

Pengembangan Media Pembelajaran Bina Purak (Bahasa Indonesia Puisi Rakyat) Berbantuan *Lumio* Pada Materi Puisi Rakyat Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Desri Yana Ranap Lumbantoruan
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
desriyana62@gmail.com

Harry Andheska
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
harryandheska@umrah.ac.id

Siti Habiba
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
siti.habiba@umrah.ac.id

Legi Elfitra
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
legi_elfitra@umrah.ac.id

IsnainiLeo Shanty
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
leoshanty@umrah.ac.id

Asri Lolita
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
asrilolita@umrah.ac.id

Yunisa Oktavia
Universitas Putera Batam, Indonesia
yunisa.oktavia.upb@gmail.com

Abstrak- Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran Bina Purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) pada materi puisi rakyat siswa kelas VII sekolah menengah pertama. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media Bina Purak (bahasa Indonesia puisi rakyat). Model yang digunakan dalam penelitian ini 4D hingga tahap pengembangan. Ahli Media pembelajaran telah dinilai oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba media ini dilakukan pada dua kelompok siswa, yaitu 5 siswa untuk kelompok kecil dan 33 siswa untuk kelompok besar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu wawancara, angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi, serta angket kepraktisan media oleh siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan dua teknik, yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah produk media Bina Purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) dengan persentase validasi ahli media mendapat rata-rata 90% dengan kualifikasi “sangat valid” dan validasi materi mendapat rata-rata 82% dengan kualifikasi “sangat valid”. Selain itu, penelitian ini dilakukan uji coba kepada siswa dengan persentase 92% dengan kualifikasi “sangat praktis” pada kelompok kecil dan persentase 86% dengan kualifikasi “sangat praktis” pada kelompok besar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Peserta Didik

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal pada hakikatnya, peserta didik mempelajari suatu kemampuan memahami dan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar untuk mencapai tujuan dan

fungsinya. Pada proses pembelajaran bahasa Indonesia tingkat Sekolah Menengah Pertama, pendidik harus memahami betul bahan ajar yang akan diajarkan. Berlangsungnya proses interaksi terhadap peserta didik dengan pendidik yang

dirancang oleh guru untuk membantu mempermudah peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajarannya yang diharapkan. Agar minat peserta didik meningkat guru menciptakan situasi belajar yang kondusif dan menyenangkan. Kemudian, peserta didik dapat berperan dalam mengenali masalah, menyelesaikan masalah dan menerapkan pemahaman konsep untuk membangun kemampuan mengikuti kegiatan belajar.

Media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat yang dapat mengantarkan suatu pesan pembelajaran dari pihak yang bertindak yaitu guru ke komunikan yang menerima yaitu peserta didik. (Sihombing et al., 2023) pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kreatif menjadi semakin penting karena sangat membantu pembelajaran siswa. Tujuan terciptanya media dalam pembelajaran adalah untuk memfasilitasi hubungan timbal balik yaitu guru dan peserta didik selama berlangsung pembelajaran.

Pada hakikatnya pembentukan media pembelajaran diikuti dengan fungsi. Fungsi media yang dipaparkan menurut ahli ada beberapa. (Alti et al., 2022) tiga fungsi media pembelajaran yang akan diuraikan. Pertama, penggunaan media dapat membantu mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam dan menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, dan filosofi dalam aktivitas belajar mengajar. Kedua, penggunaan media dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Ketiga, penggunaan media dapat membuat konsep pembelajaran lebih mudah dijelaskan. Sejalan dengan pendapat (Pagarra et al., 2022) mengemukakan lima fungsi media. Kelima media tersebut dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan memiliki manfaat yang diperoleh (Anwar F & Pajarianto, 2022) adanya media yang berbasis teknologi dalam belajar dapat mengubah cara belajar yang biasanya dilakukan di kelas menjadi lebih efektif dan bisa dilakukan dimana saja. (Sapriyah, 2019) Aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan akan dibuat efektif dan efisien sehingga materi yang diberikan guru kepada siswa dapat diabsorpsi secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang dapat dilakukan dimana pun dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari serta memberikan dorongan untuk melakukan tujuan peserta didik. Adanya media

pembelajaran dapat menggugah semangat belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Puisi rakyat merupakan puisi lama yang terikat oleh serangkaian aturan bukadari warisan budaya bangsa. (Lubis, S. K. H., 2020), puisi rakyat dilihat dari bentuknya yang memiliki kesusastraan. Puisi rakyat karya yang didalamnya dapat membantu mengenali karya sastra. (Yuliawati et al., 2020) puisi rakyat adalah jenis literatur lisan yang harus dijaga dan dikembangkan agar tidak hilang dengan waktu. Puisi rakyat didasarkan dengan rima, ada yang berdasarkan panjang pendeknya suku kata, tekanan suara yang lemah atau hanya berdasarkan irama. Pantun juga masuk kedalam puisi rakyat yang menjadi salah satu warisan bangsa.

Alasan peneliti mengembangkan media bina purak berbantuan lumio karena media tersebut sangat efisien, inovatif, kreatif serta mudah dioperasikan dan sesuai untuk diterapkan pada materi puisi rakyat. Pemilihan ini juga berdasarkan analisis kebutuhan media pada siswa. Media dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi di era digital. Pemilihan media yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran bina purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) berbantuan lumio pada materi puisi rakyat. Media ini berisi materi, pertanyaan, dan permainan peserta didik untuk membantu menciptakan interaksi langsung dalam proses kegiatan pembelajaran.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* atau penelitian dan pengembangan. (Sugiyono, 2022) menyatakan penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai metode ilmiah untuk melakukan penelitian, merencanakan, membuat dan mencoba mengukur produk yang telah diciptakan. Data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini seperti, lembar wawancara, lembar angket kepraktisan media, dan lembar angket validasi media. Subjek uji coba pada penelitian ini kelompok besar dan kelompok kecil. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif terdiri dari data validasi ahli dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran, sedangkan deskriptif kuantitatif didasarkan pada jumlah skor penilaian validasi yang diberikan oleh ahli

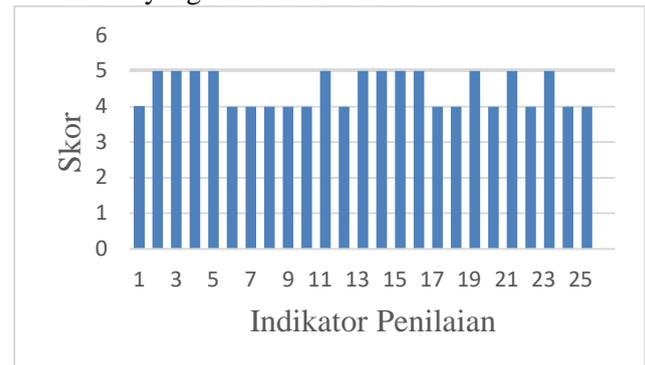
dan angket yang diterima. Angket validasi media menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-5. Memperoleh presentase penilaian lembaran menggunakan rumusan sebagai berikut $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ (Sugiyono, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk dalam penelitian ini adalah model 4D (*four D models*). (Harjantoet al., 2023), menjabarkan model 4D menjadi empat tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), and Dissemination (penyebaran). Model 4D ditetapkan oleh peneliti karena tahapan desain pengembangannya tersusun sederhana. Penelitian ini akan dibatasi dan difokus sampai tahap dilaksanakannya pengembangan (development) dengan uji validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu bina purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) berbantuan lumio sebagai media pembelajaran alternatif. (Aji, C., Shanty, I. L., & Andheska, 2022) alat yang digunakan dalam media pembelajaran untuk mendukung guru melakukan kegiatan pembelajaran dikelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang dilakukan.

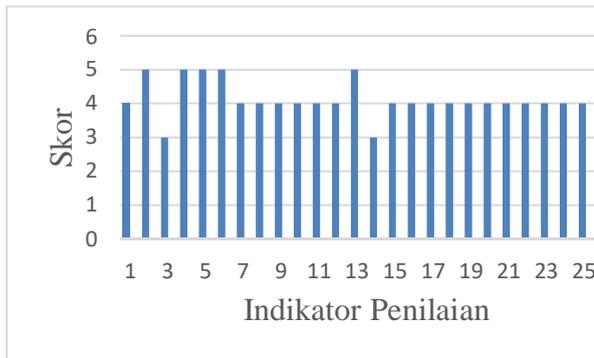
1. Pengembangan Pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang telah di revisi berdasarkan masukan dan saran dari validator. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba produk pada peserta didik untuk melakukan uji kevalidan dan kepraktisan. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk hingga produk di tahap layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi puisi rakyat. Setelah itu, dilakukan penskoran yang dilanjutkan dengan menganalisis saran dan rujukan sebagai perbaikan media. Selanjutnya, tahap kepraktisan dilakukan dengan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dengan melakukan uji kelompok kecil dan besar. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Validasi media,

validasi ini dilakukan pada tanggal 3 Juni 2024. Validasi ini dilakukan untuk memberikan nilai pada media pembelajaran yang akan diujicobakan. Penilaian indikator berdasarkan isi, bahasa, penyajian yang layak (Sugiyono, 2022). Berikut adalah diagram hasil penilaian media yang dilakukan validator.

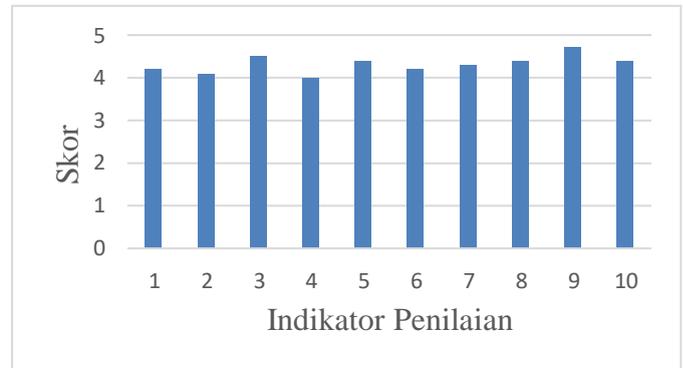


Gambar 1. Diagram hasil penilaian validasi ahli media

Selanjutnya validasi materi dilakukan pada tanggal 27 Mei 2024. Validasi materi akan dilakukan oleh ahli materi untuk menilai aspek kelayakan dan kevalidan materi yang ada dalam media. Berikut diagram hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator.



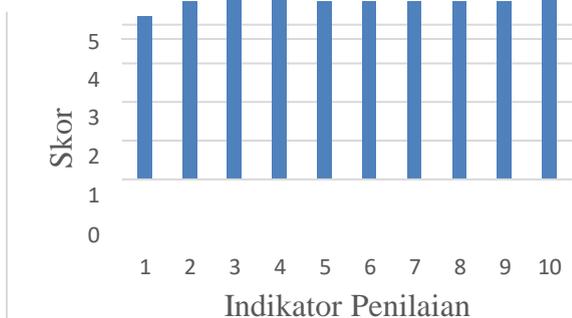
Gambar 2. Diagram hasil penilaian validasi ahli materi



Gambar 4. Diagram penskoran hasil kepraktisan olehkelompok besar

2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Peneliti melakukan tahapan uji coba produk media pembelajaran pada siswa kelas VII. Uji coba dilaksanakan oleh kelompok kecil yang berjumlah 5 peserta didik dan kelompok besar yang berjumlah 33 peserta didik. Berikut diagram data rata-rata hasil angket kepraktisan media pada kelompok kecil.



Gambar 3. Diagram penskoran hasil kepraktisan olehkelompok kecil

Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji coba skala besar. Uji coba dilaksanakan pada peserta didik kelas VII.3 yang berjumlah 33 peserta didik. Berikut diagram data rata-rata hasil angket kepraktisan media pada kelompok besar.

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan setelah dilakukannya serangkaian proses dalam tahapan penelitian pengembangan model 4D sampai pada tahap pengembangan. Produk dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran bina purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) berbantuan lumio yang berbentuk digital digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi puisi rakyat. (Wulandari et al., 2023). Keefektifan saat pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran dapat menggunakan media untuk membantu pembelajaran. Tahapan media pembelajaran tersebut berupa tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Hasil validasi media pembelajaran berupa persentase didapat dari dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Persentase hasil validasi media, peneliti menyimpulkan bahwa media bina purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) berbantuan lumio dinilai “sangat valid” dengan mendapatkan persentase rata-rata 90%. Sedangkan, validasi materi oleh ahli materi mendapat rata-rata persentase 82% dengan kualifikasi “sangat valid” dapat diimplementasikan pada media pembelajaran bina purak saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, Kepraktisan media dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran dapat menambah pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran hal ini sepadan dengan pernyataan (Pagarra et. al., 2022), bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran. Hasil dari uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan, peneliti mendapat rata-rata nilai kepraktisan peserta didik pada kelompok kecil yaitu 92% dengan kualifikasi “sangat praktis” (Sugiyono, 2022). Kepraktisan media dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Media pembelajaran bina purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) berbantuan lumio dapat melatih peserta didik untuk interaktif dalam media belajar. Hal ini sepadan dengan pernyataan (Hasan et al., 2021) media memberikan saluran interaktif bagi peserta didik untuk memahami materi selama mengikuti pembelajaran. Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tanjungpinang dengan jumlah 33 peserta didik. Hasil dari uji coba ini mendapat rata-rata nilai 86% dengan kualifikasi “sangat praktis” (Sugiyono, 2022).

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, peneliti mendapatkan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Penelitian menjabarkan hasil dari pengembangan media, kevalidan media, dan kepraktisan media Pengembangan media pembelajaran bina purak berbantuan lumio pada materi puisi rakyat menggunakan model 4D hingga tahap pengembangan. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, tahap pendefinisian, tahap pengembangan, dan tahap pengembangan. Media yang telah selesai pada tahap pengembangan, kemudian diukur tingkat kevalidan dengan validasi media oleh ahli media dan ahli materi.

Mengukur tingkat kepraktisan dengan melakukan uji coba kepada siswa melalui kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan pada hasil yang didapat melalui validasi media oleh ahli media dan ahli materi, peneliti memperoleh hasil akhir ahli media mendapat rata-rata 90% dengan kualifikasi “sangat valid” dan ahli materi mendapat rata-rata 82% dengan kualifikasi “sangat valid”. Pernyataan tersebut berdasarkan dua puluh lima indikator pada angket yang berisi penilaian terhadap kelayakan media dan isi materi pada media pembelajaran bina purak berbantuan lumio. Berdasarkan pada hasil yang diperoleh melalui kepraktisan media oleh kelompok kecil dan kelompok besar, peneliti memperoleh hasil akhir kelompok kecil mendapat rata-rata 92% dengan kualifikasi “sangat praktis” dan kelompok besar mendapat rata-rata 86% dengan kualifikasi “sangat praktis”. Pernyataan tersebut berdasarkan sepuluh indikator pada angket yang berisi penilaian terhadap penggunaan media dan isi materi di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bina purak (bahasa Indonesia puisi rakyat) berbantuan lumio termasuk praktis serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi puisi rakyat siswa kelas VII di tingkat sekolah menengah pertama.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C., Shanty, I. L., & Andheska, H. (2022). AUFKLARUNG : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 1(2), 138–146.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi
- Anwar F & Pajarianto, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Pengembangan Media Pembelajaran*. Makassar: CV ToharMedia
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2023). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi*

- Dan Manajemen Basis Data*), 5(2), 1–12.
<https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.3412>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Pembelajaran.
- Irawan, R., & Pd, M. (2022). Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran. *EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2022 ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH NO. 225/JTE/2021 Redaksi*., 1–131.
<https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/557905-konsep-media-dan-teknologi-pembelajaran-c9370c8b.pdf>
- Lubis, S. K. H., D. (2020). *Mengenal Lebih Dekat "Puisi Rakyat."*. Medan: Guepedia.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar: *Badan Penerbit UNM*.
- Priantini, D.A.M.M.O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Konsep Tri Hita Karana Untuk Pembelajaran Tematik Di SD Kelas III Gugus 6 Kecamatan Abiansemal, Badung, Bali. *Widya Accarya*, 9(2).
- Priantini, D.A.M.M.O. (2020). The Development of Teaching Video Media Based on Tri Kaya Parisudha in Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology (JET)*, 4(4).
<http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sihombing, E., Andheska, H., & Elfitra, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Video Pintar Berbasis Linktree untuk Kemahiran Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 12–23.
<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i3>.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- 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>
- Yuliawati, L., Sutrimah, S., & Hasanudin, C. (2020). Analisis Penelaahan Puisi Rakyat Dengan Strategi Pq4R. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(01), 21–27.
<https://doi.org/10.46772/semantika.v2i01.260>