

Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Nilai Moral dalam Mengoptimalkan Kreativitas Menulis Pantun

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
* Irene Rahmadini Universitas Muhammadiyah Jakarta rahmadiniirene6@gmail.com Aida Sumardi Universitas Muhammadiyah Jakarta aidasumardi@umj.ac.id	ISSN: 2807-9558 Vol. 4, No. 2 Agustus 2024 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Rahmadini, I., & Sumardi, A. (2024). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Nilai Moral dalam Mengoptimalkan Kreativitas Menulis Pantun. *Arus Jurnal Pendidikan*, 4(2), 57-67.

Abstrak

Peserta didik kelas VII mengalami kesulitan dalam membuat pantun dikarenakan peserta didik memiliki kendala untuk menentukan ide awal pembuatan pantun tersebut. Pantun dapat dijadikan sebuah medium peserta didik mempelajari dan meningkatkan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari yang kini peserta didik kurang menerapkan nilai moral dengan baik. Selain itu, media pembelajaran untuk pembelajaran pantun guna membantu peserta didik menemukan ide membuat pantun masih minim. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan bagi pengajar bahasa Indonesia kelas VII dalam membantu peserta didik menemukan ide membuat pantun yang dapat memiliki keterkaitan dengan nilai moral secara bersamaan. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dapat membantu pengajar memadukan ide awal membuat pantun dan nilai moral. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Research and Development* dengan menggunakan teori *ADDIE*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara dengan pengajar bahasa Indonesia kelas VII dan pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik kelas VII. Hasil penelitian pengembangan produk dalam penelitian ini memiliki rata-rata respon dari 95 peserta didik sebesar 86% dengan memperoleh kriteria sangat layak. Dengan presentase tersebut, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam pembelajaran menulis pantun berbasis nilai moral di kelas VII.

Kata Kunci: kartu bergambar, nilai moral, media pembelajaran

Abstract

Grade VII students have difficulty in making *pantun* because they have problems in determining the initial idea for making the *pantun*. *Pantun* can be used as a medium for students to learn and improve moral values in everyday life, which now students do not apply moral values properly. In addition, learning media for learning *pantun* to help students find ideas for making *pantun* is still minimal. This is a challenge for seventh grade Indonesian language teachers in helping students find ideas for making *pantun* that can have a connection with moral values simultaneously. Therefore, this research aims to develop learning media in the form of picture cards that can help teachers combine the initial idea of making *pantun* and moral values. The development model used in this research is Research and Development using ADDIE theory. The data collection technique in this research is in the form of interviews with grade VII Indonesian language teachers and filling out questionnaires conducted by grade VII students. The results of product development research in this study have an average response from 95 students of 86% by obtaining very feasible criteria. With this percentage, the learning media that has been developed can be utilized and used in learning to write moral value-based *pantun* in class VII.

Keywords: Learning media, picture cards, moral values

A. Pendahuluan

Pada dasarnya orientasi pembelajaran bahasa Indonesia terletak pada kemampuan keterampilan berbahasa. Hal tersebut mengacu pada empat hal, yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara, serta menulis. Banyak cara untuk mewujudkan keempat keterampilan berbahasa tersebut guna memperoleh hasil yang maksimal pada setiap materi pembelajaran bahasa Indonesia yang akan diberikan kepada peserta didik. Jenjang pada keterampilan berbahasa tersebut juga memiliki tahapan-tahapan dalam mempelajari dan mendalami keempat keterampilan berbahasa tersebut. Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester ganjil terdapat pembelajaran yang berkenaan dengan *pantun*, dimana materi tersebut dapat dipahami oleh para peserta didik, meskipun demikian terdapat kendala saat pembelajaran *pantun* tersebut. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi *pantun* akan memiliki dampak pada keterampilan menulis para peserta didik saat menulis *pantun*. Banyak peserta didik yang belum sepenuhnya menerima pemahaman cukup dan minim memiliki ide serta gagasan saat diberikan tugas menulis sebuah *pantun*. Terlebih pemaknaan *pantun* banyak berupa penyampaian pesan moral, agama, serta budi pekerti. Hal tersebut masih sukar digapai oleh para peserta didik untuk dituliskan dalam *pantun*, banyak pemaknaan yang melenceng jauh. Bahkan, para peserta didik tidak dapat memaknai sebuah *pantun*. Maka dari itu menulis sebuah *pantun* bukanlah hal yang mudah untuk dibuat para peserta didik yang masih pada jenjang kelas VII semester ganjil, peserta didik masih berada pada fase peralihan tingkatan sekolah dari sekolah dasar menjadi sekolah menengah pertama.

Permasalahan yang telah dituliskan di atas sesuai dengan hasil pengumpulan data awal pada penelitian ini. Pengumpulan data awal dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pendidik bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 29 Jakarta Hasil dari wawancara yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil bahwa pada materi *pantun* peserta didik memiliki antusias pada pembelajaran. Pada materi *pantun* peserta didik mengalami kesulitan pada saat pendidik memberi tugas untuk membuat sebuah *pantun*. Sejauh ini, pendidik membantu peserta didik dengan cara peserta didik membuat isi terlebih dahulu baru membuat sampiran dari *pantun*. Pada pembelajaran *pantun* kelas VII di SMP Negeri 29 Jakarta telah menggunakan modul ajar. Hasil ajar peserta didik pada materi *pantun* sejauh ini berbeda-beda, sesuai dengan tujuan pembelajaran masing-masing, pada bagian materi peserta didik sudah dapat mengikuti. Namun, pada saat pembuatan *pantun* karena masih terdapat kendala masih harus dibantu. Selanjutnya, perlunya penanaman nilai moral pendidik merasa hal tersebut perlu dikarenakan saat ini peserta didik belum terbiasa untuk menerapkan etika kepada pengajar, saat berbicara kepada orang lain.

Setelah mendapatkan hasil dari pengambilan data awal maka penulis dapat memberi kesimpulan ketertarikan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi *pantun* kelas VII di

SMP Negeri 29 Jakarta tinggi. Permasalahan yang ditemukan pada materi pantun ialah sulitnya peserta didik menemukan dan menentukan ide awal pembuatan pantun. Penanaman nilai moral pada pembelajaran pantun juga dapat dimasukkan karena memang pendidik merasa hal tersebut perlu, peserta didik juga telah mengetahui apa itu nilai moral dan menganggap pembelajaran nilai moral penting untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran. Penambahan nilai moral dalam pembelajaran akan semakin mengenalkan nilai moral itu sendiri kepada peserta didik agar peserta didik semakin akrab dengan nilai-nilai moral yang berdekatan dengan kegiatan peserta didik sehari-hari.

Media pembelajaran berupa fisik maupun digital masih kerap kali menjadi tantangan bagi para pendidik, maka dari itu penggunaan media pembelajaran berupa fisik maupun digital dapat disesuaikan dengan kondisi yang terdapat pada masing-masing sekolah dan keadaan yang sedang dihadapi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan berupa fisik maupun digital ialah media kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan salah satu alat yang dapat memberikan suatu informasi yang kemudian akan dilihat oleh pengindraan yaitu mata. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media gambar akan memperjelas serta mempermudah para peserta didik dalam memahami sesuatu. Dalam pembelajaran menulis, penggunaan media kartu bergambar merupakan media yang efektif untuk hal tersebut. Pada materi pantun, peserta didik dapat menggunakan media kartu bergambar untuk mengembangkan kreativitas, membangkitkan imajinasi, serta menimbulkan suatu ide dalam membuat sebuah pantun. Media pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar dapat memacu mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan menjadi lebih produktif dalam melakukan kegiatan keterampilan menulis.

Maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah belum adanya pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis pantun baik media berbentuk fisik maupun digital, dan Kurangnya media pembelajaran berbasis nilai moral untuk pembelajaran menulis pantun. Selanjutnya, penelitian ini memiliki tujuan umum guna mengetahui pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbasis nilai moral dan tujuan khusus penelitian ini memiliki tujuan guna menghasilkan sebuah media yang dapat membantu mengoptimalkan serta meningkatkan munculnya kreativitas serta ide peserta didik pada pembelajaran menulis pantun.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Maesaroh dan Mulyadiprana (2020: 134) pembelajaran bahasa Indonesia ialah mata pelajaran wajib yang ada di sekolah. Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia mempelajari bagaimana peserta didik menerapkan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Oleh sebab itu peserta didik akan belajar untuk melakukan komunikasi, komunikasi secara tulisan ataupun secara lisan atau secara langsung. Selanjutnya, pembelajaran bahasa Indonesia meliputi apresiasi sastra pula. maka dapat diberikan kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dapat berfungsi membantu peserta didik dalam berkomunikasi secara baik dan benar. Komunikasi secara langsung maupun komunikasi secara lisan. Tentu saja pembelajaran bahasa Indonesia tidak luput dari pembelajaran menulis teks maupun apresiasi sebuah karya sastra, salah satunya ialah pembelajaran menulis teks pantun yang berada di kelas VII semester ganjil pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Media Pembelajaran

Pajaran yang dimanfaatkan dengan baik akan menghasilkan sebuah pembelajaran yang efektif. Semakin efektif suatu pembelajaran, maka media pembelajaran akan semakin dibutuhkan. Cakupan pemanfaatan objek akan semakin meluas sebagai media pembelajaran, dari media pembelajaran elektronik, digital, dan manual. Media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan kelas. kartu bergambar ialah media yang memiliki sifat sederhana, memiliki nilai edukatif serta memiliki nilai kreatif bagi penggunaannya. Selanjutnya, kartu bergambar dapat dikatakan sebagai media yang sangat efektif saat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan serta menambah motivasi dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik. Selanjutnya, menurut Pratita (2014: 88) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran perlu adanya stimulus yang dapat diperoleh dari metode

atau media pembelajaran yang tepat. Penggunaan serta pemilihan metode dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media.

Sejalan dengan hal tersebut Nida, dkk. (2020: 18) berpendapat bahwa kartu bergambar dirancang dan didesain guna memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan memiliki daya tarik kepada kartu bergambar dan akan meningkatkan minat peserta didik belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran visual yang dapat membantu peserta didik memahami sesuatu. Kartu bergambar juga dapat menjadi suatu media yang tepat digunakan saat pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Nilai Moral

Menurut Nurohmah dan Dewi (2021:123) seorang diri memerlukan nilai moral karena hal tersebut sangat penting. Seseorang seharusnya memiliki nilai moral yang baik. Dengan demikian, individu akan terhindar dari banyak hal yang dapat menjerumuskan seseorang dalam bertindak secara tidak baik. Kemudian, menurut Baginda (2016: 2) belum maksimalnya pembentukan nilai moral dalam proses pembelajaran di sekolah merupakan sebuah akar permasalahan. Berdasarkan kurikulum yang terdapat dalam pendidikan dasar serta menengah, pengetahuan umum saat ini yang diberikan kepada peserta didik cenderung pada penanaman nilai moral pada saat pembelajaran agama dan kewarganegaraan. Namun sampai saat ini belum adanya perubahan yang terlihat jelas dari adanya penanaman nilai moral pada pembelajaran tersebut. Banyak indikasi bahwa peserta didik mempunyai moral yang cenderung menurun, banyak contoh seperti peserta didik yang terlibat tawuran, terjerumus ke dalam penggunaan obat-obatan terlarang, dan lain sebagainya. Sejalan dengan hal tersebut, Firwan (2017: 49) berpendapat bahwa moral dapat menjadi petunjuk pada suatu kondisi mental seseorang yang membuat manusia tetap semangat, baik, bergairah, disiplin terkait isi hati maupun perasaan sebagaimana terlihat dalam perbuatan yang diperbuat oleh setiap manusia. Kehidupan manusia tidak terlepas dari moral, moral dapat mempengaruhi perilaku setiap seseorang yang dapat menentukan perilaku yang menurutnya baik untuk dilakukan. Moral memiliki prinsip yang sangat penting, yaitu menjalankan perilaku baik dan juga tidak menjalankan tindakan yang buruk

Setelah melihat pemaparan terkait nilai moral, dapat disimpulkan bahwa nilai moral ialah suatu perilaku atau tindakan manusia yang baik, dan dapat menjalankan yang baik serta meninggalkan yang buruk. Nilai moral manusia sifatnya sangatlah penting karena hal tersebut biasa berlaku untuk kehidupan bermasyarakat dimana hal tersebut dapat berpengaruh kepada pandangan orang lain terhadap diri individu itu sendiri. nilai moral memiliki peran dalam dunia pendidikan, dimana peserta didik harus diperhatikan baik-baik dalam hal penanaman nilai moral. Hal tersebut dapat berpengaruh kepada cara peserta didik satu dengan yang lainnya, peserta didik kepada pendidik begitu pun sebaliknya dalam bersikap dan menyikapi sesuatu dalam ranah pendidikan. Penanaman nilai moral dalam pendidikan juga dapat membantu peserta didik membatasi diri serta dapat menempatkan diri dalam bersikap kepada masyarakat dan ruang lingkup keluarga.

4. Keterampilan Menulis

Sardila (2015: 113) mengemukakan bahwa menulis ialah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat ekspresif dan produktif. Menulis di katakan ekspresif karena menulis ialah kegiatan yang menghasilkan sebuah pemikiran juga perasaan yang telah dituangkan melalui aktivitas menggerakkan motorik halus yang penyampaiannya melalui goresan-goresan tangan. Kemudian menulis merupakan proses yang menghasilkan karya nyata dari suatu satuan bahasa sehingga muncul dalam bentuk tulisan maka disebut menulis sebagai bentuk produktivitas bagi yang melakukannya. Selanjutnya, menurut Hendrawan (2019: 48) berpendapat bahwa menulis merupakan kegiatan yang berguna untuk mengekspresikan ide, gagasan, pikiran ataupun perasaan yang dituangkan dalam lambang kebahasaan. Aspek yang terlibat dalam kegiatan menulis ialah penggunaan tanda baca serta ejaan, penggunaan kosa kata serta diksi, penataan kalimat, pengembangan sebuah paragraf, pengolahan gagasan serta pengembangan model karangan. Menulis ialah proses penemuan dan juga penggalian sebuah ide untuk dikembangkan.

Sejalan dengan hal tersebut, Menurut Muttaqillah (2019: 3) kemampuan menulis dapat menjadikan seorang penulis dapat menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis dalam mengungkapkan suatu pesan atau gagasan yang ingin disampaikan secara baik. Aspek dalam kemampuan menulis banyak mencakup beberapa aspek seperti kemampuan memahami apa yang ingin dikomunikasikan, penggunaan unsur-unsur bahasa, kemampuan dalam mengorganisasi sebuah wacana dalam bentuk karangan, serta dapat menggunakan gaya bahasa yang tepat. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis ialah keterampilan yang biasanya dipelajari di paling akhir karena keterampilan menulis ini membutuhkan konsentrasi dari ketiga keterampilan sebelumnya yaitu keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan menulis dapat dikatakan sebagai peluapan atau pengembangan dari ide atau gagasan yang dimiliki oleh seseorang yang akan mengasah pola pikir seseorang.

5. Pantun

Menurut Absor (2020: 2) pantun ialah bentuk dari puisi lama. Pantun dapat dijadikan cerminan kecerdasan serta kreativitas dari pembuatnya. Pantun terlihat sederhana, tetapi diperlukan kreativitas dalam membuatnya. Penulis harus membuat sampiran dan isi yang tidak berkaitan satu dengan lainnya. Selanjutnya, menurut Basuni (2018: 18) pantun termasuk ke dalam bentuk puisi lama yang dapat mencerminkan kecerdasan serta kreativitas dari pembuatnya, karena seseorang yang membuat pantun harus membuat sampiran serta isi yang tidak memiliki keterkaitan, meskipun terlihat hal tersebut ialah hal yang sederhana. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Maulina (2015: 109) biasanya pantun terdiri dari empat larik atau empat baris jika dituliskan. Setiap baris terdiri atas delapan sampai dua belas suku kata, mempunyai sajak akhir dengan pola a-b-a-b atau a-a-a-a. Pada mulanya pantun ialah sastra yang berbentuk lisan, namun pada saat ini pantun banyak dijumpai dalam bentuk tertulis. Pantun terdiri atas dua bagian, yaitu sampiran dan isi. Sampiran ialah dua baris pertama, dua baris selanjutnya ialah isi.

Berdasarkan beberapa teori, maka dapat disimpulkan bahwa pantun ialah sebuah puisi lama yang masih mempunyai eksistensi sampai saat ini, pantun juga dapat dijadikan sebagai cerminan jati diri bangsa, di mana pantun dapat dijadikan media untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain atau sebuah permasalahan tertentu. Pantun juga dapat dijadikan sebagai bukti kreativitas yang menulisnya, saat seseorang menulis pantun, seseorang tersebut harus dapat membuat dua baris kalimat pertama yaitu sampiran yang tidak ada keterkaitannya dengan dua baris setelahnya yang berguna untuk menyampaikan isi dari pantun tersebut yang akan dimaknai nantinya.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau kerap disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018: 297) metode penelitian dan pengembangan ialah sebuah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu, yang kemudian produk tersebut akan dilakukan uji coba hingga memperoleh hasil efektivitas dari produk yang telah dibuat. Penelitian yang mendatangkan sebuah produk tertentu harus melakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta diperlukan uji untuk melihat keefektifan produk tersebut terlebih dahulu agar dapat digunakan oleh masyarakat luas.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Prosedur pengembangan merupakan sebuah tahapan yang pasti ada dalam sebuah penelitian untuk memecahkan sebuah masalah. Menurut Gustiani, dkk (2021:55) model pengembangan *ADDIE* memiliki lima tahapan yakni a) analisis, b) rancangan, c) pengembangan, d) penerapan, serta e) evaluasi. Pada bidang pendidikan model R&D dapat bermanfaat untuk mengembangkan maupun penyempurnaan suatu media pembelajaran yang telah ada maupun yang baru akan dikembangkan. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran menulis pantun kelas VII menggunakan media kartu bergambar berbentuk cetak dan digital, kartu bergambar yang dihasilkan ialah kartu bergambar berbasis nilai moral.

Pada tahap penerapan, proses utama yang akan dilalui ialah dengan melakukan validasi dengan ahli materi serta pakar media agar para ahli tersebut dapat menilai atas kelayakan media serta mengetahui apa yang perlu diperbaiki dari media yang telah dihasilkan. Teknik

pengumpulan data yang digunakan ialah pemberian angket kepada ahli materi dan ahli media. Berikut klasifikasi yang dimiliki oleh validator.

a. Validator Ahli Materi

Pada penelitian ini, validasi ahli materi akan dilakukan oleh Bapak Harin Fadillah, S.Pd. Pelaksanaan validasi materi ialah dengan validator mengisi kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti dan berkaitan dengan materi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

b. Validator Ahli Media

Pelaksanaan validasi media ialah dengan validator mengisi kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti dan berkaitan dengan media pembelajaran cetak dan digital yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, validasi ahli media akan dilakukan oleh Bapak Azis Saputra Isnaini, M.Kom. Pelaksanaan validasi media ialah dengan validator mengisi kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti dan berkaitan dengan media pembelajaran kartu bergambar cetak dan digital yang telah dikembangkan. Instrumen kuesioner untuk validasi ahli materi sebagai berikut. Setelah melakukan validasi oleh para ahli, selanjutnya produk akan dilakukan uji coba lapangan awal dimana uji coba tersebut melibatkan 33 peserta didik kelas VII SMP Negeri 29 Jakarta. Uji coba lapangan awal dimaksud agar mengetahui respon awal peserta didik mengenai produk yang tengah di uji coba. Hasil respon uji coba tahap awal dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan pertimbangan ataupun dilakukan perbaikan produk sebelum produk melalui uji coba lapangan utama.

Kemudian, setelah dilakukan evaluasi atau perbaikan dari uji coba lapangan awal yang memang dibutuhkan serta diperlukan, akan dilaksanakan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan utama akan melibatkan 65 peserta didik kelas VII SMP Negeri 29 Jakarta. Setelah dilakukan uji coba lapangan utama maka harus mendapatkan hasil atau respon yang lebih baik dari peserta didik yang mengikuti uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan utama juga mempunyai tujuan untuk mengumpulkan respon serta penilaian dari subjek uji coba lapangan utama. Instrumen penelitian yang akan digunakan ialah dibagikannya angket dengan memberikan tanda centang untuk memilih penilaian. Angket yang diberikan berkaitan dengan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada penelitian ini, pengambilan data diperoleh melalui pengumpulan angket yang telah peneliti berikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik SMP Negeri 29 Jakarta. Pengumpulan data melalui angket memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang di uji coba. Angket yang diberikan kepada peserta didik ialah angket yang diberikan setelah dilaksanakan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama setelah mencoba produk yang telah dikembangkan. Angket tersebut bertujuan untuk mendapatkan data bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data yang telah diperoleh juga akan dihitung menggunakan skala *likert* dengan menggunakan metode centang pada kolom pertanyaan yang diberikan oleh para responden. Skala *likert* yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai pedoman skor penilaian. Pedoman skor tersebut ialah sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian Angket

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Rustandi, dkk. (2020: 4090)

Pedoman penilaian di atas akan didapat melalui angket yang telah diisi oleh pada responden. Setelah memperoleh hasil yang didapat melalui pengisian angket, kelayakan produk akan diketahui oleh peneliti melalui presentase dari hasil angket tersebut. Hasil penilaian yang telah diperoleh peneliti akan dianalisis dengan cara menghitung rata-rata tersebut dengan cara hitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Sumber: Purwanto dalam Wardani dan Harlinda (2018:376)

Keterangan:

NP : Nilai persentasi kelayakan, R: Jumlah skor yang diperoleh, SM: Jumlah Skor maksimum Hasil akan diperoleh menggunakan rumus yang telah dihitung berdasarkan data yang telah didapatkan. Hasil yang diperoleh ialah hasil persentase kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil yang telah diperoleh makan akan dikelompokkan sesuai dengan kriteria validasi yang telah ditentukan. Hasil skor yang telah dihitung melalui rumus di atas akan dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak (SL)
61%-80%	Layak (L)
41%-60%	Cukup Layak (CL)
21%-40%	Kurang Layak (KL)
0%-20%	Sangat Kurang Layak (SKL)

Arikunto dan Jabar dalam Wardani dan Harlinda (2018: 376)

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa kartu bergambar cetak dan digital dengan bantuan aplikasi Canva. Media pembelajaran kartu bergambar dibuat guna pembelajaran pantun berbasis nilai-nilai moral. Media pembelajaran kartu bergambar dapat digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar terutama pada kegiatan membuat pantun. Peserta didik dapat lebih mudah dalam membuat pantun dan memahami terkait dengan nilai-nilai moral dengan bantuan media pembelajaran kartu bergambar yang telah dikembangkan. Media pembelajaran kartu bergambar yang telah dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE menghasilkan dua model kartu bergambar, yaitu kartu bergambar cetak dan kartu bergambar digital. Keduanya dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan saat pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar.

1. Deskripsi dan Analisis Data Uji Coba

a. Analisis Data Awal

Pada penelitian ini menggunakan cara wawancara untuk mendapatkan informasi awal. Hasil dari wawancara yang telah dilaksanakan untuk pengambilan data awal mendapatkan hasil bahwa peserta didik mengalami kesulitan saat membuat pantun dikarenakan minimnya menemukan ide. Pada pembelajaran pantun kelas VII di SMP Negeri 29 Jakarta telah menggunakan modul ajar, namun belum memiliki media pembelajaran untuk pembelajaran pantun. Selanjutnya, perlunya penanaman nilai moral pendidik merasa hal tersebut perlu dikarenakan saat ini peserta didik belum terbiasa untuk menerapkan etika kepada pengajar, saat berbicara kepada orang lain. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik menemukan ide untuk membuat sebuah pantun yang memiliki kaitan dengan nilai moral. Pendidik mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran kartu bergambar akan mempunyai keberhasilan dalam pembelajaran karena media tersebut suatu hal yang baru untuk peserta didik serta akan memacu antusias saat melakukan pembelajaran.

b. Perencanaan

Setelah mendapatkan data awal melalui wawancara selanjutnya peneliti melakukan perencanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan hal yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang akan dibuat ialah media kartu bergambar berbasis nilai moral. Peneliti membuat konsep yang dapat memadukan gambar yang berkaitan dengan nilai moral dan pembelajaran pantun. Peneliti akan merencanakan pula bagaimana desain dari kartu bergambar yang akan di cetak maupun kartu bergambar digital, cara kerja keduanya, serta elemen yang diperlukan seperti kotak penyimpanan, kode batang yang perlukan, lembar petunjuk permainan kartu bergambar. Sehingga, media pembelajaran dapat sesuai dan dapat membantu peserta didik dalam membuat pantun serta dapat pula mempelajari nilai moral.

c. Pengembangan Format Produk Awal

Pada pengembangan format produk awal dalam media pembelajaran kartu bergambar kartu bergambar berbasis nilai moral untuk pembelajaran pantun kelas VII terbagi menjadi beberapa komponen. Seperti, Kotak Penyimpanan, lembar petunjuk penggunaan, 16 lembar kartu bergambar, lembar akses kartu bergambar digital menggunakan kode batang, halaman awal kartu bergambar digital, halaman petunjuk kartu bergambar digital, halaman pemilihan kartu bergambar digital, halaman lembar kartu bergambar digital, dan halaman akhir kartu bergambar digital. Berikut gambar dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

a) Kotak Penyimpanan



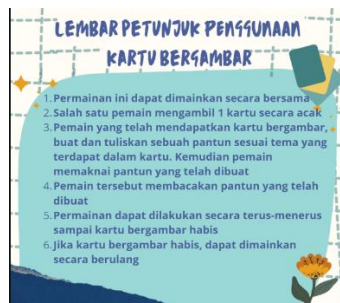
Gambar 1 Kerangka Kotak Penyimpanan Kartu Bergambar

b) Lembar Kartu Kode Batang



Gambar 2 Lembar Kartu Kode Batang

c) Lembar Petunjuk



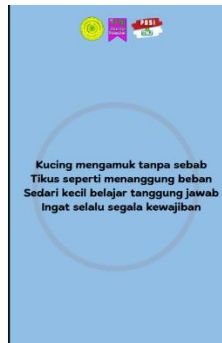
Gambar 3 Lembar Petunjuk Kartu Bergambar Cetak

d) Halaman Utama Kartu Bergambar



Gambar 4 Kartu Bergambar Cetak Tema "Tanggung jawab"

e) Kartu Bergambar Cetak Bagian Pantun



Gambar 5 Halaman Pantun Tema “Tanggung Jawab”

2. Validasi Produk

Pada tahap validasi produk, akan menjabarkan data terkait kelayakan produk yang telah dikembangkan dalam penelitian yang diperoleh dengan melakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media. Tujuan dilaksanakan validasi ini yaitu guna mengetahui kebenaran isi dan format produk. Validator akan mengisi lembar angket serta menuliskan komentar dan saran untuk mendapatkan nilai dan perbaikan produk yang dikembangkan. Lembar validasi yang akan diisi oleh pada validator menggunakan skala *likert* 1 sampai dengan 5. Berikut ialah hasil validasi terkait media yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini.

a. Validasi Ahli Materi

Data mengenai kelayakan media pembelajaran untuk pantun berbasis nilai moral yang pertama dilakukan oleh ahli materi terlebih dahulu. Pada penelitian ini, validasi ahli materi dilaksanakan oleh Bapak Harin Fadillah, S.Pd., sebagai guru bahasa Indonesia. Hasil angket yang telah diisi oleh validator ahli materi ialah secara keseluruhan, tema terkait nilai moral yang terdapat pada kartu bergambar telah sesuai, untuk penggunaan bahasa dan ketepatan penggunaan tanda baca sudah baik dan dapat digunakan. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dinilai dapat membantu pembelajaran dan dapat memudahkan pendidik maupun peserta didik. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 91,5%. Berdasarkan kategori kelayakan produk pada tabel 3.3 maka media pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian ini dapat dinyatakan **“Sangat Layak”**.

b. Validasi Ahli Media

Data mengenai kelayakan media pembelajaran untuk pantun berbasis nilai moral selanjutnya dilakukan oleh ahli media. Pada penelitian ini, validasi ahli media dilaksanakan oleh Bapak Azis Saputra Isnaini, M.Kom. hasil angket yang telah diisi oleh validator ahli media terhadap media pembelajaran yang telah digunakan ialah kesesuaian gambar/ilustrasi yang digunakan secara keseluruhan telah sesuai dengan tema yang dipilih. Ukuran huruf, dan kesesuaian warna telah sesuai bagi validator. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dinilai dapat digunakan untuk pembelajaran dan penggunaannya mudah diterapkan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 88,6%. Berdasarkan kategori kelayakan produk pada tabel 3.3 maka media pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian ini dapat dinyatakan **“Sangat Layak”**.

c. Uji Coba Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya setelah melaksanakan validasi kepada ahli materi dan media serta telah melakukan revisi ialah melaksanakan Uji coba produk sebanyak dua kali, yaitu uji coba lapangan awal dan Uji coba lapangan utama. Uji coba ini dilaksanakan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Peserta didik mengisi kuesioner yang diberikan oleh peneliti guna mengetahui respon serta komentar terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam kuesioner tersebut terdapat 12 butir pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dimainkan oleh peserta didik. Berikut hasil perhitungan uji coba yang telah dilakukan peneliti kepada peserta didik.

a) Uji coba lapangan awal

Uji coba lapangan awal bertujuan guna mengetahui respon dari peserta didik dalam skala kecil terhadap media pembelajaran kartu bergambar yang telah dikembangkan. Subjek uji coba lapangan awal dilakukan oleh 33 peserta didik kelas VII SMP Negeri 29 Jakarta. Penilaian dan

respon peserta didik diperoleh dengan cara peserta didik mengisi kuesioner yang telah dibagikan setelah uji coba media pembelajaran dilakukan pada kelas awal..

Hasil uji coba lapangan awal yang telah dilakukan mengenai respon 33 peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui 12 butir pertanyaan telah memperoleh skor 1.610 dari 1.980, mendapatkan presentase kelayakan produk 81,3% Jika dilihat berdasarkan tabel 3.3 maka produk yang telah dikembangkan dapat dikategorikan "**Sangat Layak**".

b) uji coba lapangan utama

Uji coba lapangan utama memiliki tujuan guna mengetahui respon dari peserta didik dalam skala lebih besar daripada uji coba lapangan awal terhadap media pembelajaran kartu bergambar yang telah dikembangkan. Subjek uji coba lapangan awal dilakukan oleh 65 peserta didik kelas VII SMP Negeri 29 Jakarta. Penilaian dan respon peserta didik diperoleh dengan cara peserta didik mengisi kuesioner yang telah dibagikan setelah uji coba media pembelajaran dilakukan pada kelas awal.

Hasil penilaian uji coba lapangan utama dilakukan mengenai respon 65 peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui 12 butir pertanyaan telah memperoleh skor 3.451 dari 3.900, mendapatkan presentase kelayakan produk 88,4% Jika dilihat berdasarkan tabel 3.3 maka produk yang telah dikembangkan dapat dikategorikan "**Sangat Layak**".

D. Kesimpulan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbasis nilai moral untuk pembelajaran pantun yang telah dilaksanakan oleh peneliti, didapatkan kesimpulan bahwa Penelitian terkait pengembang media pembelajaran kartu bergambar berbasis nilai moral dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan Kemudian, dilakukan pula uji coba kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 29 Jakarta terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal tersebut berguna untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan agar memaksimalkan hasil dari media tersebut. Selanjutnya, hasil validasi terhadap media yang telah dikembangkan memperoleh hasil persentase 91,5% dari ahli materi serta mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 88,6% dengan kriteria sangat layak. Kedua validasi yang telah dilakukan, memperoleh kriteria sangat layak dan dapat dilakukan uji coba kepada peserta didik. Hasil uji coba kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 29 Jakarta secara keseluruhan memperoleh persentase 86% dengan kriteria sangat layak. Maka dari itu, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran kartu bergambar berbasis nilai moral untuk pembelajaran pantun sangat layak digunakan untuk media pembelajaran pantun.

E. Referensi

- Absor, U, dkk. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Pantun dengan Media Lirik Lagu Berbasis Kepedulian Sosial untuk MTS di Demak. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5 (1): 2.
- Baginda, M. 2016. Nilai-nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'* 10 (2): 2.
- Basuni, L. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Example Non Example Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Budaya* 2 (1): 18.
- Firwan, M. 2017. Nilai Moral dalam Novel Sang Pencerah Karya Akmal Narsey Basral. *Jurnal Bahasa dan Sastra* 2 (2): 49-56.
- Hendrawan, D. N. dan Indihadi, D. (2019). Implementasi Proses Menulis pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Tokoh Cerita Fiksi. *Jurnal Pedadidaktika* 6 (1): 48.
- Maesaroh, S. dan Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Peadidaktika* 7 (3): 134.
- Maulina, D. E. (2015). Keanekaragaman Pantun Indonesia. Bandung. *Jurnal Semantik STKIP Siliwangi* 1(1) :109-112.

- Muttaqillah. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Eksposisi Melalui Kegiatan Menulis Berita Siswa Kelas X MA Pembangunan UIN Jakarta. *Jurnal Pena Literasi* 2 (1): 3.
- Nida, D. M. A. A., dkk. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksa* 8 (1): 17-18.
- Nurohmah, A .N., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Moral dan Karakter di Era Pandemi melalui Pendidikan dengan Mengimplementasikan Nilai-nilai Pancasila. *EduPsyCouns Journal* 3 (1): 21-23.
- Pratita, D. (2014). Penggunaan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMP. *Jurnal Parameter*, 25 (2): 88.
- Rustandi, A., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Media Bima*, 15 (2): 4090.
- Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Islam* 40 (2): 113-117.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, A. (2019). *Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VII-I SMP Dharma Karya UT*. *Jurnal Pena Literasi* 2 (1): 3.