



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL DALAM MENGANALISIS HIKAYAT

¹Sukma Ria Putri, ²Deliani, ³Nila Safina, ⁴Rika Kartika

Universitas Islam Sumatera Utara

ABSTRACT

This study used Research and Development (R&D) that aimed to develop visual-based learning media in analyzing the saga. The developed learning media meets good qualifications by taking care the quality. The study refers to the simplified Borg and Gall development procedure, that focused only at the final product stage. The five steps are (1) needs analysis, (2) product design, (3) design validation, (4) revision, and (5) final product. Data retrieval was obtained from validations of material and media experts. The instrument data in this study was a questionnaire. The data obtained was quantitative that was converted into qualitative. The results of this study are in the form of visual-based learning media, that have been said to be feasible in several stages of research. The feasibility of learning media is in accordance with the results of the validation. The validation of material experts I was "appropriate criteria" or 79%, material experts II also gave "appropriate criteria" or 75%. The validation of media experts I was "very feasible criteria" or 99%, while media experts II also gave "very feasible criteria" or 84%. Based on the results, this learning media is said to be very feasible to be used in the teaching and learning process in schools.

ARTICLE HISTORY

Submitted 15 Maret 2022
Revised 22 Maret 2022
Accepted 25 Maret 2022
Published 31 Maret 2022

KEYWORDS

Development, Visual, Analyzing Story

CITATION (APA 6th Edition)

¹Sukma Ria Putri, ²Deliani, ³Nila Safina, ⁴Rika Kartika (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Dalam Menganalisis Hikayat. *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.6(2), 215-217.

*CORRESPONDANCE AUTHOR



sukmaria558@gmail.com
deliani@fkip.uisu.ac.id
nilasafina@fkip.uisu.ac.id
rikakartika@fkip.uisu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v7i2>.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses membantu peserta didik mengembangkan kualitas dirinya agar dapat menghadapi segala masalah dan perubahan yang dihadapinya. Pendidikan merupakan kondisi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan spiritual yang sangat penting bagi kehidupan peserta didik, agar peserta didik lebih aktif dan kreatif. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami sesuatu dan berpikir kritis. Pada dasarnya peran guru dalam pembelajaran dan mendidik sangatlah penting, karena guru merupakan pendidik, pendidik yang memiliki kemampuan membuat pola pikir siswa terbuka, yang tadinya tidak tahu kini menjadi tahu. Pemilihan bahan dan media pembelajaran perlu mendapat perhatian penting. Hikayat dapat dipilih sebagai materi ajar pada media pembelajaran berbasis visual, karena materi hikayat tercantum dalam beberapa kompetensi dasar di kurikulum. Agar proses belajar dapat efektif perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa namun, wabah Covid-19 berdampak besar di dalam dunia pendidikan, Sobana dalam (jurnal pendidikan Indonesia tahun 2020, vol 1, no 1), dengan judul Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan dan Pelatihan Aparatur menyatakan bahwa pengaruh atau dampak yang diakibatkan dari covid-19 ini begitu besar dalam dunia pendidikan, hal ini banyak dirasakan oleh berbagai elemen tingkat pendidikan baik pendidikan tinggi sampai dengan pendidikan dasar tanpa terkecuali. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk menangani permasalahan tersebut adalah menerapkan pembelajaran daring, hal tersebut menyebabkan guru tidak dapat menjadi sumber belajar sepenuhnya oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyesuaikan media yang sesuai dengan pembelajaran daring sehingga pembelajaran tetap efektif dan hasil yang diinginkan tercapai. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring yaitu media berbasis visual.



Berdasarkan uraian di atas dan keterkaitan penggunaan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat, maka peneliti tertarik dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Menganalisis Hikayat”**

METODE

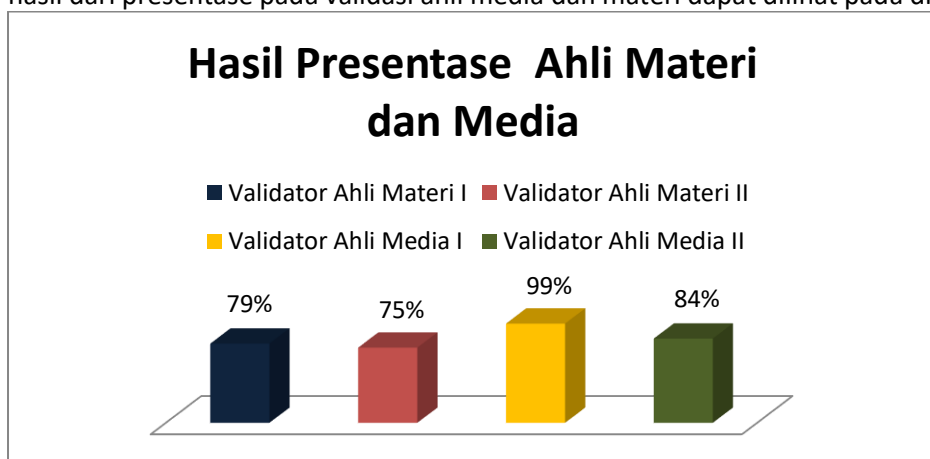
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kualifikasi baik dengan memperhatikan kualitas yaitu kevalidan.

Prosedur pengembangan adalah tahap kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas masalah yang diteliti, atau langkah – langkah apa saja yang akan peneliti ambil dalam melakukan penelitian. Prosedur atau langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall yaitu : Potensi Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masalah. Dari kesepuluh langkah-langkah penelitian yang disampaikan oleh Borg dan Gall tersebut akan diadaptasi dan disederhanakan oleh peneliti. Alasan peneliti menyederhanakan langkah-langkah penelitian yaitu, karena keterbatasan waktu dikarenakan pandemi Covid-19, namun semua langkah-langkah yang telah dilalui sudah memenuhi kriteria penelitian pengembangan dengan melakukan validasi dan revisi oleh para ahli.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Pada penelitian ini teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu, berupa data kuantitatif sebagai data utama dan kualitatif sebagai data tambahan berupa saran dan masukan dari responden atau validator. Untuk mengetahui kelayakan produk yang diperoleh dari hasil angket responden, angket yang digunakan dengan pengukuran *skala likert* dengan interval lima yang menggunakan *cekklis*. Memindahkan nilai skor yang diperoleh menjadi data kualitatif Nilai total skor masing-masing aspek yang diperoleh kemudian diubah menjadi data kualitatif. Untuk menghitung persentase kelayakan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahap validasi dan penilaian selesai, maka produk akhir pada penelitian ini dikatakan layak sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh validator, baik dari ahli media maupun dari ahli materi. Adapun hasil dari presentase pada validasi ahli media dan materi dapat dilihat pada diagram berikut:



Selanjutnya setelah mengetahui hasil akhir yang diperoleh pada tahap validasi yang telah dijelaskan di atas, validasi produk berada pada kriteria layak dan sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Menganalisis Hikayat, dari aspek materi dan media dikatakan **Sangat Layak** digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall, langkah-langkah dari prosedur penelitian tersebut ada sepuluh dari kesepuluh langkah tersebut peneliti mensederhanakannya menjadi lima bagian yaitu, analisis Kebutuhan, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi dan Produk Akhir. Dengan beberapa langkah-langkah pengembangan tersebut peneliti berharap mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk keberhasilan pengajaran. Oleh karena itu, untuk memberi kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran menganalisis hikayat dikembangkanlah media pembelajaran berbasis visual tersebut.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan beberapa informasi yang terkait permasalahan yang dimuat dalam penelitian ini, pengumpulan informasi ini sangat penting bagi peneliti untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Sumber informasi yang didapat dari hasil studi literatur yang dapat dilihat bahwa untuk mengidentifikasi sumber-sumber mana yang menjadi pendukung masalah yang akan diteliti. Sumber literatur pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan materi mengenai menganalisis hikayat.

Langkah kedua yang dilakukan penelitian yaitu rancangan pembuatan produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini, adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media visual pada pembelajaran menganalisis hikayat. Media ini juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan siswa dalam mengingat materi yang telah disampaikan. Hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu mencari dan merangkum materi yang akan mudah dipahami oleh siswa.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan validasi produk yang dilakukan oleh empat orang ahli yaitu dua ahli materi dan dua ahli media, tujuan dilakukannya validasi produk diharapkan dapat mengetahui tingkat kevalidan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tahap selanjutnya yaitu menghitung hasil presentasi validitas produk yang sudah ada, berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini dimana data kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif. Kesimpulan pada penelitian ini adalah produk yang dihasilkan pada penelitian ini sangat layak dan menarik serta dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Respon ahli media dan materi terhadap media pembelajaran berbasis visual, presentase yang di dapat pada ahli materi I yaitu 79% dengan kriteria "Layak" sedangkan presentase yang di dapat pada ahli materi II yaitu 75% dengan kriteria "Layak". Artinya produk yang dikembangkan dinyatakan Layak digunakan. Sementara hasil presentase yang didapat dari ahli media I yaitu 99% dengan kriteria "Sangat Layak", sedangkan pada ahli media II presentase yang didapat yaitu 84% dengan kriteria "Sangat Layak".
2. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Menganalisis Hikayat, menggunakan pendapat Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima yaitu, 1) analisis kebutuhan, 2) desain produk, 3) validasi desain, 4) revisi, dan 5) produk akhir.
3. Produk akhir pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat yang sudah teruji validitas dan kelayakannya oleh ahli materi dan media, sehingga dapat dikatakan bahwa produk ini layak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2020. Media Pembelajaran. (cetakan ke-13). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka.
- Dwi, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa dalam Menulisa Karya Ilmiah Berbasis Lokal Wisdom melalui Pendekatan Genre Report dengan Media Video. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(2), 18-24.
- Putri, R. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Problem Posing pada Materi Debat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Delitua. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(1), 17-24.
- Safina, N., & Rizki, M. (2022). Pengembangan LKPD Cerita Hikayat Bermuatan Toleransi pada Siswa SMA Kelas X. *Keguruan*, 10(1), 6-8.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development. Alfabeta.
- Suriyono. 2019. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif: R&D. Bandung : Alfabeta
- Sukiman. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran. (cetakan ke-9). Jakarta: Rajawali Pers
- . 2018b. Pengembangan Media Pembelajaran. (cetakan ke-19).
- Yani, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizziz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(2), 5-11.