

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART CARD* MAJAS PERSONIFIKASI
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT BERMAJAS
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Zahra Galuh Brillianty

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (zahra.20123@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi majas personifikasi. Tujuan dilakukan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *SmartCard* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas yang valid, efektif, dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, diantaranya *Analyze Learner Characteristics* (analisis karakteristik peserta didik), *State Standards and Objectives* (menentukan standart, tujuan pembelajaran), *Select Methods, Media, and Material* (memilih metode, media, dan bahan ajar), *Utilize Media, and Materials* (memanfaatkan media, dan material), *Require Learner Participation* (keterlibatan peserta didik), *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi). Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Benowo III Surabaya. Uji coba skala besar dilakukan dengan 30 peserta didik. Validasi materi dan media pada penelitian ini mendapat persentase sebesar 91% dan 94,2%. Keefektifan media *Smart Card* yang didapat dari hasil tes menunjukkan peningkatan sedang dengan skor N-gain 0,79 pada skala kecil dan 0,88 pada skala besar. Kepraktisan diperoleh melalui hasil angket peserta didik dan pendidik dengan persentase sebesar 92% dan 87,5%. Berdasarkan hasil dari perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Card* Majas Personifikasi sangat valid, efektif, dan praktis digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis kalimat bermajas pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media *SmartCard* Majas Personifikasi, keterampilan menulis.

Abstract

The study is set back by the limited use of media on learning English in terms of majas personification material. The aim of research is to produce a medium with advanced smartcard as personified for valid, effective, and practical penmanship. This type of research and development with your standard model of development or research and development, including your standardized protege analysis, state characteristics and practices (selecting standards, educational purposes), select methods, media, and materials (selecting media, media, and materials), increased participation (involvement of learners), Revised and revised. Test subject of this research was an iv SDN benowo iii surabaya class member. Large-scale trials took place with 30 trainees. The scientific and material validation of this study gets a percentage of 91% and 94.2%. The effectiveness of smart card media based on test results shows a moderate increase with n-gains score 0.79 on a small scale and 0.88 on a large scale. Practicality is enhanced through protege and educators working at 92% and 87.5%. Based on the results of those acquisitions, it can be concluded that a smart card medium majored in personification is valid, effective, and practical used for learning the skills of advanced sentence on student iv elementary school students.

Keywords: development, smartcard personification, writing skills.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran bermakna. Peran penting guru diperlukan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Guru diharapkan memiliki kemampuan cakap atas kegiatan pembelajaran yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu cara bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik menyampaikan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam aktivitas pembelajaran karena dapat memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik (Wulandari et al., 2023). Dengan adanya media pembelajaran, semangat belajar peserta didik dapat meningkat dan peserta didik akan aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Media juga disebut sebagai sarana yang berguna dalam penyampaian materi serta memberikan semangat belajar peserta didik (Hamid, 2020). Media dapat digunakan sesuai dengan materi

pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dalam menguasai materi.

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu: media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan dalam kegiatan pembelajaran, seperti gambar. Media audio merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran dalam penggunaannya. Sedangkan media audio visual merupakan alat bantu pembelajaran yang mengandung unsur gambar dan suara dalam menampilkan materi pembelajaran seperti TV (Susanti, 2015). Salah satu media visual lainnya adalah *smartcard*. Media *smartcard* termasuk jenis media visual karena berisikan gambar, berita, dan informasi yang melibatkan indera penglihatan.

Media *smartcard* merupakan media yang memuat materi atau kata kunci dan berisi gambar menarik (Zulfa, 2020). *Smartcard* berisi kata kunci dan gambar mempermudah peserta didik dalam menulis kalimat yang mengandung majas personifikasi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dijadikan sarana peserta didik agar menjadi kreatif dan inovatif (Frasandy et al., 2022). *Smartcard* dapat menumbuhkan semangat peserta didik karena digunakan sambil berdiskusi.

Media *smartcard* dipilih dalam pembelajaran karena penggunaannya melibatkan peserta didik aktif. Penggunaan media *smartcard* mengajak peserta didik aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah secara berkelompok dalam menentukan kalimat dengan majas personifikasi. Peserta didik bersemangat mendiskusikan jawaban masing-masing kepada teman kelompoknya. Media *smartcard* juga dapat mempermudah peserta didik berpikir melalui gambar dan penjelasan yang tersedia pada media. Pemilihan media *Smart Card* merupakan pilihan tepat karena peserta didik membutuhkan gambar konkret untuk materi pembelajaran, salah satunya dalam menulis kalimat bermajas personifikasi (Nurmalasari & Akhbar, 2022).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh I'in Mur Arizah dkk, tahun 2023 berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Cerdas sebagai Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar". Hasil penelitian pengembangan ini adalah media kartu cerdas materi mengenal ungkapan, dan media dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Nur Indah Rahayu dkk, tahun 2023 berjudul "Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Kelas V di SDN 5 Bendorejo". Hasil penelitian pengembangan ini adalah media kartu pintar yang valid dan efektif untuk materi siklus air sub tema usaha pelestarian lingkungan. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Cita Audia, tahun 2020 dengan judul "Pengembangan

Media Kartu Pintar (*Smart Card*) pada Materi Pelestarian Makhluk Hidup Kelas IV di Sekolah Dasar". Hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *smartcard* yang valid dan efektif untuk pembelajaran materi pelestarian makhluk hidup.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru SDN Benowo III Surabaya, diperoleh informasi bahwa peserta didik kelas IV sekolah dasar masih mengalami kesulitan untuk membuat kalimat bermajas. Terdapat 55% peserta didik yang kesulitan dalam mendeskripsikan kata yang menghidupkan benda mati. Tidak semua peserta didik dapat berpikir tanpa adanya media. Pembelajaran pada anak usia sekolah dasar membutuhkan media untuk mempermudah materi yang disampaikan guru. Penggunaan media dapat mempersingkat durasi waktu, dan memperbaiki masalah dalam memberikan hal baru untuk peserta didik (Supriyono, 2018).

Penggunaan media *smartcard* dapat membantu guru dalam memberikan informasi kepada peserta didik. Media *smartcard* juga dapat memudahkan peserta didik belajar majas personifikasi serta dapat menguatkan keterampilan menulis kalimat yang mengandung majas personifikasi. Media ini digunakan dengan cara berkelompok. Penggunaan media secara berkelompok dapat menumbuhkan motivasi peserta didik.

Kebaharuan yang disajikan pada penelitian ini adalah desain dan materi pada media. Kebaharuan pada desain terletak pada gambar yang digunakan peserta didik untuk membuat kalimat bermajas. Kebaharuan isi media terletak pada penugasan pada media *Smart Card*. Media diharapkan dapat membantu pendidik menyampaikan materi serta memberikan semangat belajar peserta didik.

Langkah-langkah penggunaan media *smartcard* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi majas personifikasi yaitu, langkah pertama peserta didik akan dibagi menjadi 6 kelompok. Langkah kedua pendidik akan meminta perwakilan dari kelompok untuk mengambil kartu ke depan. Langkah ketiga peserta didik bersama kelompok akan menulis kalimat majas personifikasi sesuai dengan gambar kartu yang didapat. Langkah keempat kelompok yang selesai terlebih dahulu akan mempresetasikan jawaban di depan kelas. Langkah kelima pendidik bersama peserta didik akan mengoreksi jawaban kelompok bersama-sama. Permainan selesai jika seluruh kartu telah terjawab. Dengan mengikuti langkah, peserta didik diharapkan mampu menuliskan kalimat majas personifikasi dengan tepat.

Materi majas personifikasi digunakan untuk melatih keterampilan menulis peserta didik. Keterampilan menulis merupakan bagian pelajaran bahasa Indonesia yang mengajarkan peserta didik untuk menulis ejaan, pemilihan kata dan kalimat, serta penggunaan tanda baca dengan

tepat (Ayuni, 2018). Pendidik harus memilih media yang tepat dalam mengajarkan keterampilan menulis pada peserta didik. Kegiatan menulis dengan melihat objek yang dimaksud melalui media visual dapat membangun imajinasi dan mempermudah peserta didik dalam menuangkan ide, dan gagasan. Melalui gambar dan penjelasan pada *smartcard*, peserta didik dapat menuangkan ide untuk menyusun kalimat-kalimat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dilakukan penelitian pengembangan media *Smart Card* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis dengan judul “Pengembangan Media *Smart Card* Majas Personifikasi untuk Keterampilan Menulis Kalimat Bermajas Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media *SmartCard* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas pada peserta didik kelas IV sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pengembangan adalah kegiatan yang nantinya akan memberikan temuan baru dari produk yang telah ada, dan diuji kevalidan, keefektifan serta kepraktisannya. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *Smart Card* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Model pengembangan penelitian ini adalah ASSURE dengan langkah-langkah, yaitu: *Analyze Learner Characteristics* (Analisis Kebutuhan Peserta didik), *State Standards and Objectives* (Menentukan Standart, Tujuan Pembelajaran), *Select Methods, Media, and Material* (Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar), *Utilize Media, and Materials* (Memanfaatkan Media, dan Material), *Require Learner Participation* (Keterlibatan Peserta Didik), *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Penelitian pengembangan menggunakan ASSURE bertujuan menghasilkan produk pengembangan media *smartcard* majas personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat peserta didik kelas IV sekolah dasar.

ASSURE dipilih sebagai model penelitian pengembangan dikarenakan pendidik dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik sebelum aktifitas pembelajaran, dan peserta didik akan terbantu dengan upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ASSURE dinilai efektif karena disusun dengan jelas dan sistematis.

Tahap Analisis Kebutuhan Peserta didik (*Analyze Learner Characteristics*) berkaitan dengan kegiatan menganalisis karakteristik peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian. Pada tahap ini, terdapat 3 bentuk analisis. Pertama, analisis karakteristik peserta

didik secara umum. Kedua, analisis karakteristik kompetensi tertentu yang didapat dari wawancara dengan pendidik. Ketiga, analisis gaya belajar peserta didik yang juga didapatkan dari wawancara bersama pendidik.

Tahap Menentukan Standart, dan Tujuan Pembelajaran (*State Standards and Objectives*) berkaitan dengan kegiatan menentukan standart tujuan pembelajaran yang sesuai. Tujuan pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

Tahap Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar (*Select Methods, Media, and Material*). Pada tahap ini dilakukan pemilihan media, metode, dan bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media yang dipilih adalah media *Smart Card* Majas Personifikasi dengan metode diskusi.

Tahap Memanfaatkan Media, dan Material (*Utilize Media, and Materials*). Pada tahap ini dilakukan penggunaan media dan material yang dipilih. Namun, seelumnya perlu dilakukan uji validitas dengan validator untuk mengetahui kevalidan produk.

Tahap Keterlibatan Peserta Didik (*Require Learner Participation*). Pada tahap ini dilakukan uji coba dengan peserta didik SDN Benowo III Surabaya setelah media dinyatakan valid. Uji coba dilakukan melalui uji coba skala kecil dengan 10 peserta didik, dan uji coba skala besar dengan 30 peserta didik.

Tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*). Pada kegiatan ini dilakukan menilai produk yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan produk dari hasil angket peserta didik dan pendidik, serta keefektifan diperoleh dari hasil belajar peserta didik. jika media dinyatakan valid, efektif, dan praktis maka kegiatan revisi tidak perlu dilakukan.

Desain uji coba adalah gambaran awal untuk uji coba produk yang dikembangkan, yaitu produk *smartcard* majas personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat. Desain uji coba yang digunakan adalah *one group pretest posttest desain* yaitu melakukan tes sebelum adanya perlakuan, dan melakukan tes setelah adanya perlakuan. Tahap uji coba dilakukan setelah kegiatan validasi produk, dan pembelajaran. Berikut gambaran *one group pretest posttest desain*.

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

- O_1 : Nilai *pretest* sebelum dilakukan perlakuan
- O_2 : Nilai *posttest* sesudah dilakukan perlakuan
- X : Pemberian perlakuan

Peserta didik kelas IV SDN Benowo III Surabaya merupakan subjek uji coba penelitian ini. Sekolah ini berlokasi di Kecamatan Pakal, Kota Surabaya.

Penelitian ini dilakukan karena menurut wawancara dengan guru kelas, materi majas personifikasi membutuhkan media agar peserta didik mudah dalam memahami materi majas. Subjek uji coba yang terlibat pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Benowo III Surabaya berjumlah 30 orang.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, dan data kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Data kuantitatif didapatkan dari perhitungan validasi materi, dan validasi media. Untuk hasil respon pengguna dipaparkan dalam bentuk angka dengan menggunakan *Smart PLS*. Kemudian hasil angket yang didapat akan dihitung dengan hasil ideal untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Data kualitatif didapatkan dari saran ahli materi, ahli media, dan wawancara dengan guru. Pengguna produk dalam penilaian pengembangan *smartcard* majas personifikasi yang berbentuk deskripsi akan diolah menggunakan *maxqda*. Hasil dan saran, digunakan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan *Smart Card* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas.

Instrumen penelitian pengembangan media *smartcard* majas personifikasi ini berupa lembar angket validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media *smartcard*. Kemudian lembar angket respon pengguna yang diisi oleh peserta didik dan guru sebagai pendamping untuk mengetahui kepraktisan, keefektifan, dan kualitas produk. Terdapat juga lembar *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk memperkuat hasil pengembangan produk untuk peserta didik sebagai pengguna media *smart card*.

Instrumen validasi materi digunakan untuk mengetahui kevalidan produk dari segi pembelajaran. Instrumen ini akan diisi oleh validator untuk memvalidasi media dan materi. Hasil validasi akan dijadikan acuan dalam merevisi media *Smart Card*. Instrumen validasi menggunakan penilaian skala Likert 1-5. Dari hasil penilaian produk kemudian akan dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

- P : Persentase
- f : Jumlah skor yang didapat
- N : Skor maksimal

Hasil skor yang telah didapat kemudian dapat diketahui dengan tabel kriteria kevalidan produk:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Kriteria	Persentase
Sangat valid	81% - 100%
Valid	61% - 80%

Cukup valid	41% - 60%
Kurang valid	21% - 40%
Tidak valid	0% - 20%

(Sugiyono, 2021)

Selain lembar validasi, uji kepraktisan dilakukan dengan pengisian lembar angket pada peserta didik, dan guru. Lembar angket peserta didik ditujukan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar yang telah menerima pembelajaran menggunakan media *Smart Card*. Hasil dari pengisian angket akan dijadikan acuan peneliti dalam menentukan keefektifan, kepraktisan, dan kualitas media. Angket respon peserta didik menggunakan penilaian skala likert 1-4.

Data hasil angket merupakan tanggapan dari peserta didik yang telah menerima pembelajaran menggunakan media. Teknik perhitungan menggunakan panduan penilaian skala *Likert*.

Tabel 2. Penilaian Angket Peserta Didik

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Perlu Perbaikan (PP)	1

(Sugiyono, 2019)

Kemudian hasil perhitungan dapat diketahui kriterianya melalui tabel di bawah ini:

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

(Arikunto & Jabar, 2014)

Wawancara ditujukan kepada guru selaku pendamping kegiatan pembelajaran menggunakan media pengembangan. Wawancara guru dibutuhkan untuk mendapatkan data hasil kualitatif yang diolah menggunakan *maxqda*. Data hasil wawancara nantinya akan diolah dan didapatkan hasil penggunaan media dari segi kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media. Analisis data hasil wawancara dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kepraktisan, dan kualitas media dari pendidik. Data hasil wawancara merupakan tanggapan dari pendidik yang telah mendampingi pembelajaran menggunakan media. Teknik perhitungan nantinya menggunakan *maxqda* untuk diketahui hasil dari wawancara dan mengetahui keefektifan, kepraktisan, dan kualitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan ini berupa produk media pembelajaran *Smart Card* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas kelas IV sekolah

dasar. Penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Benowo III Surabaya, menggunakan model pengembangan ASSURE dengan 6 tahapan. Tahapan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Analisis Kebutuhan Peserta didik (*Analyze Learner Characteristics*). Tahapan awal pada penelitian model ASSURE adalah analisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini terdiri atas 3 analisis yaitu, analisis karakteristik umum, analisis karakteristik kompetensi tertentu, dan analisis gaya belajar peserta didik. Pada analisis karakteristik umum, diketahui bahwa subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV (fase B) dengan jumlah 30 peserta didik yang terdiri atas 13 Laki-laki dan 17 perempuan dengan rentan usia 10-11 tahun. Berdasarkan wawancara dengan pendidik, peserta didik kelas IV pada sekolah ini secara umum mampu memecahkan masalah sederhana, dapat mengungkapkan pemikirannya dengan logis dan sistematis, memiliki kemampuan berpikir yang logis, dan memiliki keingintahuan yang tinggi.

Pada tahap Analisis karakteristik kompetensi tertentu, berdasarkan penilaian diagnostik dengan *pretest* materi majas personifikasi, peserta didik terbagi menjadi 6 kelompok, diantaranya satu kelompok perlu bimbingan, dua kelompok berkembang, dua kelompok cakap dan satu kelompok mahir. Pembagian kelompok ini berdasarkan hasil perolehan nilai masing-masing peserta didik. Tujuan pembagian kelompok adalah untuk memudahkan peserta didik memahami materi sesuai tingkatan kemampuannya. Peserta didik pada kelas ini memiliki kesamaan dalam motivasi belajar, mereka lebih bersemangat belajar jika guru menggunakan media saat menjelaskan pembelajaran.

Pada tahap Analisis gaya belajar peserta didik, peneliti memperoleh informasi dari pendidik bahwa gaya belajar peserta didik kelas IV adalah 45% visual, 35% audio, dan 20% kinestetik. Berdasarkan informasi tersebut, diketahui gaya belajar paling banyak adalah dengan gaya visual. Peserta didik lebih memahami materi yang dijelaskan melalui gambar, dan dilengkapi penjelasan atau metode ceramah dari pendidik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar visual, yakni dengan media pembelajaran *SmartCard* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Tahap Menentukan Standart dan Tujuan Pembelajaran (*State Standards and Objectives*). Tahap kedua penelitian ini adalah menentukan capaian dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik pada materi yang akan diberikan. Tujuan pembelajaran penelitian ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Pada penelitian ini terdapat 2 tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik. Tabel di bawah ini merupakan

kompetensi capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Capaian pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

<p>Capaian pembelajaran: Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam.</p>
<p>Tujuan pembelajaran: 1. Melalui media <i>SmartCard</i> Majas Personifikasi, peserta didik dapat menuliskan kalimat bermajas personifikasi dengan benar. 2. Melalui media <i>SmartCard</i> Majas Personifikasi, peserta didik dapat menjelaskan makna dari kalimat bermajas personifikasi dengan benar.</p>
<p>Indikator kompetensi: 1. Menulis atau menggambarkan suatu keadaan menggunakan majas personifikasi. 2. Menyusun kalimat bermajas personifikasi sesuai gambar yang ada pada media <i>SmartCard</i>.</p>

Tahap Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar (*Select Methods, Media, and Material*). Tahap memilih metode, media, dan bahan ajar disesuaikan dengan materi yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan pendidik, gaya belajar peserta didik rata-rata menggunakan visual. Oleh karena itu, peneliti memilih media kartu untuk memudahkan peserta didik belajar materi majas personifikasi. Kartu yang digunakan memiliki 2 bagian, pada bagian depan terdapat gambar dan kata kunci. Sedangkan bagian belakang terdapat petunjuk untuk kegiatan yang akan dilakukan peserta didik.

Metode pembelajaran pada penelitian ini adalah metode diskusi. Peserta didik akan melaksanakan diskusi dengan teman kelompoknya menggunakan media *SmartCard*. Sebelum bermain menggunakan media, guru akan memberikan sedikit penjelasan tentang apa itu majas personifikasi. Hal ini bertujuan agar para peserta didik memahami konsep majas personifikasi terlebih dahulu sebelum melaksanakan diskusi dengan teman kelompok.

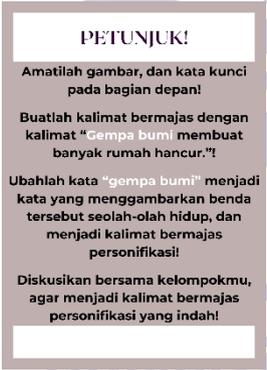
Model pembelajaran yang dipilih adalah model *problem based learning* (PBL) yang terdiri atas 5 langkah, diantaranya: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik dalam kegiatan, (3) membimbing penyelidikan secara berkelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dengan menggunakan model ini, peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah berdasarkan petunjuk pada kartu.

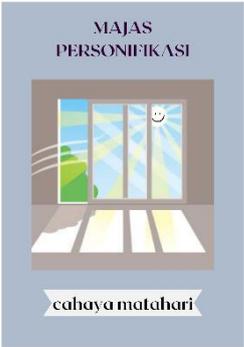
Pemberian materi menggunakan bahan ajar yang telah dirancang, hal ini bertujuan untuk memudahkan

peserta didik memahami materi majas personifikasi sebelum menggunakan media kartu. Bahan ajar juga berfungsi untuk memudahkan peneliti memberikan materi pada saat penelitian dilaksanakan.

Media *SmartCard* dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik untuk keterampilan menulis kalimat bermajas peserta didik kelas IV. Media ini disesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar visual peserta didik dengan tampilan gambar. Petunjuk pada bagian belakang kartu juga memudahkan peserta didik untuk membuat kalimat bermajas yang sesuai. Berikut merupakan tampilan media yang dikembangkan.

Tabel 4. Media pembelajaran yang dikembangkan

No	Gambar media yang dikembangkan
1.	 <p>Pada bagian depan terdapat gambar dan kata kunci berdasarkan gambar, yakni “gempa bumi”.</p>  <p>Pada bagian belakang terdapat petunjuk yang meminta peserta didik mengganti kata yang berbeda warna yakni, gempa bumi menjadi bumi bergoyang.</p>

2.	 <p>Pada bagian depan terdapat gambar dan kata kunci berdasarkan gambar, yakni “buku”.</p>  <p>Pada bagian belakang terdapat petunjuk yang meminta peserta didik mengganti kata yang berbeda warna, yakni tertata menjadi berbaris.</p>
	 <p>Pada bagian depan terdapat gambar dan kata kunci berdasarkan gambar, yakni “cahaya matahari”.</p> 

	Pada bagian belakang terdapat petunjuk yang meminta peserta didik mengganti kata yang berbeda warna, yakni masuk menjadi mengintai.
--	---

Tahap Pemanfaatan Media, dan Material (*Utilize Media, and Materials*). Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media dan materi yang dipilih. Sebelum itu, peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan media untuk mengetahui layak tidaknya media yang dikembangkan. Media dan materi harus menunjukkan nilai kevalidan agar dapat digunakan dalam pembelajaran dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Untuk mengetahui nilai kevalidan media dan materi maka dilakukan validasi pada masing-masing ahli.

Validasi Media. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dr. Dian Permatasari, K.D., M.Pd. pada tanggal 25 April 2024. Hasil validasi media sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil validasi media

Validasi media	Persentase	Kategori
	94,2%	Sangat valid

Berdasarkan penilaian ahli media, media ini layak digunakan dan tanpa perlu melakukan revisi.

Validasi Materi. Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh dosen Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dra. Asri Susetya Rukmi, M.Pd. pada tanggal 11 Mei 2024. Hasil validasi media sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil validasi materi

Validasi materi	Persentase	Kategori
	91%	Sangat valid

Berdasarkan penilaian ahli materi, materi ini layak digunakan dan dengan saran sebaiknya majas personifikasi berpola kalimat SP, SPO, dan SPOK.

Tahap Keterlibatan Peserta Didik (*Require Learner Participation*). Tahapan berikutnya adalah mengimplementasikan media pengembangan berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024 dengan 10 peserta didik, untuk uji coba skala besar dilaksanakan pada hari berikutnya tanggal 15 Mei 2024 dengan 30 peserta didik.

Pada saat penelitian, pembelajaran dibuka dengan salam, dan menyampaikan informasi pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran agar peserta didik mengetahui materi apa yang akan mereka dapatkan. Lalu peserta didik duduk berkelompok sesuai dengan kelompok masing-masing berdasarkan hasil *pretest*. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan pemantik dan dilanjutkan menjelaskan materi majas secara singkat. Kemudian guru memanggil perwakilan kelompok untuk maju ke depan mengambil

kartu dan LKPD kemudian dilanjutkan mencoba bermain menggunakan media kartu bersama guru.

Setelah selesai, perwalikan kelompok kembali untuk menjelaskan ke teman sekelompoknya cara menggunakan *SmartCard*. Peserta didik diberi waktu 20 menit untuk berdiskusi dan mengisi LKPD. Saat waktu habis, kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian. Setelah selesai presentasi, guru memberikan penguatan dan dilanjutkan dengan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis peserta didik, dan ditutup dengan pemberian *reward* untuk yang aktif berdiskusi, dan dilanjutkan pengisian lembar angket untuk mengetahui kepraktisan media *SmartCard* berdasarkan sudut pandang pengguna (peserta didik).





Untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media, peserta didik mengerjakan lembar tes. Berikut hasil tes uji coba skala kecil:

Tabel 7. Hasil Pretest – Posttest Peserta didik

kelompok kecil

No	Nama peserta didik	Nilai pretest	Nilai posttest	Nilai N-Gain (g)	Kriteria
1.	AL	30	100	1	Tinggi
2.	QA	10	100	1	Tinggi
3.	AQI	30	80	0,7	Tinggi
4.	AF	40	100	1	Tinggi
5.	AS	40	90	0,8	Tinggi
6.	AIH	60	100	1	Tinggi
7.	VN	50	70	0,4	Sedang
8.	FEL	50	80	0,6	Sedang
9.	HIF	80	80	0,00	Rendah
10.	DKI	80	90	0,5	Sedang
Nilai rata-rata dan N-Gain		47	89	<g> 0,79	Tinggi
Tuntas posttest (≥75)	9 peserta didik				
Presentase keterampilan menulis peserta didik	$p = \frac{\text{jumlah pretest} \geq 75}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$ $P = \frac{9}{10} \times 100\%$ $P = 0,9 \times 100\%$ $P = 90 \%$				

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik uji skala kecil, keterampilan menulis peserta didik dengan *posttest* memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Terdapat 9 peserta didik dari 10 jumlah keseluruhan yang memperoleh nilai ≥ 75. Untuk keterampilan menulis kalimat bermajas berdasarkan hitungan N-Gain memperoleh nilai 0,79 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran *SmartCard* majas personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas pada uji skala kecil dapat dinyatakan efektif.

Sedangkan hasil tes uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Pretest – Posttest Peserta didik

kelompok besar

No	Nama peserta didik	Nilai pretest	Nilai posttest	Nilai N-Gain (g)	Kriteria
1.	ACP	10	100	1	Tinggi
2.	RSB	30	100	1	Tinggi
3.	AKA	40	100	1	Tinggi
4.	NMZ	10	100	1	Tinggi
5.	ROK	10	100	1	Tinggi
6.	AAK	50	100	1	Tinggi
7.	AA	30	100	1	Tinggi
8.	APS	50	100	1	Tinggi
9.	KZA	40	100	1	Tinggi
10.	FR	50	100	1	Tinggi
11.	NFL	40	80	0,67	Sedang
12.	MNA	20	100	1	Tinggi
13.	ZAS	30	90	0,85	Tinggi
14.	AS	40	90	0,83	Tinggi
15.	VIDA	30	100	1	Tinggi
16.	SR	60	70	0,25	Rendah
17.	HMIF	50	80	0,6	Sedang
18.	AT	50	80	0,6	Sedang
19.	ZHR	50	80	0,6	Sedang
20.	JFS	50	80	0,6	Sedang
21.	DP	60	100	1	Tinggi
22.	AIS	60	100	1	Tinggi
23.	VIO	50	90	0,8	Tinggi
24.	FDA	50	100	1	Tinggi
25.	CA	50	100	1	Tinggi
26.	JL	70	90	0,67	Sedang
27.	DZ	80	100	1	Tinggi
28.	ANMU	90	100	1	Tinggi
29.	HAGF	80	90	0,5	Sedang

30.	TPS	80	90	0,5	Sedang
Nilai rata-rata & N-Gain		47	93,67	<g> 0,88	Tinggi
Nilai <i>posttest</i> (≥ 75)		29 peserta didik			
Presentase keterampilan menulis peserta didik		$P = \frac{\text{Jumlah dng nilai } \geq 75}{\text{Jmlah peserta didik}} \times 100\%$ $P = \frac{29}{30} \times 100\%$ $P = 0,96 \times 100\%$ $P = 96\%$			

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada hitungan di atas, didapatkan persentase keterampilan menulis peserta didik dengan *posttest* sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Terdapat 29 peserta didik dari 30 jumlah keseluruhan yang memperoleh nilai ≥ 75 . Untuk keterampilan menulis kalimat bermajas berdasarkan hitungan N-Gain memperoleh nilai 0,88 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *SmartCard* majas personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas dapat dinyatakan efektif, dibuktikan dengan hasil persentase keterampilan dan perolehan nilai N-Gain pada tabel di atas.

Tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*). Tahap terakhir penelitian ini adalah melaksanakan kegiatan evaluasi dan revisi. Evaluasi dilakukan dengan pemberian angket kepada peserta didik selaku pengguna media *SmartCard* dan kepada pendidik selaku pengamat kegiatan uji coba. Jawaban hasil angket dari peserta didik dan pendidik akan dijadikan acuan sebagai perhitungan kelayakan media yang terdiri atas keefektifan dan kepraktisan terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Peserta didik

Hasil persentase kepraktisan media <i>Smart Card</i>	$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{443}{480} \times 100\%$ $p = 0,92 \times 100\% = 92\%$
--	--

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon peserta didik yang berperan sebagai subjek uji coba, diperoleh persentase sebesar 92% terhadap kepraktisan produk. Hasil ini termasuk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan kriteria skala penilaian persentase. Berdasarkan persentase yang didapat, menunjukkan bahwa belajar menggunakan media *SmartCard* dapat memberikan kesenangan dan meningkatkan motivasi

belajar kepada peserta didik khususnya dalam belajar materi majas personifikasi.

Selain pengisian angket untuk peserta didik sebagai pengguna, pengisian angket juga dilakukan oleh pendidik sebagai pengamat kegiatan. Pengamat kegiatan uji coba adalah wali kelas yang ikut membantu dalam kegiatan penelitian.

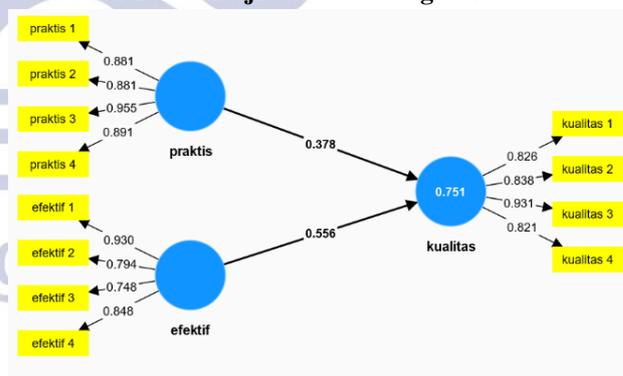
Tabel 8. Hasil Angket Respon Pendidik

Hasil persentase kepraktisan media <i>Smart Card</i>	$p = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\%$ $p = \frac{7}{8} \times 100\%$ $p = 0,875 \times 100\% = 87,5\%$
--	---

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon pendidik di atas, yang berperan sebagai pengamat, diperoleh persentase sebesar 87,5% terhadap kepraktisan produk. Hasil ini masuk dalam kategori “sangat praktis” berdasarkan persentase, menunjukkan bahwa pendidik dapat menggunakan media *SmartCard* untuk menambah motivasi kepada peserta didik, dan media memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Media *SmartCard* majas personifikasi juga dapat digunakan untuk kemampuan menulis peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Smart PLS* untuk menguji validitas dan reabilitas instrumen angket peserta didik. Perhitungan menggunakan aplikasi berdasarkan jumlah indikator pertanyaan, yakni 12 indikator dengan 30 peserta didik. Hasil perhitungan melalui tahap *Outer Model* digunakan untuk mengetahui uji validitas. Berikut tampilan *Outer Model* dengan 12 indikator:

Gambar 1. Hasil Uji Validitas dengan *Outer Model*



Uji validitas angket juga dilihat dari hasil *outer loading* pada *PLS-SEM algorithm*. Hasil dari perhitungan $>0,5$ pada *outer loading* dapat dinyatakan valid karena memenuhi syarat validitas. Tampilan hasil perhitungan *outer loading* penelitian ini dapat dilihat pada tabel:

Tabel 9. Hasil Perhitungan *Outer Loading*

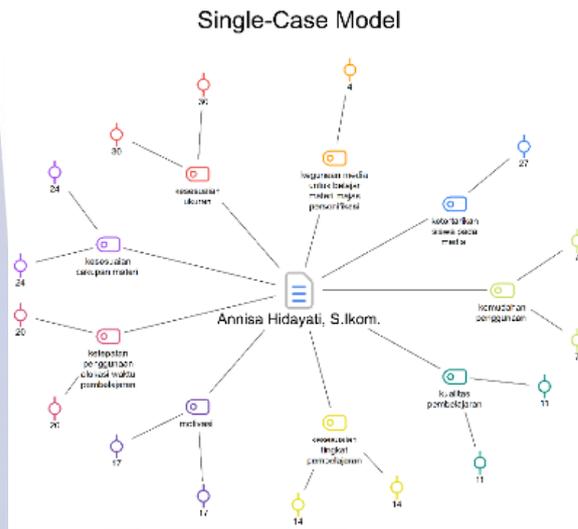
Variable	Indikator	Outer loading	Keterangan
<i>Efektif</i>	E1	0.930	Valid

Praktis	E2	0.794	Valid
	E3	0.748	Valid
	E4	0.848	Valid
	P1	0.881	Valid
	P2	0.881	Valid
Kualitas	P3	0.955	Valid
	P4	0.891	Valid
	K1	0.826	Valid
	K2	0.838	Valid
	K3	0.931	Valid
	K4	0.821	Valid

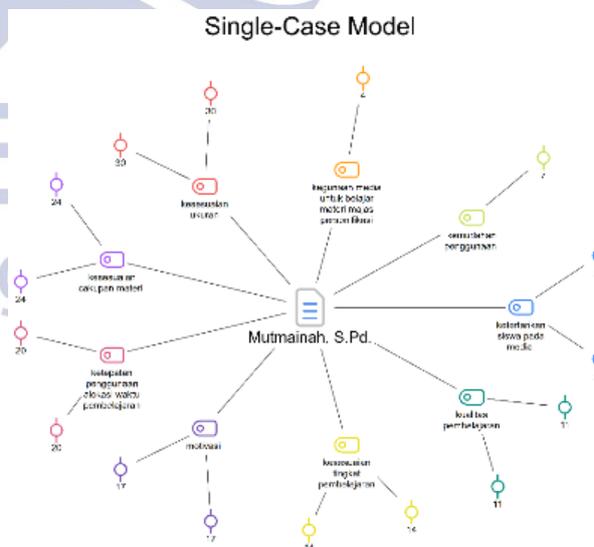
Praktis	0.927	Reliabel
Kualitas	0.889	Reliabel

Selain pengisian angket, kepraktisan dan kelayakan media juga diukur dengan hasil wawancara peneliti dengan dua pengamat (pendidik, dan teman sejawat). Hasil wawancara ditampilkan dengan tampilan Single-Case Model untuk masing-masing tampilan hasil wawancara tunggal, dan two-Case Model untuk hasil wawancara gabungan menggunakan aplikasi *maxqda*. Berikut tampilan hasil wawancara dengan guru dan teman sejawat:

Gambar 2. Hasil Single Case Model Teman sebaya



Gambar 3. Hasil Single Case Model Guru kelas



Untuk mengetahui pengukuran uji selanjutnya, hasil perhitungan juga dilihat dari uji *Average Variance Extracted (AVE)*. Pada hasil AVE, nilai yang berada >0,5 dapat dinyatakan bahwa pada setiap variabel memiliki nilai yang baik pada *discriminant validity*. Berikut tampilan hasil AVE pada penelitian ini:

Tabel 10. Tampilan Hasil AVE

	<i>AVE</i>	Keterangan
Efektif	0,693	Valid
Praktis	0,815	Valid
Kualitas	0,732	Valid

Selanjutnya **uji reabilitas** dengan aplikasi *SmartPLS*. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keakuratan, dan konsistensi pada instrumen. Uji validitas dilihat dari nilai *Croanbach Alpha* yang terdapat pada *PLS-SEM algorithm*. Nilai *Croanbach Alpha* yang mendapat >0,6 dinyatakan bahwa setiap variabel memiliki nilai reabilitas yang tinggi. Berikut tampilan hasil nilai *Croanbach Alpha* pada penelitian ini:

Tabel 11. Tampilan Hasil Nilai Croanbach Alpha

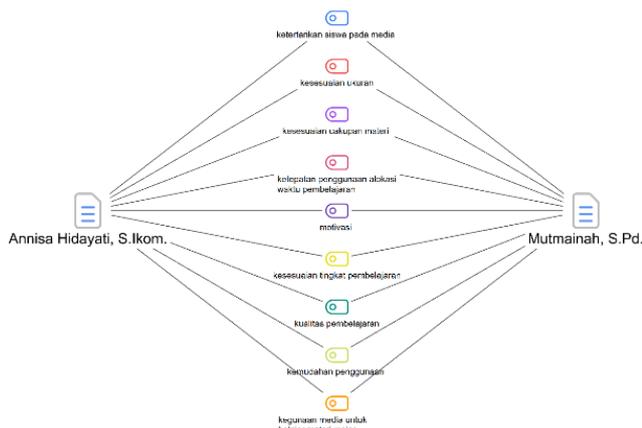
	<i>Croanbach Alpha</i>	Keterangan
Efektif	0.851	Reliabel
Praktis	0.924	Reliabel
Kualitas	0.877	Reliabel

Uji reabilitas juga dilihat dari *composite reability*. Nilai yang dapat diterima pada penilaian ini adalah nilai >0,7. Nilai yang memenuhi persyaratan membuktikan bahwa variabel memiliki tingkat reabilitas yang baik. Hasil perhitungan *composite reability* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel:

Tabel 12. Tampilan Hasil Perhitungan Composite Reability

	<i>Composite reability</i>	Keterangan
Efektif	0.875	Reliabel

Gambar 4. Hasil Two Case Model Guru Kelas dan Teman sebaya
Two-Cases Model



Pada hasil wawancara tersebut, yang terdiri atas 9 pertanyaan terkait kepraktisan media guru dan teman sebaya berpendapat bahwa media ini layak digunakan untuk kegiatan penelitian dengan tanggapan yang baik. Pada wawancara dari segi kepraktisan tentang kegunaan media, pendidik berpendapat bahwa media *Smart Card* dapat digunakan untuk materi keterampilan menulis majas personifikasi. Hal ini dikarenakan media dilengkapi dengan gambar dan penjelasan. Kemudian untuk kemudahan media, pendidik berpendapat bahwa media mudah digunakan walaupun mereka memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Pendapat pendidik tentang keefektifan media, kualitas pembelajaran menjadi baik karena peserta didik antusias dalam menerima pembelajaran. Penggunaan media dengan metode diskusi membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut pendidik, peserta didik dapat membuat kalimat bermajas sesuai dengan gambar pada media walaupun dalam satu kelas, mereka memiliki kemampuan berbeda-beda. Penggunaan media juga dirasa pendidik efektif tidak memerlukan banyak waktu, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Selanjutnya pendapat pendidik tentang kesesuaian cakupan materi yang dipilih dengan media yang digunakan sudah sesuai. Pada belakang kartu, peserta didik dapat menentukan jawaban yang dimaksud dengan melihat petunjuk kartu. Pendidik juga berpendapat bahwa ukuran kartu yang dipilih sesuai. Untuk corak warna pada kartu juga sudah sesuai karakteristik peserta didik, sehingga mereka tertarik untuk menggunakannya.

Kemudian berdasarkan wawancara dengan teman sejawat sebagai pengamat, diperoleh informasi dari segi kepraktisan media tentang kegunaan media. Pengamat berpendapat bahwa media *Smart Card* dapat digunakan untuk materi keterampilan menulis majas personifikasi karena media dilengkapi dengan ilustrasi. Sedangkan

terkait kemudahan media, dia berpendapat bahwa terdapat lima kartu yang kurang jelas gambar ilustrasinya. Seharusnya ilustrasi yang digunakan lebih disesuaikan dengan kalimat majas yang dimaksud.

Pendapat selanjutnya dari segi keefektifan tentang kualitas pembelajaran. menurut pengamat, media ini membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Pelaksanaan uji coba juga disesuaikan tingkat karakteristik peserta didik, sehingga mereka mampu memahami materi sesuai kemampuannya. Pengamat juga berpendapat bahwa media *Smart Card* mengajak peserta didik untuk aktif berdiskusi. Media ini juga tidak membutuhkan banyak waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya media yang dipilih sesuai dengan cakupan materi yang digunakan. Media ini mengajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan menulis kalimat bermajas. Menurut pengamat media ini menarik, memiliki corak warna yang indah dan ukuran yang sesuai. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terlihat peserta didik senang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Smart Card*.

Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk pembelajaran *SmartCard* Majas Personifikasi yang bertujuan membantu guru menyampaikan materi, dan meningkatkan keterampilan menulis kalimat bermajas. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurfadhillah (2021) media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan pendidik untuk mempermudah menyampaikan materi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Penggunaan media ini disesuaikan dengan model pengembangan ASSURE.

Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik, peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas terkait gaya belajar peserta didik. Didapatkan bahwa peserta didik sekolah tersebut memiliki gaya belajar visual. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti memilih media kartu untuk meningkatkan kemampuan menulis majas personifikasi. Menurut Mazidah & Damayanti (2022) selain sebagai alat bantu dan sumber belajar, media juga sebagai peningkat minat serta motivasi belajar peserta didik sehingga kualitas dan hasil belajar meningkat. Melalui media kartu, peserta didik dapat belajar dengan gaya belajar yang sesuai. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmatia (2021) bahwa media pembelajaran dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran.

Pada tahap Menentukan Standart dan tujuan Pembelajaran, peneliti menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran dari penelitian ini secara umum

adalah meningkatkan keterampilan menulis kalimat bermajas personifikasi peserta didik. Melalui media *SmartCard* yang dilengkapi dengan dengan tampilan gambar yang menarik, diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan menambah motivasi belajar serta menarik minat peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rosyidi (2019) media *smartcard* adalah media kartu yang disajikan dalam bentuk gambar agar dapat menarik perhatian peserta didik.

Pada tahap Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar, peneliti menyesuainya dengan media yang dipilih. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah diskusi. Melalui metode diskusi, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media dengan metode yang tepat dapat membantu guru untuk menyampaikan materi, dan menjadikan pembelajaran lebih efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Aulya (2021) media *smartcard* digunakan secara berkelompok serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik melalui diskusi menyenangkan.

Pada tahap Memanfaatkan Media, dan Material, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Tujuan validasi media adalah untuk mengetahui kevalidan dari media yang akan digunakan, dan pemberian masukan ahli jika ada yang kurang pada media yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mafazah (2019) Validasi merupakan penilaian kelayakan dari produk. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi, produk yang peneliti kembangkan dikatakan layak, dan peneliti dapat melanjutkan ke tahap penelitian.

Temuan terkait hasil validasi media dan materi menunjukkan bahwa media memiliki skor tinggi dengan persentase 94,2% untuk hasil validasi materi, hasil validasi ini masuk ke dalam kategori sangat valid. Selanjutnya validasi materi mendapatkan persentase sebesar 91% hasil ini juga masuk dalam kategori sangat valid. Media ini tidak mendapatkan revisi dari ahli media karena media sudah dinyatakan sesuai dan dapat digunakan pada implementasi. Namun, dari ahli materi, disarankan untuk menggunakan pola kalimat SP, SPO, dan SPOK pada media.

Selanjutnya pada tahap Keterlibatan Peserta Didik, peneliti melakukan penelitian berdasarkan jenjang kelas dan materi yang dipilih. Implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, uji coba kelompok kecil dilakukan untuk percobaan kegiatan. Di hari berikutnya uji coba kelompok besar dilakukan dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket sebagai respon kegiatan dari peserta didik dan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Fitra (2021) bahwa uji coba pengembangan

dilakukan dengan percobaan menggunakan media yang telah dikembangkan.

Temuan terkait hasil keterampilan menulis peserta didik pada uji coba skala besar, diperoleh bahwa 29 dari 30 peserta didik mengalami peningkatan nilai antara nilai *pretest* dan *posttest*. Namun, ditemukan satu peserta didik yang tidak mengalami peningkatan nilai dan mendapat nilai N-gain yang rendah. Peningkatan hasil belajar peserta didik keseluruhan mendapatkan nilai sebesar 0,88, hal ini masuk ke dalam kategori tinggi. Persentase keterampilan menulis peserta didik berdasarkan perolehan nilai mendapatkan hasil tinggi sebesar 96%.

Temuan lainnya terkait kepraktisan yang didapat dari hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa media dinyatakan praktis dengan perolehan persentase sebesar 92%. Perolehan kepraktisan juga didapat dari angket yang diisi oleh pendidik sebagai pengamat, berdasarkan hasil yang didapat media mendapatkan persentase sebesar 87,5%. Selain pengisian angket, peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik. Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan pendidik, beliau berpendapat bahwa media *Smart Card* dapat digunakan di sekolah dasar materi majas personifikasi. Media juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada gaya belajar visual.

Temuan selanjutnya pada uji validitas dan reabilitas angket peserta didik, angket dinyatakan valid dengan hasil perhitungan menggunakan *outer model* melalui aplikasi *Smart PLS*. Berdasarkan hasil, nilai kepraktisan yang dikaitkan dengan kualitas media mendapat skor 0,578. Kemudian untuk keefektifan yang dikaitkan dengan kualitas media mendapatkan skor 0,556. Kedua skor tersebut melebihi skor minimal penilaian, yakni 0,5. Dari kedua perolehan tersebut, diketahui bahwa uji validitas dan reabilitas angket peserta didik dinyatakan valid berdasarkan hasil skor yang diperoleh.

Tahap terakhir penelitian ini yakni evaluasi dan revisi. Evaluasi dilakukan dengan menghitung hasil pengisian angket dan peningkatan belajar peserta didik. Perhitungan dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Keefektifan dapat diketahui melalui uji efektifitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Fitra (2021) uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *SmartCard* Majas Personifikasi untuk keterampilan menulis kalimat bermajas peserta didik kelas IV sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Hasil penelitian ini

berguna bagi pendidik untuk pelajaran bahasa Indonesia materi majas personifikasi. Temuan penelitian ini diketahui bahwa peserta didik dapat melatih kemampuan menulis mereka sesuai dengan karakteristik masing-masing. Pada media yang dikembangkan masih terdapat desain yang kurang jelas untuk menggambarkan benda tersebut memiliki sifat seperti manusia. Oleh karena itu, berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, masih ditemukan satu peserta didik yang tidak mengalami peningkatan nilai sama sekali antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Temuan lainnya adalah perolehan nilai yang tinggi pada peserta didik dengan karakteristik perlu bimbingan, hal ini dikarenakan mereka dapat menjawab pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kemampuan mereka. Batasan penelitian terletak pada subjek uji coba, yaitu peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media juga hanya dapat digunakan untuk materi keterampilan menulis majas personifikasi saja. Peneliti yang akan datang perlu memberikan desain yang lebih sesuai untuk materi majas personifikasi, agar tidak ada peserta didik yang tidak mengalami peningkatan pengetahuan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan:

1. Media sebaiknya digunakan dengan cara berkelompok agar peserta didik dapat berdiskusi dengan temannya dan agar muncul ide-ide dari hasil diskusi dan mengasah kemampuan berpikir kritisnya.
2. Bagi pendidik, penggunaan media *Smart Card* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik berdasarkan hasil tes kemampuan awal, agar media dapat mencapai tujuan pembelajaran untuk seluruh peserta didik.
3. Bagi peneliti lain, media *SmartCard* majas personifikasi masih perlu ditambahkan desain yang beragam agar dapat menarik peserta didik dan menjadi media yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anriyani. (2020). *Pengaruh Media Gambar Sketsa Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi*.
- Asmarawati, N. A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Patangpuluhan Yogyakarta Oleh: Ninda Ayu Asmarawati Pgsd Fkip Universitas Pgr Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*.
- Aulya. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421.
- <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Darmayanti, Riski Yulia., & Heru Subrata. (2021). *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. *JPGSD*, 09 (10), 3399–3409.
- Dia, E. E., & Riadi, R. F. (2022). Majas Personifikasi Dalam Antologi Puisi Kota Ini Kembang Api Karya Gartiagusti Chananya Rompas.
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. *Skripsi. Pacitan*. 5(3), 248–253.
- Farhaini, Nurul, et A. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4093–4096.
- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161–170. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.466>
- Hamid. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Hasanah, N., & Suyadi. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 162–169.
- Ismail. (2023). Kalimat adalah sebuah struktur atau kajian sintaks yang lebih tinggi.
- Ita Purnamasari. (2018). *Kemampuan Menentukan Penggunaan Tanda Baca Yang Tepat Dalam Kalimat Bahasa Indonesia*.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pencerahan*, 9(2), 66–82. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPP/article/download/2877/2739>
- Kristanti, Retno Catur., & Heru Subrata. (2022). *Pengembangan Media Kartu Huruf Multisensori*. *JPGSD*, 10 (07), 1640–1654.
- Lilis & Suprayitno. (2015). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*.
- Lingga. (2019). *Keterampilan menulis*.
- Liyana Nurmalasari, M. Taheri Akhbar, S. L. S. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Mahmuda, S. (2018). 1131-85-3097-1-10-20180625. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 130–138.
- Manullang, O. R. (2021). Penerapan Penggunaan Model Pembelajaran Resource Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi. *Unimed*, 1–22.
- Marinda Sari Sofiyana, Sukhoiri, Aswan, N., Munthe, B., W, L. A., Jannah, R., Juhara, S., SK, T., Laga, E. A.,

- Sinaga, J. A. B., Suparman, A. R., Suaidah, I., Fitrisari, N., & Herman. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Issue September).
- Marthasari, Yessy., & Heru Subrata. (2022). *Penerapan Strategi RAFT Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Laporan*. *JPGSD*, 10 (09), 1977–1986.
- Maulana, Irvan., & Heru Subrata. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Alam Semesta Menulis Puisi*. *JPGSD*, 09 (03), 1994–2003.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mazidah, Nur Rokhmatul., & Maryam Isnaini Damayanti. (2022). *Penerapan Strategi Cerita Berantai Bermedia Gambar Berseri*. *JPGSD*, 10 (09), 1942–1952.
- Mufarrohah, Lailatul., & Asri Susetyo Rukmi. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi*. *JPGSD*, 08 (05), 861–871.
- Nur Amini, & Naimah, N. (2020). Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108–124. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>
- Nur Hidayati, & Farida, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Tangram Di Ra Perwanida Wonosobo. *Jurnal Al-Fitrah : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 47–58.
- Nurfadhillah. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Rahma, I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Rahmawati, Iska Anggi., & Heru Subrata. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Buku Harian dalam Menulis Geguritan*. *JPGSD*, 09 (01), 1360–1370.
- Rizkya, Richa Aina Nur., & Asri Susetyo Rukmi. (2024). *Pengembangan Media Buku Zigzag Bergambar*. *JPGSD*, 12 (03), 395–405
- Setyowati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Cerdas sebagai Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 187–200. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.56>
- Sudjana. (2020). (Sudjana, 2020).
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1–10. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Susanti. (2015). *Judul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia*.
- Tajuddin. (2023). *Analisis Karakteristik Morfologis Penggunaan Bahasa Indonesia Di Twitter*.
- Widaningsih. (2019). *Strategi dan inovasi pembelajaran bahasa indonesia di era revolusi industri*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulfa, F. I. (2020). *Pengaruh Model Think Pair Share Berbantuan Media Smart Card Pengaruh Model Think Pair Share*.