengisi angket siswa juga mengerjakan evaluasi tentang menulis cerita sesuai dengan media *Doodle Pop Up Explosion Box*. Adapun nilai 12 siswa dalam menulis cerita adalah sebagai berikut:

Tabel 5. nilai menulis cerita pada kelompok kecil

No.	Nama	Nilai
1	Andini	76
2	Ciecilia	75
3	Fais Nur	72
4	Fikha	73
5	Habibi	73
6	Nizar	74
7	Ricnayla	72

8	Sekar	81
9	Sultan	80
10	Tania	78
11	Yolan	78
12	Yuli	77

Berdasarkan nilai siswa tersebut yang mendapatkan nilai tertinggi adalah Sekar dengan perolehan nilai 81, sedangkan yang mendapatkan nilai terendah adalah Ricnayla dengan nilai 72. KKM dalam pelajaran bahasa Indonesia adalah 75, sehingga terdapat 7 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dalam pembelajaran menulis cerita menggunakan media *Doodle Pop Up Explosion Box*.

7. Revisi Produk

Tahap revisi produk bertujuan memperbaiki kekurangan dari desain produk awal berdasarkan saran dan komentar dari siswa dan guru saat pengujian produk pada kelompok kecil. Saran dan komentar dari guru dan siswa ditulis pada angket respon siswa dan angket respon guru.

Berdasarkan kegiatan uji coba produk didapatkan bahwa media yang dikembangkan telah dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, untuk memaksimalkan ketergunaan media *Doodle Pop Up Explosion Box* maka media harus kembali dilakukan revisi produk sesuai dengan catatan lapangan pada kegiatan uji coba produk.

Terdapat beberapa catatan lapangan yang dapat digunakan dalam kegiatan revisi produk, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 6. Revisi Produk

Draf Awal	Hasil	Keterangan
		Perbaikan bagian tengah media yang semula kosong, setelah perbaikan diisi dengan gambar judul dari cerita tersebut.
		Penempelan gambar lebih rapi lagi

Sesuai dengan saran wali kelas IVC SDN Wiyung I/453 Surabaya, peneliti telah merevisi cara penempelan kertas dan gambar yang dibuat lebih rapi bada lapisan media yang kedua, dan juga menambahkan gambar pada bagian tengah media berupa gambar gan judul cerita tersebut. Revisi yang dilakukan agar siswa lebih tertarik dengan media yang dikembangkan sehingga media layak dipergunakan.

8. Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IVD yang berjumlah 29 siswa. Siswa kemudian dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 sampai 6 siswa. Pada kegiatan uji coba pemakaian, peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran, dimana saat proses pembelajaran berlangsung didampingi oleh guru kelas yang bertindak sebagai pengamat dan pemberi masukan terhadap media *Doodle Pop Up Explosion Box*. Adapun langkah yang digunakan dalam kegiatan uji coba produk tersebut adalah sebagai berikut:

- Pengondisian seluruh siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- Pembagian kelompok kerja yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa.
- Pembagian media pada masing-masing kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 1 media yang dapat digunakan untuk membantu dalam menulis cerita
- Pembagian LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) kepada siswa yang digunakan untuk menulis cerita legenda berdasarkan media *Doodle Pop Up Explosion Box*.
- Pada kegiatan akhir pembelajaran, siswa diberikan angket respon untuk diisi sesuai dengan tanggapan siswa terhadap media *Doodle Pop Up Explosion Box* yang telah digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerita.

Dari hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba pemakaian, didapatkan nilai sebesar 44, nilai tersebut selanjutnya akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{52} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Selain lembar pengamat yang diberikan kepada guru, disediakan pula lembar angket pengguna yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media *Doodle Pop Up Explosion Box*.

Dari hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba pemakaian, didapatkan nilai sebesar 264, nilai tersebut selanjutnya akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{264}{290} \times 100\%$$

$$P = 91,03\%$$

Berdasarkan data respon guru terhadap media *Doodle Pop Up Explosion Box*, diperoleh persentase sebesar 85% dan data respon siswa sebesar 91,03%, maka dapat dinyatakan bahwa media *Doodle Pop Up Explosion Box* masuk dalam kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran, karena persentase hasil respon siswa lebih dari 75%. Selanjutnya media *Doodle Pop Up Explosion Box*

kembali dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil pengamatan guru dan siswa pada kelompok besar. Hal tersebut guna mendapatkan produk final yang sesuai dan dapat bermanfaat secara maksimal.

9. Revisi Produk

Pada tahap ini revisi yang dilakukan merupakan revisi yang terakhir untuk menyempurnakan media *Doodle Pop Up Explosion Box*. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari guru dan siswa yang didapat saat uji coba pemakaian. Wali kelas IVD memberikan masukan agar penempelan kertas dan gambar dilakukan lebih rapi lagi, karena terdapat salah satu media yang tidak presisi antara kertas karton dan lapisan sampulnya. Revisi dalam tahap ini merupakan revisi tahap akhir yang dilakukan guna menyempurnakan produk media *Doodle Pop Up Explosion Box*. Adapun revisi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Revisi Produk

Pembuatan Awal	Hasil Revisi
 <p>Kertas tidak presisi. Ada bagian kertas karton yang terlihat</p>	

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk materi menulis cerita. Tahapan penelitian dan pengembangan media *Doodle Pop Up Explosion Box* dilakukan berdasarkan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi yaitu sebagai berikut: tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian, dan tahap revisi produk.

Desain media yang dikembangkan menggunakan beberapa komponen yaitu warna dan animasi atau sketsa gambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Hal tersebut sesuai dengan Windura (2016: 18), bahwa anak lebih menikmati proses pembelajaran yang melibatkan media dengan komponen gambar, warna dan gerak. Berdasarkan hal tersebut maka, media dikembangkan dengan penggabungan beberapa komponen guna menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

Desain produk media pembelajaran yang telah disusun, selanjutnya divalidasi kepada ahli media dan ahli materi untuk menghasilkan media pembelajaran yang tepat guna. Validasi dilakukan dengan pemberian penilaian produk berdasarkan aspek atau indikator yang terdapat pada instrument validasi oleh validator ahli

(Sugiyono, 2015:414). Pada kegiatan validasi oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 87,5% dan validasi materi oleh ahli materi didapatkan persentase sebesar 96%, sehingga berdasarkan persentase tersebut termasuk kategori “valid” (Arikunto 2013:46). Berdasarkan kedua kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk menulis cerita dapat dikatakan valid dengan sedikit revisi sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi.

Perbaikan atau revisi dilakukan setelah didapatkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi mengenai beberapa komponen, dimana komponen yang diperbaiki yakni berupa gambar atau sketsa. Pemilihan gambar pada media *Doodle Pop Up Explosion Box* disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan pendapat Sukiman (2012:88) bahwa pemilihan gambar yang baik adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Perbaikan lainnya berupa perubahan bahan pembuat kotak yang semula dari kertas linin menjadi kertas karton yang dilapisi kertas sukun warna warni. Perbaikan yang dilakukan guna mendapatkan media yang valid dan dapat berguna secara maksimal. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2014:74) yang mendeskripsikan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yang berkaitan dengan mutu teknis yang mencakup komponen-komponen media seperti visual, isi, audio dll. Sehingga tahapan perbaikan merupakan salah satu bentuk kegiatan pemenuhan kriteria dalam pembuatan media pembelajaran.

Media *Doodle Pop Up Explosion Box* yang telah diperbaiki sesuai saran ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan kegiatan uji coba produk dalam kelompok kecil. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas IVC SDN Wiyung I Surabaya yang berjumlah 12 siswa dan dipilih secara acak dengan bantuan wali kelas IVC. Siswa tersebut berkedudukan sebagai pengguna media *Doodle Pop Up Explosion Box* dalam proses uji coba produk. Pada tahap akhir uji coba para siswa diberi lembar angket untuk mengetahui tanggapan siswa tentang media yang telah digunakan. Berdasarkan hasil angket pengguna (siswa) didapat persentase sebesar 90% sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Produk yang telah diujicobakan, selanjutnya kembali dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan siswa dan guru dalam angket sebelumnya. Setelah dilakukan perbaikan, media kembali diujicobakan kepada kelompok besar tahap ini dinamakan tahap uji coba pemakaian. Pada tahap uji coba pemakaian persentase yang diperoleh adalah 91,03%, persentase tersebut menunjukkan bahwa media *Doodle Pop Up Explosion Box* “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

Media *Doodle Pop Up Explosion Box* sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD untuk materi menulis cerita karena dalam media ini terdapat gambar-gambar yang berurutan dari sebuah cerita legenda yang akan membantu siswa dalam menuliskan sebuah cerita sesuai dengan gambar. Hal tersebut ditunjukkan dengan butir pernyataan ke 8 dan ke 10 dengan presentasi yang

sama yaitu 93,1% dalam tahap uji coba pemakaian, hal ini berarti media *Doodle Pop Up Explosion Box* dapat mempermudah siswa dalam menulis cerita. Selain itu ketertarikan siswa terhadap media *Doodle Pop Up Explosion Box* dibuktikan dengan persentase skor 100% atau semua siswa dalam uji coba pemakaian merasa tertarik menggunakan media yang telah dikembangkan.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk menulis cerita di kelas IV Sekolah Dasar adalah pengembangan media berdasarkan model Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409). Proses pengembangan media yang telah dimodifikasi yakni mencakup tahap sebagai berikut: Tahap Potensi Masalah, Tahap Pengumpulan Data, Tahap Desain Produk, Tahap Validasi Desain, Tahap Revisi Desain, Tahap Uji Coba Produk, Tahap Revisi Produk, Tahap Uji Coba Pemakaian, dan Tahap Revisi Produk.

Media *Doodle Pop Up Explosion Box* yang dikembangkan dengan menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi, dinyatakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS pada materi menulis cerita. Hal ini didasarkan pada pemerolehan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan persentase masing-masing sebesar 87,5% dan 96% dengan kategori “Valid”. Selain itu, media *Doodle Pop Up Explosion Box* dapat dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terbukti dengan hasil lembar angket siswa pada tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian dengan masing-masing persentase sebesar 90% dan 91,03%.

Saran

Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk menulis cerita, sehingga untuk memaksimalkan media agar menjadi alternatif pembelajaran maka diberikan saran kepada pembaca yakni sebagai berikut:

1. Diperlukan penelitian lanjutan terkait keefektifan penggunaan media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk menulis cerita di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Diperlukan keterampilan lebih baik dalam pembuatan media *Doodle Pop Up Explosion Box* sehingga dapat dihasilkan media yang baik dan menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

