

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI)
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PUISI
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Dwi Agustina Mawardah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (dwi.20179@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh kegiatan observasi yang dilakukan di SD Negeri Glagah 2 Lamongan. Berdasarkan hasil observasi yang di dapatkan sebuah permasalahan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi yaitu peserta didik kesulitan dalam menulis puisi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, oleh karena itu penelitian ini mengembangkan media Kokami yang bertujuan untuk (1) Menghasilkan kevalidan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. (2) Menghasilkan keefektifan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar (3) Menghasilkan kepraktisan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analize, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Glagah 2 Lamongan . Berdasarkan penelitian tersebut hasil dari uji coba validasi media dengan presentase 90% yang sangat valid, dan uji validasi materi presentase materi presentase 89% sangat valid. Kepraktisan sebesar 94,5% dari peserta didik dan 90% dari hasil pendidik dengan keefektifan memperoleh nilai n-Gain sebesar 0,78 dengan peningkatan tinggi.

Kata Kunci: kokami, keterampilan menulis, puisi, media pembelajaran.

Abstract

This research is based on observation activities carried out at SD Negeri Glagah 2 Lamongan. Based on the results of observations, there was a problem in learning Indonesian on poetry writing material, namely that participants had increased difficulties in writing poetry and lack of use of learning media, therefore this research developed the Kokami media which aims to (1) Produce the validity of the Kokami media for writing skills poetry by fourth grade elementary school students. (2) Producing the effectiveness of the Kokami media for the poetry writing skills of fourth grade elementary school students. (3) Producing the practicality of the Kokami media for the poetry writing skills of fourth grade elementary school students. This type of research uses development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of 5 stages, analysis, design, development, implementation and evaluation. The test subjects in this research were fourth grade students at SD Negeri Glagah 2 Lamongan. Based on this research, the results of the media validation trial with a percentage of 90% are very valid, and the material validation test with a percentage of 89% is very valid. Practicality of 94.5% of students and 90% of educators' results with effectiveness obtained an n-Gain value of 0.78 with a high increase.

Keywords: kokami, writing skills, poetry, learning media.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang optimal adalah hasil dari upaya agar mampu mendorong partisipasi aktif serta kesuksesan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pencapaian standar pembelajaran yang dianggap ideal, pendidik memiliki tugas yang amat krusial dalam menghadirkan lingkungan belajar kondusif serta mendukung. Dukungan yang diberikan oleh pendidik meliputi menciptakan suasana belajar yang nyaman, memotivasi siswa, serta menyediakan sumber daya dan

bimbingan yang dibutuhkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif.

Dalam mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan ketepatan dalam memilih komponen pembelajaran seperti metode, strategi, media dan sumber belajar. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat dipilih untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik (Junaidi, 2019). Menurut

Ningrum & Hariani, (2020) untuk mewujudkan pembelajaran secara maksimal di dalam kelas media pembelajaran dapat menjadi nilai tambah yang dapat digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang efisien jika guru dapat menjelaskan materi pembelajaran abstrak menjadi konkret dan keefektifan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, proses pembelajaran menjadi interaktif. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik belajar dengan pengalaman yang baru sehingga dorongan untuk belajar meningkat.

Menurut Fridayanti et al., (2022) media pembelajaran dibedakan menjadi empat yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia. Keempat media tersebut memiliki ciri – ciri yang saling membedakan. Media pembelajaran audio menggunakan indera pendengaran yang berbentuk simbol-simbol auditorif seperti kaset, lagu (Mp3) radio dan lain sebagainya sedangkan media pembelajaran visual mengandalkan indera penglihatan berbentuk simbol-simbol visual dalam penyampaian informasi seperti gambar, foto ilustrasi dan poster media pembelajaran audiovisual terdiri dari gabungan media audio dan visual dimana penyampaian informasi mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan seperti video slide, rekaman film dan rekaman video sedangkan multimedia merupakan media gabungan dari dua media atau lebih yang terdiri dari audio teks, video dan animasi yang saling terkait menjadi satu kesatuan yang utuh seperti *google classroom, Edmodo dan Microsoft Teams*.

Salah satu media visual dalam pembelajaran yaitu media kotak kartu tersembunyi. Menurut Permana & Indihadi, (2018), media visual memberikan kemudahan dalam memahami materi apabila disajikan dengan menarik. Media Kotak Kartu Misteri merupakan media visual karena dapat memvisualkan objek melalui indera penglihatan dengan bentuk kotak dan kartu tersembunyi menjadi salah satu media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran “KOKAMI” merupakan media konkret disusun dengan sistematis yang berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat kartu dalam box yang didalamnya terdapat kartu bergambar. Menurut Firman, et al., (2019:58) kotak ini didesain dengan cara yang sederhana bentuk efisien dan mudah dipakai. Media pembelajaran Kokami membantu siswa mengembangkan imajinasi dan konsentrasi dalam memperhatikan suatu objek. Media pembelajaran Kokami dapat melatih peserta didik untuk mendeskripsikan gambar yang disajikan sehingga memudahkan peserta didik dalam merangkai kata menjadi puisi yang indah.

Media pembelajaran Kokami dipilih dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan media

pembelajaran ini menarik dan mempermudah peserta didik dalam berimajinasi sehingga bisa mengungkapkan isi gagasan ke dalam bentuk karangan puisi yang runtut. Hal ini terjadi media pembelajaran kotak kartu tersembunyi di dalamnya mengandung gambar yang membantu siswa dalam berimajinasi sehingga mempermudah siswa dalam menulis puisi.

Media pembelajaran Kokami dapat membantu perkembangan visual peserta didik sehingga dapat memunculkan imajinasi terdapat gambar yang ada di dalam kartu. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, media pembelajaran Kokami dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan seperti aktivitas-aktivitas yang menarik.

Penelitian yang sama berkaitan dengan media Kokami sebelumnya telah dilakukan oleh Maulidina tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Fajar Nusantara Negara Bali”. Hasil validasi media diperoleh nilai presentase yaitu 91%, kemudian pada validasi materi diperoleh nilai presentase yaitu 92.8% dan pada validasi materi diperoleh nilai presentase yaitu 92.5%.

Penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh Faturrahman tahun 2023 studi menyiratkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan presentase validasi materi 92% dan kevalidan media 99% dengan kategori sangat layak.

Penelitian yang sejenis juga pernah Penelitian yang sejenis juga pernah dilakukan oleh Nuralisah tahun 2021 Hasil uji kevalidan oleh tiga validator memiliki nilai rata-rata 92,9%, dengan kriteria “Sangat Baik” artinya valid dapat diuji coba. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran Kokami pada respons siswa menghasilkan nilai rata-rata 96,5% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Glagah 2 Lamongan. Ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan, pendidik hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket. Saat dilakukan sesi wawancara dengan wali kelas IV terdapat permasalahan yang timbul saat menulis yaitu peserta didik sulit untuk mengembangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan. Hal tersebut terjadi karena sumber belajar hanya menggunakan buku paket dan gambar yang disediakan kurang menarik peserta didik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempermudah siswa dalam menulis puisi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media Kokami menjadi salah satu dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis puisi di kelas IV SD. Dalam menulis puisi dibutuhkan kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk membuat rangkaian puisi yang indah. Peserta didik dituntut bisa mencurahkan ide dan gagasan mereka ke dalam tulisan yang baik. Dengan adanya media

Kokami yang menarik diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam merangkai ide-ide setiap gambar sehingga membentuk sebuah cerita yang utuh.

Penggunaan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi dikelas IV SD dilakukan secara berkelompok. Peserta didik di dalam kelompok diminta untuk mengamati gambar yang terdapat pada kartu. Dalam kegiatan tersebut membuat peserta didik untuk saling berdiskusi dan menanyakan gagasan dan pendapatnya dalam menyelesaikan masalah. Setelah mengamati gambar yang terdapat pada kartu masing-masing peserta didik diminta untuk menuliskan puisi sesuai gambar yang ada pada kartu.

Maka dari itu untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi diperlukan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan media Kokami yang valid untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar 2) Menghasilkan media Kokami yang efektif untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar 3) Menghasilkan media Kokami yang praktis untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

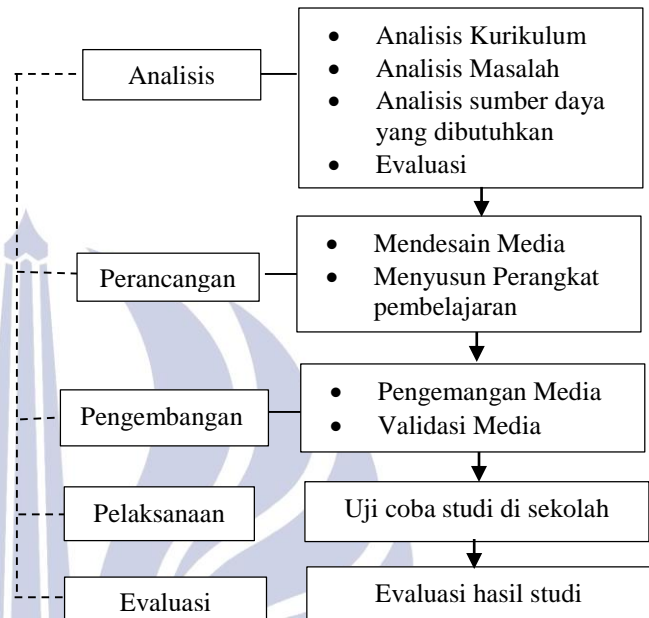
Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai media inovatif dalam pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media pembelajaran Kokami peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta dapat memunculkan ide kreatif dan imajinasinya dalam menulis puisi.

Asumsi penelitian ini peserta didik kelas IV yang sudah mampu menulis puisi dengan beragam rangkaian kata dan sudah mampu serta faham tentang majas.

Keterbatasan penelitian ini yaitu dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Fokus penelitian materi puisi elemen menulis bab VI Satu Titik dikelas IV/Fase B semester genap. Capaian pembelajaran peserta didik mampu menulis teks puisi dengan rangkaian kata yang bermakna.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media Kotak Kartu Misteri dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri Glagah 2 Lamongan termasuk jenis penelitian pengembangan Research & Development (R&D), Dalam penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur. Berikut penjabaran setiap tahapan dijelaskan dibawah ini :



Bagan 1. Tahapan ADDIE Media Kotak Kartu Misteri Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan *One Group Pretest-Postest Design* dan dilaksanakan setelah melalui validasi ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba peserta didik kelas IV SD dan dilakukan di SD Negeri Glagah 2 Lamongan. Data penelitian diperoleh dari instrumen lembar angket peserta didik dan pendidik, instrumen observasi, dan hasil tes baik *pre-test* dan *post-test*.

Data yang di dapatkan diolah menggunakan teknik analisis data kuantitatif, skala Likert, dan skala Guttman.

Untuk mendapatkan hasil keberhasilan dalam pengembangan media Kokami, maka diperlukan minimal hasil $\geq 60\%$ dengan kategori valid atau layak dengan revisi kecil.

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

(Sugiyono, 2015 : 137)

Setelah diketahui hasil dari presantase menggunakan rumus di atas, selanjutnya menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan dari media dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media Kokami. Selain itu kriteria kevalidan media dan materi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Media dan Materi

Presentase	Kriteria
0 - 20%	Sangat tidak valid/sangat tidak layak dan tidak untuk digunakan
21% - 40%	Tidak valid/ tidak layak dan tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang valid/ kurang layak dan belum dapat digunakan

Presentase	Kriteria
61% - 80%	Valid / layak dan dapat digunakan (revisi kecil)
81% - 100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

(Riduwan, 2014:41)

Di bawah ini merupakan rumus analisis kualitatif dengan menggunakan skala Guttman sebagai berikut :

- a. Data angket peserta didik dan pendidik

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan,2013:16)

Untuk menghitung data hasil angket digunakan perbandingan jumlah skor dengan jumlah skor maksimal.

- b. Rumus menghitung hasil observasi

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

(Sugiyono,2015:137)

Setelah ditemukan hasil presentase, langkah selanjutnya menentukan tingkat kepraktisan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Kokami dalam pembelajaran dikelas.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Ranting Nilai	Kriteria
0 - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Riduwan & Sunarto,2013:23)

- c. Data tes

Dalam menghitung data hasil tes menggunakan perbandingan nilai peserta didik yang valid dengan jumlah siswa yang mengikuti tes. Menghitung hasil tes (pretes dan posttes) menggunakan perhitungan N-gain untuk mengetahui peningkatan tes peserta didik menggunakan rumus dibawah ini :

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

(Sundayana, 2015 : 151)

Tabel 3. Kriteria Indeks Gain

Kriteria	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \geq (g) < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Berikut ini penjelasan hasil penelitian yang diperoleh dari setiap tahapan :

1. Analisis

Tahapan analisis adalah langkah untuk menggali informasi dan mengumpulkan data mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan kegiatan observasi mengenai permasalahan yang sedang di alami siswa di SD Negeri Glagah 2 Lamongan. Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati permasalahan apa saja yang dialami oleh siswa sekolah dasar salah satunya yaitu pada pembelajaran bahasa indonesia yaitu keterampilan menulis.

Pada tahap analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan oleh SD Negeri Glagah 2 Lamongan menggunakan kurikulum merdeka pada kelas I, II, IV, dan V. Dengan mengetahui kurikulum yang digunakan sekolah, penelitian pengembangan bisa membuat rencana, menyusun dan melaksanakan langkah – langkah pembelajaran secara sistematis dan bisa menerapkan berbagai metode pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan siswa. Pada tahap analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan melihat ketersediaan sarana dan prasarana yang digunakan saat kegiatan pembelajaran bahasa indonesia materi keterampilan menulis puisi. Sarana yang digunakan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran digunakan di SD Negeri 2 Lamongan menggunakan buku paket siswa sehingga kurang menarik perhatian siswa. Saat pembelajaran guru hanya fokus metode ceramah sehingga membuat siswa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Setelah mengetahui kebutuhan siswa, tahap selanjutnya tahap analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap analisis karakteristik peserta didik dilihat dari segi tingkat berfikir siswa masih senang bermain, guru harus bisa menginovasi pembelajaran. Pada aspek sikap pengetahuan harus mampu berfikir secara logis. Sikap siswa kelas IV tergantung suasana hati dan menyukai pembelajaran yang menyenangkan.



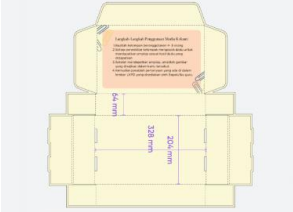
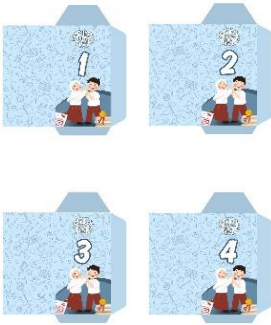
Berdasarkan hasil analisis kurikulum, kebutuhan siswa, karakteristik siswa dan materi yang digunakan di kelas IV maka ada permasalahan yang dihadapi peserta didik yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide atau gagasan yang dimilikinya, selain itu siswa kurang dalam menguasai kosakata yang akan digunakan dalam menulis puisi. Untuk itu penelitian ini mengembangkan sebuah media

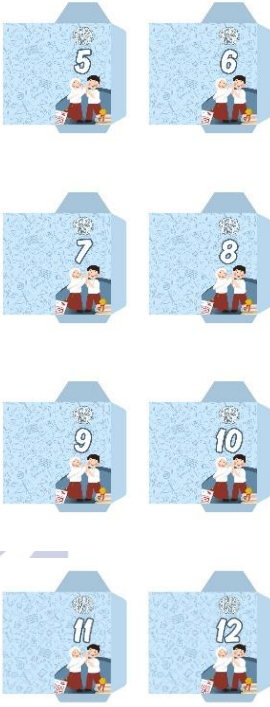

pembelajaran Kokami untuk keterampilan menulis puisi.




2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini penelitian mendesain media pembelajaran Kokami. Sebelum melakukan desain perlu adanya ide atau rancangan media yang akan dibuat. Pembuatan gambar pada media Kokami menggunakan aplikasi canva. Untuk kotak pada media Kokami di buat menggunakan bahan hardbox berukuran 30 x 18 x 6 cm. Sedangkan untuk media kartu di cetak menggunakan kertas ivory 310gr dengan laminasi glosy berukuran 12 x 8 cm dan untuk amplop di cetak menggunakan kertas art paper berukuran 17 x 9cm. Berikut merupakan komponen yang terdapat pada media Kokami.

Tabel 4. Desain Media Kokami

No	Penjelasan	Desain Rancangan
1	Desain kotak bagian depan dari media Kokami dicetak menggunakan bahan Hardbox berukuran 30 x 18 x 6 cm	 
	Tampilan Desain bagaian belakang kotak media Kokami berisi langkah - langkah penggunaan media Kokami	
2	Tampilan desain amplop media Kokami berjumlah 12 amplop, bagian depan desain gambar dilengkapi dengan angka.	

No	Penjelasan	Desain Rancangan
		
3	Tampilan desain gambar yang terdapat pada kartu berjumlah 12 dan dilengkapi dengan kata kunci.	

No	Penjelasan	Desain Rancangan	No	Penjelasan	Desain Rancangan
		 <p>Kata Kunci: pantai langit senja pasir</p> <p>Kata Kunci: gunung pegunungan hijau pepohonan</p> <p>Kata Kunci: petani rindang menyapa sawah</p> <p>Kata Kunci: air terjun air terjun menyapa pepohonan</p> <p>Kata Kunci: hutan indah pelestarian komodo</p> <p>Kata Kunci: tertibkan rumah berdahan batu</p>		 <p>Kata Kunci: destino ombak menyapa barang</p> <p>Kata Kunci: padi persawahan hijau petani</p> <p>Kata Kunci: kunjungan petra wisata bait</p>	
			<p>Tampilan bagian belakang desain kartu berisi contoh penggunaan kata kunci</p>	<p>Contoh penggunaan kata kunci menggunakan media Kokami. Setelah mengidentifikasi gambar kemudian buatlah puisi menggunakan kata kunci berikut ini : Ombak, Pasir, ikan, Camar Alam Indah Tepi Pantai Sang <u>ombak</u> menari-nari di tepi pantai Menyapa <u>pasir</u> yang terhampar luas <u>Camar</u> bertebangan di atas ombak Berharap <u>ikan</u> segar bertemu mereka</p>	
			<p>4 Terdapat dadu digunakan untuk menentukan amplop yang akan di dapatkan</p>		

No	Penjelasan	Desain Rancangan
5	Terdapat Kartu Langkah-langkah penggunaan media Kokami	 <p>Langkah-Langkah Menulis Puisi Menggunakan Media Kokami</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi dan amati gambar yang terdapat pada kartu 2. Tentukan tema dan judul puisi kalian 3. Gunakan kata kunci dalam satu baris puisi 4. Kembangkan kata kunci yang terdapat pada kartu 5. Kembangkan puisi seindah mungkin 6. Kemudian tulislah puisi kalian seindah mungkin.

Pada tahap ini dilakuakn perancangan berupa instrumen – instrumen yang nantinya akan digunakan dalam penelitian berupa lembar validasi, lembar tes dan angket. Uji validasi oleh ahli media dan ahli materi diperlukan untuk menghasilkan produk yang valid.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini media Kokami yang sudah dirancang kemudian dikembangkan menjadi media konkret. Proses yang dilakukan dengan melakukan validasi media Kokami dan validasi materi dengan dosen ahli media dan materi untuk mengetahui kevalidan dari media dan materi yang dikembangkan. Desain gambar dan bentuk media Kokami yang sudah selesai serta perangkat pembelajaran dan materi yang telah di buat di valiadasi oleh ahli media dengan instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti.

Validator media Dr. Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd.melakukan validasi media dengan hasil berikut ini :

Tabel 4. Hasil Validasi Media Kokami


No	Keterangan	Presentase	Kategori
1	Hasil Validasi Media	90%	Sangat Valid

Sumber : Peneliti

Berdasarkan tebel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil presentse validasi media yaitu 90% dengan kategori sangat valid untuk di gunakan.

Sedangkan hasil dari validas Validator juga memberikan saran atau revisi untuk mengganti baground warna pada tulisan Kokami yang terdapat pada bagian kotak. Di bawah ini merupakan hasil revisi pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Revisi Validasi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Saran : Untuk mengganti baground warna pada tulisan Kokami dan mengganti font huruf	Revisi : Bagian baground pada tulisan Kokami sudah diganti warna dan sudah diganti font huruf

Setelah melakukan validasi media tahap selanjutnya melakukan validasi materi oleh Dra. Asri Susetyo Rukmi. M.Pd. Di bawah ini merupakan hasil validasi materi sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1	Validasi Materi	89%	Sangat Valid

Sumber : Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi yaitu 89% dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil.

4. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 16 Mei sampai 25 Mei 2024 di SD Negeri Glagah 2 Lamongan. Tahap pengambilan data awal dilakukan berupa uji coba skala kecil yang dilakukan pada 4 orang. Pada saat pengambilan uji coba skala kecil peserta didik diminta untuk mengisi lembar pre-test, post – test dan lembar angket. Hasil yang diperoleh dari ke 4 peserta didik yang menjadi subjek uji coba studi yaitu sebesar 238 untuk hasil *pre-test* dan jumlah post-test sebesar 348. Dengan nilai maksimal 100.

Rumus n-Gain sebagai berikut :

$$(G) = \frac{(skor\ posttes - skor\ pretest)}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

$$(G) = \frac{345 - 238}{400 - 238}$$

$$(G) = \frac{107}{162}$$

$$(G) = 0,66$$

Nilai n-Gain $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk ke dalam peningkatan sedang. Dapat disimpulkan bahwa hasil data skala kecil media pembelajaran Kokami untuk keterampilan menulis puisi efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.Selain itu untuk hasil angket peseta menunjukkan presentase 90% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya uji coba skala besar . Penelitian skala besar dilakukan pada kelas IV dengan subjek uji coba sebanyak 16 peserta didik. Sebelum melakukan penelitian uji coba skala besar penlitli melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi puisi. Hasilnya membagi peserat didik menjadi 4 kelompok cakup,mahir, perlu bimbingan, dan berkembang. Terdapat 4 kelompok yang terlibat, satu kelompok

mahir, satu kelompok cakap, satu kelompok perlu bimbingan, dan satu kelompok mahir.

Berdasarkan hasil uji skala besar nilai pre-test diperoleh hasil sebesar 1026 dengan rata-rata 64 dari nilai maksimal 100. Hasil dari pre-test menunjukkan bahwa peserta didik mampu membuat puisi namun pemilihan kata dan kesinambungan antar bait masih belum tepat dan pemilihan kata kurang kreatif setelah mengisi lembar pre-test.

Sedangkan untuk hasil uji skala besar nilai post-test memperoleh hasil 1475 dengan rata-rata nilai sebesar 92,5 dari nilai maksimal 100. Sehingga terdapat peningkatan hasil nilai diperoleh peserta didik dibandingkan nilai pre-test sebelumnya.

Tabel 7. Peningkatan skor Pre-test dan Post-test berdasarkan total skor ideal

Total Skor Pre-tets	Total Skor Post-test	Total Skor Ideal
1026	1475	1600

Sumber Peneliti

$$(G) = \frac{(\text{skor posttes} - \text{skor pretest})}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$(G) = \frac{1475 - 1026}{1600 - 1026}$$

$$(G) = \frac{449}{574}$$

$$(G) = 0,78$$

Berdasarkan hasil perolehan skor pre-test dan post-test dapat disimpulkan bahwa nilai n-Gain $g > 0,70$ termasuk kedalam peningkatan tinggi berdasarkan hasil data skala besar dapat disimpulkan media pembelajaran Kokami efektif dapat digunakan dalam pembelajaran menulis puisi dikelas IV SD. atau dengan teori yang sudah ada. Untuk keperluan ini harus ada rujukan. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bisa dikonfirmasi atau ditolak, sebagian mungkin perlu memodifikasi teori dari teori lama.

Peneliti memberikan respon peserta didik, guru dan lembar observasi untuk memberikan respon dan evaluasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Jumlah responden sebanyak 16 orang perhitungan skor berpedoman pada rumus skala Guttman. Setelah diketahui total skor angket peserta didik 128 dan total skor maksimal maka diketahui hasil :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{121}{128} \times 100$$

$$P = 94,5 \%$$

Untuk perolehan skor angket pendidik diperoleh sebesar 9 skor total, sehingga memperoleh hasil :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{9}{10} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil respon peserta didik dan pendidik yaitu angket peserta didik sebesar 94,5% kategori sangat praktis dan angket pendidik sebesar 90% dengan kategori sangat praktis karena presentase telah mencapai 81-100% sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kokami dalam pembelajaran menulis puisi sangat praktis untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Kokami dalam pembelajaran menulis puisi, peneliti juga memberikan lembar observasi kepada pendidik untuk menilai proses kegiatan pembelajaran menggunakan media Kokami. Hasil observasi yang diperoleh memperoleh presentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi digunakan sebagai tolak ukur dari media Kokami yang dikembangkan. Tolak ukur tersebut dinilai dari bagaimana siswa merespon media tersebut. Respon siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi yaitu, (1) Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa antusias menggunakan media tersebut (2) Siswa lebih dominan menggunakan media tersebut dari awal pembelajaran hingga akhir. (3) Beberapa siswa berkeinginan untuk memiliki media tersebut.

Selain itu tahap evaluasi digunakan sebagai tolak ukur mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Kokami yaitu (1) Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Kokami (2) Hasil pembelajaran peserta didik kurang dalam penggunaan kosakata dan kurang dalam pemilihan kata.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Kokami untuk keterampilan menulis puisi didalam media tersebut terdapat misteri yang disembunyikan dalam amplop yang berisi kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata kunci untuk merangsang minat serta imajinasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nuralisa et al., (2021) media kokami menjadi salah satu alternatif untuk merangsang minat dan perhatian siswa .

Pada tahap pembahasan ini penelitian untuk menjawab rumusan masalah. Dari penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah pada penelitian ini yaitu (1) Bagaimana

kevalidan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi? (2) Bagaimana keefektifan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar? (3) Bagaimana kepraktisan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar? Dari hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media Kokami untuk materi menulis puisi di kelas IV SD.

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam merangsang dan mengembangkan keterampilan menulis puisi. Hal ini sesuai dengan pendapat Lailiah et al., (2023) media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara untuk menyebarkan informasi yang dapat merangsang dan menarik minat siswa sehingga terjadi pembelajaran pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media yang valid, efektif dan praktis dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi di kelas IV SD.

Kevalidan media yang dikembangkan disesuaikan dengan kriteria media pembelajaran Kokami yang dibuat, dimulai dari tampilan, isi, penyajian dan kepraktisan media untuk peserta didik. Kriteria tersebut disesuaikan dengan siswa kelas IV sekolah dasar yang senang bermain, berkerja dalam kelompok, oleh karena itu media Kokami cocok digunakan untuk belajar sambil bermain untuk materi menulis puisi dengan melihat gambar dan kata kunci sehingga mempermudah siswa untuk meningkatkan imajinasinya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil validasi media oleh validator media. Berdasarkan hasil pembahasan tabel 4.2 media Kokami mendapatkan hasil 89% sehingga media Kokami dikatakan sangat valid dan layak untuk digunakan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Ridwan (2014:41), yang menyatakan media dengan presentase 81%-100% dikategorikan sebagai media yang sangat valid. Media pembelajaran Kokami merupakan media pembelajaran visual dalam pemakaiannya harus diperhatikan sehingga media tersebut bisa digunakan dengan baik dan benar.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad A, (2021) media pembelajaran yang baik bisa memenuhi peserta didik serta memberikan kejelasan yang konkrit. Di dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai faktor sehingga media pembelajaran yang digunakan bisa memberikan manfaat kepada peserta didik. Dalam penyajian media pembelajaran Kokami sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian dengan materi pembelajaran sehingga dapat membuat hasil belajar naik. Maka dari itu pengembangan media Kokami perlu dilakukan validasi sehingga bisa mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dan diteliti.

Setelah melakukan validasi media peneliti melakukan validasi materi untuk mengetahui kevalidan dari perangkat

pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis puisi. Berdasarkan hasil pembahasan pada tabel 4.3 memperoleh hasil 89% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan. Pada tahap validasi materi meliputi validasi Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, Instrumen Penilaian, Lembar Angket, Lembar Evaluasi, Lembar pre-test dan post-test.

Hasil keefektifan dari media Kokami di peroleh dari hasil pre-test dan post-test yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Jika dari kedua test tersebut mengalami peningkatan hasil belajar, maka dapat dikatakan bahwa media Kokami efektif dalam pembelajaran menulis puisi. Berdasarkan tabel 4.4 memperoleh hasil nilai uji coba skala kecil, uji coba skala kecil memperoleh hasil akhir berupa peningkatan sedang dari hasil pre-test dan post-test dengan skor n-Gain 0,66 sehingga uji coba dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba skala besar dengan subjek penelitian sebanyak 16 peserta didik. Hasil keefektifan dari media Kokami di peroleh dari hasil pre-test dan post-test yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Jika dari kedua test tersebut mengalami peningkatan hasil belajar, maka dapat dikatakan bahwa media Kokami efektif dalam pembelajaran menulis puisi. Berdasarkan tabel 4.4 memperoleh hasil nilai uji coba skala kecil, uji coba skala kecil memperoleh hasil akhir berupa peningkatan sedang dari hasil pre-test dan post-test dengan skor n-Gain 0,66 sehingga uji coba dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba skala besar dengan subjek penelitian sebanyak 16 peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Maulidina, (2023) pengembangan media pembelajaran memiliki prinsip untuk menjadikan peserta didik terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran Kokami memiliki kelebihan dan kekurangan selama proses penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi. Kelebihan dari media Kokami yaitu menjadikan kegiatan pembelajaran lebih aktif dan meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran Kokami juga membantu siswa dalam memunculkan imajinasi dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi, gambar dan kata kunci yang terdapat pada kartu dapat membantu peserta didik dalam menulis puisi secara runtut.

Media pembelajaran Kokami juga memiliki kekurangan diantaranya Peserta didik mengalami kesulitan jika belum terbiasa menggunakan Kokami, selain itu penggunaan media kokami membutuhkan durasi waktu yang lama jika diberikan waktu yang sedikit kurang efisien dalam penggunaan media. Kepraktisan media pembelajaran mengacu pada kemudahan dalam penggunaan media Kokami. Kepraktisan media diperoleh dari hasil respon 20 peserta didik dan 1 pendidik. Respon tersebut di dapatkan setelah kegiatan pembelajaran

menggunakan media Kokami dalam pembelajaran menulis puisi.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil angket peserta didik dalam uji coba skala kecil dengan 4 responden yaitu sebesar 86,67% termasuk kategori sangat praktis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ridwan & Sunarto (2013:23) yang menyetujui bahwa nilai 81%-100% termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan hasil angket skala besar memperoleh presentase sebesar 94,5% setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus keefektifan, sedangkan hasil angket pendidik mendapatkan hasil 90% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil angket peserta didik dan pendidik dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kokami untuk pembelajaran menulis puisi praktis dan dapat digunakan oleh peserta didik maupun pendidik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman (2014:86) bahwasannya kepraktisan media dapat dilihat dari ketertarikan dan kemudahan dalam penggunaan media sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi telah terlaksana dengan sangat baik. Sehingga dalam hasil kegiatan observasi berlangsung menunjukkan kegiatan pendidik dan peserta didik sesuai dengan konteks pembelajaran kooperatif yang telah disusun dalam modul ajar. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan observasi sebesar 90,45% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil pengembangan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi terdapat beberapa keterbatasan penelitian yang ditemukan dalam kegiatan penelitian ini penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri Glagah 2 Lamongan. dan hanya melibatkan 20 siswa peserta didik kelas IV. Selain itu fokus penelitian hanya materi menulis puisi pada bab 6 Kurikulum Merdeka.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Kokami untuk keterampilan menulis puisi di kelas IV sekolah dasar dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Kokami sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi di kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perolehan skor validasi media sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan materi sebesar 89% dengan kategori sangat valid.

Media pembelajaran Kokami dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai pretest dan posttest baik dalam uji coba skala kecil dan besar yang mengalami peningkatan tinggi dengan nilai n-Gain 0,66 dan n-Gain 0,78 pada uji skala besar.

Berdasarkan hasil perhitungan rumus kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket peserta didik dan pendidik didapatkan hasil yang positif. Hasil angket peserta didik dalam uji coba skala kecil dan besar yaitu 90% dan 94,5%. Hasil angket pendidik sebesar 90% dan hasil observasi sebesar 90,45 % dapat disimpulkan keempat hasil ini kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian pengembangan media Kokami untuk keterampilan menulis puisi diberikan saran sebagai berikut:

1. Media Kokami untuk keterampilan menulis puisi dapat dijadikan salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran karena bisa meningkatkan imajinasi dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas
2. Media Kokami dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran keterampilan menulis puisi karena bisa menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Hidayatul Lailiah, Setya Yuwana, & Hendratno. (2023). Media Permainan Minopa Berbasis Android Efektif Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 388–395.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188.
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55–63.
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63.
- Hariani, I. W. dan S. (2014). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sdn Sumberkembar Mojokerto. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–11.
- Hendratno, H., & Syafitri, W. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi

- Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(9), 3335–3344.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kazha, C. (2023). Analisis Unsur Pembangunan Struktural Puisi “Tiada” Karya Joko Pinurbo. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial ...*, 1(3).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, 1–129.
- Kristianto, D., Sri Rahayu, T., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946.
- Laely, I. N. (2021). Pengembangan Media KUSUKA untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09, 3145–3154.
- Lafamane, F. (2020). Karya (Puisi , Prosa , Drama). *OSF Preprints*, 1–18.
- Lalu Sulaiman. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER)* e- ISSN 2721-9666,
- Lazulfa, I. (2019). Keterampilan Berbahasa : Menulis Karangan Eksposisi. Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Eksposisi, 1–6.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March, 1–16.
- Maulidina, H. (2023). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Mi Fajar Nusantara Negara Bali.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25.
- Mustafa, D. A. I., & Efendi, A. (2016). Pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis cerita berbasis pendekatan proses bagi siswa SMP. *LingTera*, 3(1), 1.
- Ningrum, A. K., & Hariani, S. (n.d.). Pengembangan Media Big Book Writing Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 395–406.
- Nuralisa, S. F., Vitasari, M., & Nestiadi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1), 33. H
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *All Rights Reserved*, 5(1), 193–205.
- Pradopo, R. D. (2019). Pengertian, Hakikat, dan Fungsi Puisi. *Modul 1*, 1–42.
- Rahmawati, A. M., & Kurniawan, R. Y. (2017). UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS , AKTIVITAS BELAJAR DAN KETUNTASAN BELAJAR SMP-SMA Afifah Miftah Rahmawati Riza Yonisa Kurniawan Abstrak. *Urnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3)
- Riduwan & Sunarto. 2013. *Pengantar Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Peserta didik.
- Riduwan 2014. *Dasar-Dasar Statistik Bandung* : Alfabeta
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1–10.
- Siregar, Rabiatul Adawiyah & Mahrani, Erna. 2022. *Keterampilan Menulis*. Medan : Penerbit Yayasan Cendekia Muslim.
- Sugiyono. 2013. *Metode Studi Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Sundayana, R. 2014. *Statistik Studi Pendidikan*. Bandung Alfabeta.
- Supriyadi. 2018 *Keterampilan Dasar Menulis Grontalo*