

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN DETEKTIF
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Muhammad Luqman Hakim

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muhammadluqman.19024@mhs.unesa.ac.id

Wahyu Sukartiningsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
wahyusukartiningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Detektif untuk pembelajaran bahasa Indonesia dengan fokus penelitian pada keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan. Tahapan tersebut dimulai dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, kemudian tahap evaluasi. Media yang dikembangkan pada kemudian divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Setelah dinyatakan valid oleh validator media kemudian diuji coba pada siswa dengan skala kecil dan skala besar. Data penelitian didapat dari lembar validitas ahli media, lembar validitas ahli materi, lembar angket respons siswa, lembar angket guru, dan lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan validitas ahli media memperoleh nilai sebesar 86,31% dan validitas ahli materi memperoleh nilai sebesar 91 %, masing-masing memperoleh kriteria Valid. Media Papan Detektif juga mendapat respons kepraktisan yang tinggi dari siswa sebagai pengguna dan guru sebagai pengawas, dengan nilai masing-masing sebesar 85,66 % dan 85 %. Selain itu, media Papan Detektif juga efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keterampilan menulis teks argumentasi dengan hasil tes memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,703. Dapat disimpulkan bahwa, media Papan Detektif yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: keterampilan menulis, teks argumentasi, media pembelajaran, papan detektif.

Abstract

The purpose of this research and development is to develop a Detective Board learning media for Indonesian language learning with a research focus on the skills of writing argumentative texts for fourth grade elementary school students. The research and development model used in this study is the ADDIE development model which has five stages of development. These stages start from the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, then the evaluation stage. The media that was developed was then validated by the media expert validator and the material expert validator. After being declared valid by the media validator, it was then tested on students on a small and large scale. The research data was obtained from the media expert validity width sheet, material expert validity sheet, student response questionnaire sheet, teacher questionnaire sheet, and test sheet. The results showed that the validity of the media expert obtained a value of 86.31% and the validity of the material expert obtained a value of 91%, each of which obtained the Valid criteria. The Detective Board media also received a high practical response from students as users and teachers as supervisors, with scores of 85.66% and 85% respectively. In addition, the Detective Board media is also effective in improving student learning outcomes in the material skills of writing argumentative texts with test results obtaining an N-Gain value of 0.703. It can be concluded that the Detective Board media developed is suitable for use in teaching argumentation text writing skills for class IV elementary school students.

Keywords: writing skills, argumentation text, instructional media, detective board.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa memuat empat keterampilan dasar yang saling terkait dan memiliki sifat yang berbeda. Pada proses kegiatan pembelajaran, masing-masing empat

keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis hanya dapat diajarkan jika beriringan dengan satu atau dua keterampilan berbahasa yang lain. Dari segi pemerolehan bahasa, keterampilan

berbahasa terbagi menjadi keterampilan untuk memperoleh bahasa lisan dan bahasa tulis. Sedangkan dari sifatnya, keterampilan berbahasa terbagi menjadi keterampilan yang bersifat produktif dan reseptif. Atas dasar keterkaitan dan sifat bahasa tersebut, pada proses perancangan kegiatan pembelajaran bahasa guru perlu memperhatikan perangkat dan media pembelajaran yang digunakan.

Proses perancangan perangkat dan media pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar menjadi salah satu tanggung jawab guru. Guru kelas memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan pembelajaran sekaligus mengelola kelas. Pertama, guru bertanggung jawab menyampaikan pembelajaran (*educator*). Guru bertugas menyampaikan ilmu pengetahuan dan memberikan bimbingan, bantuan, serta motivasi pada pengembangan kognitif siswa (Prihartini, dkk., 2019). Kedua, guru bertanggung jawab sebagai pengelola kelas (*manager*). Guru bertugas mengondisikan siswa untuk siap belajar dan menciptakan kenyamanan belajar bagi siswa. Tugas guru ini berkaitan dengan penyediaan fasilitas kelas dan perangkat pembelajaran yakni pembuatan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, penentuan strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, hingga evaluasi yang digunakan (Prihartini, dkk., 2019).

Salah satu proses perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian isi dan kegunaannya. Pada kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran adalah satu upaya guru untuk mengkonkretkan materi-materi yang bersifat abstrak agar mudah dipahami siswa (Setiawati, dkk., 2019). Hal ini dikarenakan siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional-konkret yang cenderung mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang bersifat abstrak (Dewi & Agustika, 2020). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa dan menjadi variasi pembelajaran agar lebih kondusif dan menyenangkan (Fujiyanto, dkk., 2016).

Pada pembelajaran keterampilan menulis, media pembelajaran yang dipilih adalah media konkret yang dapat membantu siswa dalam mengonstruksi komponen kebahasaan. Komponen kebahasaan yang dimaksud pada keterampilan menulis adalah struktur bahasa yang akan ditulis dan kaidah kebahasaannya. Pemilihan media konkret identik dengan media-media yang bersifat visual seperti media gambar, media kartu, media poster, media papan buletin, media papan magnetik, dan sebagainya (Kristanto, 2016:29).

Media papan menjadi alternatif media konkret yang mudah digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran bahasa terutama bahasa tulis. Media papan memiliki jenis yang beragam tergantung kegunaan dan

informasi yang ingin disampaikan. Beberapa penelitian dilakukan untuk mengembangkan media papan dengan berbagai inovasi bentuk dan fungsi. Salah satu diantaranya adalah penelitian pengembangan media papan permainan dan media papan cerita. Papan permainan adalah media berbentuk papan yang mengemas materi pembelajaran pada suatu bentuk permainan yang bersifat menyenangkan, berisi langkah permainan, aturan permainan, dan tujuan yang ingin dicapai. Papan cerita adalah media berbentuk papan yang mengemas materi pembelajaran pada rangkaian peristiwa dalam suatu cerita, berisi urutan waktu, peristiwa yang terjadi, karakter tokoh, sedangkan tujuan yang ingin dicapai tersirat pada makna yang dikandung dalam cerita. Sedangkan, pengertian media papan adalah media pajang dua dimensi berbahan dasar kayu atau kaca yang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil berupa rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, gambar, atau simbol (Hasan, dkk., 2021:141).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas IV sekolah dasar di Gresik, diperoleh hasil bahwa sarana prasarana sekolah yang belum mendukung penggunaan media-media berbasis digital. Pada pembelajaran bahasa khususnya keterampilan menulis, media yang digunakan guru adalah media pembelajaran berbasis cetak seperti kartu kata dan buku cetak. Dalam kondisi ini, pembelajaran lebih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah dan fokus menyampaikan materi, bukan berpusat pada siswa yang melakukan kegiatan seperti mengamati dan mengkomunikasikan pemahaman yang ditemukan (Febrita & Ulfah, 2019).

Seperti yang dikatakan Santoso (2017) proses siswa untuk memecahkan persoalan dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh guru yang mendominasi aktivitas kelas. Hal ini kemudian dapat berdampak pada tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Pada proses wawancara, guru kelas IV juga sepakat dengan adanya media pembelajaran yang konkret akan lebih membekas pada siswa karena kegiatan belajar bahasa dapat disertai gambar. Dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menyenangkan. Kurikulum merdeka sudah digunakan di kelas IV, dengan penambahan materi pembelajaran bahasa Indonesia yakni struktur teks argumentasi. Pengetahuan dan keterampilan tentang menulis teks dengan struktur argumentasi menjadi capaian materi yang terbilang baru sehingga ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah dasar belum ada yang terkait dengan materi teks argumentasi.

Selain itu, pembelajaran keterampilan menulis teks argumentasi yang merupakan suatu kegiatan praktik di sekolah dasar akan lebih menyenangkan dengan

menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai materi. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dapat membantu guru menciptakan suasana belajar lebih aktif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Tyas, dkk., 2017). Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret namun tetap menyenangkan dan menarik siswa untuk aktif mencoba dan menemukan cara menulis teks dengan struktur argumentasi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dilakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media berbentuk papan dengan nama papan detektif. Media papan detektif merupakan sebuah papan permainan dadu yang mengemas peran detektif sebagai bidak untuk menelusuri sebab atau akibat suatu permasalahan. Media papan detektif adalah media berbentuk papan yang dimodifikasi bentuk dan fungsinya. Media ini mengadopsi media papan permainan monopoli yang dikombinasikan dengan diagram arus dan kartu petunjuk. Bidak pada papan detektif mewakili siswa yang sedang berperan sebagai detektif. Sama halnya dengan bidak pada permainan monopoli, bidak pada media papan detektif dapat dijalankan dengan memperoleh angka saat melemparkan dadu. Namun, pada setiap petak pemberhentian bidak terdapat kartu petunjuk yang diambil untuk penyelesaian misi. Misi yang dimaksud yaitu menelusuri sebab atau akibat dari suatu permasalahan dan menyusun teks argumentasi dari permasalahan tersebut. Petak tersebut tidak berada pada lintasan melingkar, melainkan berbentuk diagram arus langkah-langkah detektif. Setiap bidak berjalan satu arah menuju tujuan akhir menyusun struktur teks argumentasi.

Media papan detektif ini digunakan dengan cara siswa menentukan satu topik terlebih dulu untuk menyusun teks argumentasi. Topik tersebut berupa suatu permasalahan yang akan dicari dan dibuktikan sebab-sebab kemunculannya. Siswa akan menjalankan satu peran detektif untuk menelusuri penyebab permasalahan dan cara penyusunan teks argumentasinya. Penelusuran tersebut dilakukan dengan melempar dadu dan mendapatkan kartu petunjuk. Setelah kartu-kartu petunjuk terkumpul siswa harus melakukan diskusi dan merangkai kartu-kartu tersebut menjadi kerangka teks argumentasi. Setelah kerangka terbentuk kemudian siswa secara berkelompok dapat mengembangkan kerangka menjadi satu teks argumentasi yang utuh. Selain kelengkapan teks yang disusun, jumlah kartu petunjuk yang didapat juga mempengaruhi kelompok mana yang dinyatakan sebagai pemenang.

Melalui penggunaan media papan detektif diharapkan siswa dapat mengetahui cara menyusun teks dengan struktur argumentasi. Penyusunan yang tidak dapat diprediksi membuat siswa harus berpikir kritis untuk

mencari keterkaitan antar kartu petunjuk. Proses penentuan kerangka teks yang dilakukan secara berkelompok dapat melatih kerja sama dan tanggung jawab pada masing-masing tugas yang diberikan. Melalui permasalahan yang ingin dikembangkan menjadi teks argumentasi dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Darwati & Purana (2021) pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) mampu melatih siswa untuk menyelesaikan masalah sendiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Hal tersebut sesuai dengan media papan detektif yang menggunakan permasalahan sebagai topik utama yang digunakan untuk menyusun kerangka pengetahuan. Pada saat melatih keterampilan berbahasa, materi yang dikombinasikan dengan praktik dan permainan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan komunikatif (Nurdiana, dkk., 2020). Adapun petunjuk yang diperoleh dengan pengambilan acak angka dadu dapat menciptakan susunan teks yang berbeda-beda dari setiap kelompok. Teks argumentasi yang berbeda akan dibacakan bergantian untuk melatih komunikasi siswa.

Penelitian sejenis tentang pengembangan media papan permainan pernah dilakukan oleh Setiawati, dkk. (2019) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan respons yang positif dari siswa dan guru pada media permainan papan. Media permainan papan juga dapat dikategorikan sebagai media yang baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian kedua tentang pengembangan media papan permainan dilakukan oleh Lestari, dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong”. Hasil validitas media yang dikembangkan menunjukkan hasil yang tinggi, sehingga media pembelajaran papan permainan monopoli dapat dikatakan layak serta dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa di dalam kelas. Didukung oleh penelitian tentang keefektifan penggunaan media papan cerita yang dilakukan Wati & Santosa (2019) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Papan Cerita dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel pada Kelas VII MTs Yapi Pakem Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” menunjukkan kecenderungan yang tinggi dengan rerata 76,5 pada kemampuan menulis teks fabel menggunakan papan cerita.

Penelitian sebelumnya terkait permainan detektif dalam pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Arisinta, dkk. (2017) dengan judul “Pengembangan *Group Investigation* dengan Permainan Aku Seorang Detektif Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Malang”. Penelitian tersebut menjelaskan tentang model pembelajaran praktik kelompok yang dilakukan dengan permainan “Aku

Seorang Detektif". Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa memadukan model pembelajaran dengan suatu kegiatan permainan terbukti efektif dan menarik bagi siswa. Validitas perangkat pembelajaran yang digunakan juga menunjukkan hasil yang tinggi, dengan validitas buku pedoman sebesar 89%, validitas RPP sebesar 98%, serta validitas permainan dan media sebesar 92%.

Adapun hal pembeda dari media yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya dan media yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media papan permainan mempunyai cukup banyak peralatan permainan namun masih dalam wadah penyimpanan yang berbeda, hal ini menyebabkan media papan permainan yang rentan hilang. Bentuk media papan monopoli berbentuk lintasan melingkar. Lintasan melingkar kurang sesuai dengan penelusuran struktur teks yang harus mengarah pada satu penyelesaian. Penggunaan media papan monopoli dengan cara melempar dadu kemudian siswa memperoleh informasi tentang perkembangan teknologi. Cara ini dilakukan secara berulang untuk mengumpulkan informasi pengetahuan yang lebih banyak.

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan bahan dan perlengkapan termasuk dadu, bidak dan lintasan akan disimpan dalam satu kotak penyimpanan yang sama. Media papan detektif yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model papan dua sisi dari bahan dasar kayu tripleks yang dilapisi vernis. Lintasan berbentuk diagram arus satu arah seperti lintasan ular tangga. Lintasan juga berisi gambar dan petunjuk permainan detektif dengan disertai materi teks argumentasi. Kartu-kartu yang didapat dari pelemparan dadu ada tiga macam yaitu Kartu Bantuan, Kartu Kunci, dan Kartu Petunjuk. Semua kartu tersebut berisi informasi tentang struktur kalimat dan materi permasalahan.

Tampilan luar bentuk media papan detektif digambarkan seperti papan catur yang dapat dibuka dan ditutup, hanya saja yang digunakan bagian dalam kotak. Di dalam kotak terdapat papan detektif yang terdiri dari petak-petak lintasan dadu dan perlengkapan permainan lainnya. Lintasan dadu tersebut juga berada pada diagram arus langkah-langkah permainan detektif. Lintasan dan diagram arus juga tertempel pada lapisan papan bagian dalam sehingga kecil kemungkinan untuk hilang dan lepas.

Penggunaan papan detektif dengan cara siswa diminta membentuk 2 tim dengan 1-2 orang kemudian memilih di antara bidak yang ada yakni detektif inspektur, dan forensik. Antar tim berkompetisi untuk menyusun teks argumentasi. Setelah memilih bidak, siswa yang menjadi detektif diminta mengambil satu misi. Inspektur dan forensik akan mendapat misi yang sama dengan detektif. Masing-masing peran dalam tim dapat menyelesaikan misi bersama-sama, meskipun menjalankan bidak yang berbeda. Semua bidak peran memulai permainan dari start

yang sama. Dimulai dengan investigasi awal mengumpulkan petunjuk melalui kartu petunjuk yang diambil, kemudian ditutup dengan deduksi dan diskusi untuk penyusunan teks argumentasi. Akhir dari penggunaan media papan detektif yaitu siswa diminta menyusun teks argumentasi dari kerangka yang dibuat. Tim yang menang adalah tim yang mendapat kartu petunjuk terbanyak dan mampu menyusun teks argumentasi dengan baik menggunakan kartu petunjuk yang didapat.

Penggunaan media papan detektif dilakukan dengan cara tersebut pada pembelajaran keterampilan menulis dengan tujuan siswa lebih memahami dan mampu melakukan bagaimana cara menyusun dan menulis teks dengan struktur argumentasi. Dengan memahami bagaimana langkah atau cara penyusunan teks argumentasi melalui media papan detektif, siswa akan lebih mudah dalam praktik keterampilan menulis teks argumentasi secara mandiri. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kelayakan media Papan Detektif yakni dengan menjelaskan bagaimana validitas, kepraktisan, dan keefektifan media papan detektif untuk keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yaitu dengan mengembangkan sebuah produk serta menguji kelayakan dari produk tersebut dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran papan detektif untuk pembelajaran menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE menurut Dick dan Carry yang meliputi 5 tahap pengembangan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2019:765). Sampel pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni sampel pada uji coba kelompok kecil sebanyak 5 siswa, dan sampel pada uji coba kelompok besar sebanyak 20 siswa. Sedangkan data yang digunakan dan dianalisis adalah data yang diperoleh dari sampel pada uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup dan *pretest posttest*. Skala yang digunakan dalam angket adalah skala Likert dan skala Guttman. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan uji gain ternormalisasi (uji n-gain). Data yang didapat dianalisis dengan dicari nilai rata-rata dan nilai gain ternormalisasinya, kemudian disimpulkan dan diinterpretasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Validitas Media

Validitas media Papan Detektif dibagi menjadi dua, yakni validitas media dan validitas materi. Hasil validitas media diperoleh dari pengisian angket uji validitas oleh validator ahli media, sedangkan validitas materi diperoleh dari pengisian angket uji validitas oleh validator ahli materi.

Data hasil uji validitas media oleh validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Media

Uji Validitas Ahli Media	Indikator Validitas Media														
	Tampilan					Komposisi					Pengaplikasian				
Jumlah	0	0	0	7	3	0	0	1	4	2	0	0	0	0	2
Skor Penilaian	43					29					10				
Total Skor Penilaian	82														

Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SP = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100$$

$$SP = \frac{82}{95} \times 100$$

$$SP = 86,31 \% \text{ (Valid)}$$

Keterangan :

SP = Skor Penilaian

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek

$\sum N$ = Jumlah jawaban ideal setiap aspek

Dari analisis penghitungan validitas media tersebut, dapat diinterpretasi dengan kesimpulan bahwa validitas media pada media Papan Detektif dinyatakan valid.

Sedangkan Data hasil uji validitas materi oleh validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas oleh ahli Materi

Uji Validitas Ahli Materi	Indikator Validitas Materi														
	Kesesuaian Materi					Tampilan					Kosakata, Kalimat, dan Keterbacaan				
Jumlah	0	0	0	4	1	0	0	0	3	2	0	0	0	2	8
Skor Penilaian	21					22					48				
Total Skor Penilaian	91														

Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SP = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100$$

$$SP = \frac{91}{100} \times 100$$

$$SP = 91 \% \text{ (Valid)}$$

Keterangan :

SP = Skor Penilaian

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek

$\sum N$ = Jumlah jawaban ideal setiap aspek

Dari analisis penghitungan validitas materi tersebut, dapat diinterpretasi dengan kesimpulan bahwa validitas materi pada media Papan Detektif dinyatakan valid.

2. Kepraktisan Media

Kepraktisan media Papan Detektif disimpulkan dari data hasil respons siswa dan guru yang diperoleh. Data respons siswa diinterpretasikan sebagai pengalaman belajar siswa selama menggunakan media Papan Detektif pada pembelajaran menulis teks argumentasi.

Data hasil respons siswa tentang kepraktisan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respons Siswa

Respons Siswa	Indikator Kepraktisan Media		
	Kemudahan Mobilitas	Kemenarikan	Kemudahan Pengaplikasian
Setuju	93 %	93,3%	77,143%
Tidak setuju	7 %	6,7 %	22,857%
Total Akumulasi Indikator Kepraktisan			85,66%

Dari hasil angket respons yang diberikan kepada siswa, indikator kepraktisan secara keseluruhan mendapat nilai respons yang tinggi, yakni sebesar 85,66% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan indikator kepraktisan dari segi kemenarikan media, menjadi indikator dengan persentase yang lebih tinggi dibanding dua indikator yang lain.

Di samping data hasil angket respons yang diberikan kepada siswa, diberikan pula angket respons kepada dua orang guru kelas IV yang bertindak sebagai pengawas selama pembelajaran menggunakan media Papan Detektif.

Data hasil respons guru tentang penggunaan media papan Detektif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Respons Guru

Indikator	Respons Guru	
	Setuju	Tidak Setuju
Efektivitas Media	100%	-
Tampilan Media	100%	-
Kesesuaian Materi	50%	50%
Diksi	100%	-
Pengaplikasian	66%	33%
Kepraktisan	100%	-

Dari data hasil respons guru tersebut dapat dinyatakan bahwa kepraktisan media disetujui oleh kedua guru yang mengisi angket. Meskipun masih perlu adanya diperbaiki pada proses pengaplikasiannya.

3. Keefektifan Media

Keefektifan media Papan Detektif disimpulkan dari perbandingan data hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Papan Detektif (*pretest*) dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Papan Detektif (*posttest*).

Uji coba produk pada kelompok besar yang melibatkan subjek sebanyak 20 siswa memperoleh data hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Hasil Belajar Siswa

Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	
	Pretest	Posttest
VN	53	76
RK	74	85
DV	64	90
AN	69	92
AD	44	70
KV	54	87
MN	59	77
NL	40	85
JN	69	99
SF	80	99
FR	60	87
TS	70	99
CT	80	91
AL	54	90
RN	44	83
ZH	70	93
CH	80	93
KY	65	98
HD	55	87
QS	70	98
Rata-rata	62,7	88,95

Rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada uji coba tersebut, kemudian dibandingkan menggunakan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, dengan rumus berikut :

$$<g> = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$<g> = \frac{88,95 - 62,7}{100 - 62,7}$$

$$<g> = \frac{26,25}{37,3}$$

$$<g> = 0,703 \text{ (Tinggi)}$$

Dari analisis penghitungan N-Gain yang tinggi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Papan Detektif dinyatakan efektif terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar pada uji coba kelompok besar.

4. Spesifikasi Produk

Produk akhir dari penelitian ini berupa media Papan Detektif dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

Media papan permainan ini dinamakan media Papan Detektif. Media papan permainan berbahan dasar

kayu tripleks berbentuk persegi panjang dengan ukuran 50x25 cm. Media permainan dapat dibuka dan ditutup seperti papan permainan catur. Pada saat dibuka ukuran papan adalah 50x50 cm.



Gambar 1. Papan Detektif

Perlengkapan permainan yang termasuk ke dalam media Papan Detektif terdiri dari dadu, bidak peran detektif, kartu-kartu petunjuk, lintasan permainan, dan langkah penelusuran.



Gambar 2. Perlengkapan Papan Detektif

Bidak peran terdiri dari minimal dua peran yang berbeda yakni antara bidak peran detektif, inspektur, dan forensik, dengan maksimal dengan dua tambahan peran detektif. Pemberian peran pada bidak difungsikan hanya sebagai pembeda para pemain, yang umumnya hanya dibedakan dengan warna atau bentuk bidak. Masing-masing bidak tidak memiliki fungsi praktis masing-masing pada pembagian tugas pembelajaran, melainkan menjadi sikap berpikir seperti layaknya peran yang dimainkan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Dalam hal ini sebagai pemeran detektif siswa harus bersikap kritis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sebagai pemeran inspektur siswa harus bersikap tegas namun mampu bekerja sama dalam tim. Sebagai peran forensik siswa harus bersikap cermat dan teliti.

Kartu petunjuk memiliki tiga jenis yang berbeda, dan dibedakan dengan warna hijau sebagai kartu petunjuk, warna kuning sebagai kartu kunci, dan kartu

biru sebagai kartu bantuan. Kartu petunjuk berisi petunjuk penyusunan struktur teks argumentasi. Kartu kunci berisi contoh kalimat argumentasi tentang permasalahan yang menjadi misi. Kartu bantuan berisi penggalan kalimat argumentasi namun berbentuk kalimat rumpang

Lintasan langkah instruksional penelusuran berbentuk bagan arus yang berisi langkah deteksi seorang detektif dan perintah pengambilan kartu petunjuk. Selain berisi lintasan penelusuran, media papan detektif juga berisi konten materi keterampilan menulis teks argumentasi, penjelasan tentang kaidah kebahasaan dan struktur teks argumentasi.



Gambar 3. Bagan arus langkah instruksional dan petunjuk deteksi

Tata cara memainkan Papan Detektif pada pembelajaran sebagai berikut,

Pertama, tahap persiapan terdiri dari beberapa poin penting, 1) buat kelompok dengan jumlah anggota 2-5 anak; 2) Lakukan pembagian peran bidak. Ada detektif, inspektur, dan forensik, Penelusuran dilakukan dengan menjalankan bidak pada lintasan penelusuran. Jumlah langkah ditentukan dengan pelemparan dadu; 3) Setiap langkah terdapat perintah untuk memperoleh kartu petunjuk, kunci, dan bantuan; 4) Harus terdapat dua tim yang berlomba memperoleh kartu untuk modal nanti saat beradu argumen. Satu tim sekurang-kurangnya terdapat seorang detektif ditemani satu anggota antara forensik atau inspektur.

Kedua, langkah permainan dimulai dengan, 1) satu perwakilan anggota mengambil satu permasalahan sebagai misi untuk ditelusuri, satu misi untuk satu kelompok atau kedua tim; 2) Setiap pemain bergiliran melempar dadu untuk menjalankan bidaknya; 3) Tim yang mendapat lebih banyak kartu akan dinyatakan sebagai pemenang; 4) Semua pemain mengumpulkan petunjuk yang diperoleh dari lintasan penelusuran menjadi satu. 5) Petunjuk yang terkumpul disusun menjadi kerangka teks argumentasi dari permasalahan misi yang didapat sebelumnya. 6) Setiap kelompok berdiskusi untuk mengembangkan kerangka teks

menjadi sebuah teks utuh, kemudian dituliskan dalam lembar kerja; 7) Tim yang menang memiliki keuntungan untuk memimpin proses presentasi kelompok dan yang kalah menjadi pendukung. 8) Antar kelompok dengan misi yang sama dapat melempar sanggahan atau kritik dengan membandingkan hasil diskusi versi kelompok mereka.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada siswa kelas IV SDN 216 Gresik, media Papan Detektif dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan Papan Detektif sebagai media pembelajaran papan permainan efektif dalam membantu penyampaian pesan pembelajaran, sama seperti papan monopoli, papan ular tangga dan papan permainan yang lain,. Selaras dengan fungsi dari adanya media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran papan detektif ini dapat menjadi salah satu upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik dapat membangkitkan keinginan baru dan rangsangan belajar bagi siswa. Media pembelajaran papan permainan dapat membantu proses siswa menyusun kembali informasi verbal dan visual dengan lebih menyenangkan. Pembelajaran melalui permainan detektif yang menyenangkan dan didukung penyajian materi melalui gambar dan warna yang bervariasi akan meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Kedua poin tersebut dikombinasikan pada penggunaan media Papan Detektif dalam pembelajaran.

Melalui penggunaan media pembelajaran cetak yang berbasis permainan, siswa secara bersamaan dapat memahami konsep abstrak yang dituangkan dalam media cetak dan melakukan pembelajaran tersebut dengan lebih menyenangkan. Media yang konkret dapat dirasakan langsung oleh siswa melalui sentuhan fisik maupun visualisasi yang lebih nyata. Pembelajaran yang dibantu dengan media konkret dalam penyampaian materinya mampu diingat siswa lebih lama (Leniasih & Suyanta, 2020). Rangsangan-rangsangan tersebut dapat membantu siswa mengingat pembelajaran lebih lama dengan mengingat sensasi fisik dan suasana yang menyenangkan.

Dari hasil respons siswa dari guru media Papan Detektif dapat menjadi media papan permainan yang praktis dan mudah digunakan. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hampir semua siswa tidak merasa kesulitan dalam menggunakan media Papan Detektif. Dari data hasil respons siswa yang didapat pada uji coba kelompok besar, 100% siswa merasa senang belajar menggunakan media Papan Detektif dan menyukai warna serta gambar yang digunakan pada media. Dibandingkan dengan tidak

menggunakan media sama-sekali, siswa lebih merespons positif pada pembelajaran yang menggunakan media papan permainan (Setiawati, dkk., 2019). Penggunaan media permainan mengajak siswa untuk belajar melalui permainan yang dianggap lebih menyenangkan dan rileks. Siswa tidak terbebani dengan pembelajaran yang membutuhkan fokus pikiran yang tinggi sehingga menimbulkan rasa penat.

Media Papan Detektif yang digunakan pada pembelajaran keterampilan menulis teks argumentasi efektif meningkatkan hasil belajar berupa pengetahuan dan keterampilan tentang apa dan bagaimana menulis sebuah teks dengan struktur argumentasi. Dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar melalui hasil *pretest* sebelum menggunakan media Papan Detektif dengan rata-rata skor sebesar 62,7 dan *posttest* setelah menggunakan media Papan Detektif dengan rata-rata skor sebesar 88,95, mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 42 % atau dengan selisih nilai 26,25. Pada analisis uji N-Gain juga memperoleh nilai dengan kategori terjadi peningkatan yang tinggi dari *pretest* ke *posttest*, yakni sebesar 0.703. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Papan Detektif dengan dasar papan permainan dan permainan peran detektif efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran Papan Detektif juga dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE) yang beberapa kelebihan dan manfaat. Menurut Kusuma dan Listiana (dalam Helpiani, dkk., 2022), alat permainan edukatif dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar yang meliputi beberapa tujuan dalam peningkatan aspek emosi, kognitif, sosial, fisik motorik, bahasa, agama dan moral. Dari beberapa tujuan peningkatan perkembangan tersebut, ditemukan tiga diantaranya dominan muncul pada saat penggunaan media papan Detektif. Pertama, perkembangan bahasa, sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran untuk keterampilan menulis, Papan Detektif dapat membantu siswa untuk menemukan struktur dan konstruksi bahasa. Kedua, perkembangan kognitif, Papan Detektif tidak hanya membantu perkembangan kebahasaan tapi juga kemampuan analisis dan evaluasi siswa. Ketiga, perkembangan sosial emosional, perkembangan emosi erat kaitannya dengan perkembangan sosial ketika penggunaan media Papan Detektif. Rasa senang yang didapat saat berinteraksi dengan teman sebaya menjadi salah satu kelebihan media Papan Detektif.

Terlepas dari manfaat-manfaat di atas, di lain sisi tentunya setiap media pembelajaran memiliki kekurangannya sendiri sesuai karakteristik dan kebutuhan penggunaannya. Sama seperti media papan permainan cetak yang lain, pada penelitian ini ditemukan juga kekurangan pada media Papan Detektif yang dikembangkan. Perlu diperhatikan lagi bahwa langkah permainan pada media

Papan Detektif yang dijadikan sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai siswa. Kompetensi yang tidak sesuai dengan cara penyampaian pembelajaran melalui media papan permainan akan mempersulit pemahaman siswa, dan berdampak pada ketercapaian kompetensi itu sendiri. Karena karakter setiap papan permainan memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dari segi langkah permainannya. Maka media Papan Detektif yang mengombinasikan tiga bentuk papan permainan, tentu akan menjadi konsep permainan yang baru bagi siswa. Hal ini yang kemudian harus diperhatikan betul agar para siswa memahami langkah-langkah permainan Papan Detektif dengan mudah.

Media Papan Detektif juga menjadi salah satu papan permainan yang memiliki banyak komponen pendukung. Hal ini menyebabkan Papan Detektif menjadi media pembelajaran yang memerlukan persiapan terlebih dulu tentang kelengkapan komponen-komponennya sebelum pembelajaran dimulai. Perawatan Papan Detektif dilakukan dengan menjaga setiap komponen pendukung yang ada tersimpan kembali ke dalam penyimpanan Papan Detektif.

Berdasarkan tahapan-tahapan model penelitian pengembangan ADDIE yang telah dilakukan dalam mengembangkan media Papan Detektif, maka media Papan Detektif dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian pengembangan media Papan Detektif untuk keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa: 1) Validitas media Papan Detektif untuk keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validitas oleh validator ahli media memperoleh hasil 86,31 % dengan interpretasi kriteria Valid (tanpa revisi). Sedangkan hasil uji validitas oleh validator ahli materi memperoleh hasil 91 % dengan interpretasi kriteria Valid (tanpa revisi). 2) Kepraktisan media Papan Detektif untuk keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan mudah digunakan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dengan hasil angket respons siswa sebagai subjek penelitian dan guru sebagai pengawas pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,66 % dan 85 % dengan interpretasi kriteria sangat praktis. 3) Keefektifan media Papan Detektif untuk keterampilan menulis teks argumentasi siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan nilai N-Gain yang tinggi pada rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 0,703.

Saran

Media papan detektif dalam penelitian pengembangan ini adalah bentuk modifikasi media papan permainan. Diadaptasi dari papan permainan yang umum dimainkan yakni papan permainan monopoli, papan permainan ular tangga, dan papan permainan catur. Penelitian pengembangan ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga saran rekomendasi yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut: 1) Hasil dari penelitian diharapkan dapat diujicobakan kembali dalam usaha peningkatan motivasi belajar siswa pada keterampilan berbahasa yang lain; 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ide penelitian eksperimen untuk materi pada mata pelajaran lain; 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi baru dan ketertarikan bagi peneliti lain untuk melakukan pengembangan yang serupa namun berbasis digital; 4) Kekurangan pada penelitian pengembangan media Papan Detektif dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media serupa yang lebih baik seperti diterapkannya keterkaitan antar semua aspek keterampilan berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisinta, R., dkk. (2017). Pengembangan Group Investigation dengan Permainan “Aku Seorang Detektif” Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 732–742. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4822>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *WIDYA ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69. Retrieved from <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/article/view/1056/942>
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRI Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204–214. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181–188. Retrieved from <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPM/unindra/article/view/571>
- Fujiyanto, A., dkk. (2016). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Klaten: Tahta Media Group. Retrieved from [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_2.pdf)
- Helpiani, dkk. (2022). Bagaimana Dasar Kebutuhan Alat Permainan Edukatif Papan Alur untuk Kemampuan Membilang Anak Usia 5-6 Tahun? *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3763–3768. Retrieved from <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3564>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Leniasih, W., & Suyanta, I. W. (2020). Implementasi Metode Eksperimen Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Long Term Memory dan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Indra Prasta Kuta. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 73–81. Retrieved from <https://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive%0AIMPLEMENTASI>
- Lestari, K. I., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. Retrieved from <http://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/219/175>
- Nurdiana, N., dkk. (2020). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif Berbasis Game Anak-Anak di Panti Asuhan Al Falah Yasmuba. *Jurnal Sumbangsih*, 1(1), 130–134. <https://doi.org/10.23960/jsh.v1i1.20>
- Prihartini, Y., dkk. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 16–29. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.407>
- Setiawati, T., dkk. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Tyas, A., dkk. (2017). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 233–245. Retrieved from <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/37>

Wati, H. S., & Santosa, W. H. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Papan Cerita dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel pada Kelas VII MTS Yapi Pakem Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran. *Caraka*, 5(2), 30–37.

