

## **PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR PERISTIWA PADA MATERI KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V**

Rina Kurniawati<sup>1</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: rinakurniawati23@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa sekolah dasar kelas V sehingga perlu dikembangkan media yang sesuai dengan materi tersebut. Pengembangan media gambar di harapkan untuk meningkat kemampuan siswa kelas V sekolah dasar . Penelitian awal ini merupakan penelitian pengembangan Media Gambar peristiwa untuk meningkatkan keterampilan menulis khususnya kelas V. Pengembangan Media Gambar peristiwa dibuat berdasarkan tujuh indikator. Media Gambar peristiwa ini di uji dengan satu validator, yaitu validasi isi. Hasil dari uji validasi tersebut menyatakan 80% validasi ahli isi. Berdasarkan hasil validasi tersebut validasi ahli isi menunjukkan Media Gambar peristiwa termasuk dalam kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Gambar peristiwa ini dapat menjadi salah satu alat pembelajaran alternatif untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik khususnya pada sekolah dasar. untuk diharapkan produk yang dihasilkan dapat layak digunakan dalam pengembangan keterampilan menulis pada siswa kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci :** Keterampilan Menulis, Media Gambar Peristiwa

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak akan pernah lepas dari empat ketrampilan yakni ketrampilan membaca, ketrampilan mendengar, ketrampilan menulis dan ketrampilan berbicara. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan ketrampilan komunikasi pada siswa, baik berupa lisan maupun tulisan. Adapun dalam pembelajaran tulisan siswa dilatih untuk mengungkapkan suatu gagasan dan mengembangkan kosa kata lewat sebuah karangan dengan berlandaskan pada pengetahuan, pengalaman serta ide imajinatifnya. Untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam mencurahkan pemikirannya lewat sebuah tulisan, dibutuhkan sebuah ketrampilan untuk menulis yang tidak hanya asal menulis, akan tetapi sebuah tulisan yang akan menumbuhkan karakter pada diri anak [1].

Salah satu ketrampilan menulis yang harus dipelajari anak sejak usia dini yakni ketrampilan menulis dan memahami sastra anak. Sastra merupakan sesuatu yang menarik yang dapat memberikan hiburan, mampu memupuk dan menanam rasa keindahan. Banyak anak di jaman sekarang tidak begitu memahami apa itu sastra, padahal dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dicantumkan dalam kurikulum, siswa harus

mencapai tujuan dalam pembelajaran diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan yang harus dimiliki salah satunya yakni kesadaran diri atas pentingnya karya sastra bagi pengembangan diri dan sikap positif siswa terhadap karya sastra. Dengan adanya pembelajaran sastra di sekolah dasar yang ditanamkan sejak dini dapat menjadikan titik masuk pendidikan karakter pada anak. Disamping itu juga siswa bisa menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan dengan pembelajaran sastra siswa bisa menanamkan budi pekerti baik dan mudah memahami sebuah kehidupan dari pengalaman orang lain. Menurut Pradopo “puisi itu mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indra dalam suasana yang berirama”. Jadi bisa disimpulkan bahwa puisi merupakan ungkapan ekspresi seorang yang dituangkan dalam sebuah tulisan baik berupa pengalaman atau imajinasi dengan menggunakan bahasa yang tak langsung [2].

Akan tetapi dalam puisi anak SD masih belum menggunakan kata – kata kias, penggunaan bahasanya masih sederhana, lugas, sesuai dengan kehidupan anak yang jujur, polos, dan lucu. Sehingga dalam pembelajaran puisi di SD hanya menerapkan untuk gemar

menulis dan menyenangkan puisi lewat lirik lagu anak atau pengalaman pribadi anak.

Sedangkan dalam proses pembelajaran banyak siswa yang tidak paham apa itu puisi, sehingga sering kali mereka kesulitan untuk menulis sebuah karangan puisi walaupun itu sebuah puisi sederhana. Sehingga ide dan kreativitas mereka tidak bisa muncul karena tidak adanya pemahaman dalam materi puisi tersebut. Selain itu, ada faktor lain yang kemungkinan membuat siswa kesulitan untuk memahami materi tersebut, yakni belum adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga pembelajaran yang berjalan tidak ada kemenarikan bagi siswa untuk mencoba membuat sebuah puisi ataupun sekedar memahaminya karena mungkin siswa hanya disuguhkan dengan puisi-puisi yang berdasarkan dari sebuah tulisan saja dan tidak ada penjelasan detail bagaimana bentuknya [3,4].

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Bancar 1, menunjukkan hampir keseluruhan siswa masih belum bisa menulis puisi dengan tepat, penggunaankalimatnya juga masih terlalu panjang dan berupa kata kata yang menuju kearah pembuatan cerita. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bancar 1 Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan timbul karena tidak adanya media pembelajaran untuk memahami dan menulis puisi anak yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk menumbuhkan motivasi siswa, dalam pembelajaran memahami dan menulis puisi dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga kreativitas dan ide siswa dapat dipacumelalui media tersebut. Salah satu media yang dapat membantu siswa untuk menumbuhkan kreativitas yakni tulisan bergambar. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata.

Gambar dapat menggantikan kata verbal, mengkongkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Untuk itu, pemilihan media buku bergambar yang didalamnya lebih menekankan media bergambar diharapkan bisa menjadi pemacu siswa untuk memahami dan menumbuhkan ide menulis dalam pembelajaran puisi. Selain itu, pemilihan media ini juga diharapkan dapat

membantu guru menyampaikan materi puisi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran dalam memahami dan menulis sebuah karangan puisi dengan judul "Pengembangan Media Gambar Peristiwa Pada Materi Keterampilan Menulis Pada Puisi Siswa Kelas V.

## METODE PENELITIAN

Model Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ASSURE. Model ASSURE sangat cocok untuk pengembangan media dan teknologi pembelajaran, bahan ajar, serta strategi dan metode pembelajaran. Penggunaan model ASSURE dinilai cocok untuk mengembangkan alat evaluasi yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, dalam hal ini menggunakan media gambar peristiwa [5].

Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, James Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda. Penamaan ASSURE diangkat dari komponen *Analyze learner characteristics, State standard and objective, Select strategies and resource, Utilize resource, Require learner participation, Evaluate and Revise*. Langkah-langkah model pengembangan ASSURE yaitu : 1. Analisis peserta didik; 2. Menentukan standar dan tujuan; 3. Memilih strategi dan sumber; 4. Memanfaatkan sumber; 5. Melibatkan partisipasi peserta didik; 6. Evaluasi dan revisi. Validasi pelaksanaan pembelajaran oleh ahli atau pakar isi. Teknik pengumpulan data melalui pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh ahli terhadap masing-masing aspek yang ingin dinilai [6].

Data hasil validasi akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
81% -100%	Sangat layak
61% -80%	Layak
41% -60%	Cukup layak
21% -40%	Tidaklayak
0 - 20%	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran berupa media gambar peristiwa pada kelas V semester II. Data yang didapat dalam penelitian ini merupakan data nilai kevalidan pengembangan media gambar peristwayang diharapkan mampu memberi pengaruh dalam pembelajaran keterampilan menulis kelas v.

Validasi isi untuk 5 aspek penilaian yang telah dilakukan memberikan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Isi

No	Indikator penilaian	Tahap1
1	Media berisi materi pelajaran yang mampu memperdalam pengetahuan siswa.	3
2	Media berisi materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai.	3
3	Media mendorong siswa untuk saling bekerjasama.	3
4	Media menimbulkan minat siswa.	4
5	Media memfasilitasi siswa untuk melakukan evaluasi.	3
Jumlah		16
Rata-rata presentase		80%
Kriteria skor		Layak

Hasil perhitungan validasi isi sebesar 80%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa materi di media kartu bergambar memiliki kualifikasi layak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa media gambar peristiwa telah dikembangkan berkategori baik, valid dan sangat layak diterapkan pada siswa sekolah dasar materi ini. Skor hasil validasi media gambar peristwayang diberikan oleh validasi isi 80% yang termasuk dalam kualifikasi layak dan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. media gambar peristwayuga akan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaranpun akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan guru pun akan lebih mudah menyampaikan materi

pembelajaran menggunakan media gambar peristiwa. Hasil pengembangan media komik berbasis literasi sains pada materi kebahasaan pada siswa tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cecep, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: JI Tamba Raya No.23 Rawamangun
- [2] Arief S. Sadiman dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- [3] Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi- cet.19. Jakarta: Rajawali Pers.
- [4] Limbong, Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- [5] Setyosari, Punaji 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [6] Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.