

PENGEMBANGAN MEDIA *SHOCK BOX* UNTUK MENGIDENTIFIKASI INFORMASI SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS KELAS VII

Ainur Rohmah¹, Sri Utami², Agus Hermawan³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

e-mail: ¹ainnurr4@gmail.com, ²utami3215@gmail.com, ³agushermawan8992@gmail.com

INFOARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima :

Tanggal Direvisi:

Disetujui:

Dipublis:

Kata kunci:

media pembelajaran
surat pribadi
surat dinas

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang secara khusus untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Uji validasi dilakukan oleh 2 dosen, uji kepraktisan oleh guru bahasa Indonesia, dan uji kemenarikan oleh siswa kelas VII. Data penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan melalui angket dan data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media *shock box* untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas adalah aspek tampilan media, ahli media diperoleh 95%, ahli materi 97,2%, dan siswa 89,84%. Aspek penyajian media, ahli media 100%, ahli materi 100%. Aspek ketepatan media, ahli media 90%. Aspek ketertarikan media, siswa 92,19%. Aspek kesesuaian materi, ahli materi 100%. Aspek penyampaian materi, ahli materi 95%. Aspek materi, guru 89,29%, siswa 91,41%. Berdasarkan pemaparan hasil kategori tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk SMP/MTs.

Abstract: This research and development aims to develop learning media specifically to identify information on personal letters and official letters. This research was conducted with reference to the 4D development model which consists of 4 stages of development, namely: *Define*, *Design*, *Develop*, and *Disseminate*. The validation test was carried out by 2 lecturers, the practicality test by the Indonesian language teacher, and the attractiveness test by the seventh grade students. Research data in the form of quantitative and qualitative data collected through questionnaires and research data were analyzed descriptively quantitatively. The results showed that the feasibility of shock box media to identify personal and official letter information was the aspect of the media display, 95% of media experts, 97.2% of material experts, and 89.84% of students. Aspects of media presentation, 100% media expert, 100% material expert. Aspects of media accuracy, media experts 90%. Aspects of media interest, students 92.19%. Aspects of material suitability, 100% material experts. Aspects of material delivery, material experts 95%. Material aspects, teachers 89.29%, students 91.41%. Based on the presentation of the results of these categories, it can be concluded that the learning media that have been developed are suitable for use in learning Indonesian for SMP/MTs.

PENDAHULUAN

Kurikulum bahasa Indonesia secara teratur dirancang mengikuti perkembangan teori tentang bahasa dan teori belajar bahasa yang sekaligus menjawab tantangan kebutuhan zaman. Hal ini dimulai sejak 1984 hingga sekarang Kurikulum 2013. Mulyasa (2014:6) menyatakan bahwa kurikulum 2013

Ainur Rohmah, dkk Pengembangan Media Shock Box ...| 13

merupakan kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia dengan kurikulum 2013 untuk mendorong siswa agar lebih baik dalam melakukan keterampilan dan pengetahuan seperti menulis, membaca, berbicara dan menyimak.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Khudaidiyatusy Syarifah(2017) sama-sama menggunakan materi surat dinas dan media permainan. Penelitian Sulis Setiawati(2018) sama-sama menggunakan media Box untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian Aghni Wijaya(2016) sama-sama menggunakan materi surat dinas. Penelitian Siti Mutoharoh(2018) sama-sama membahas mengenai surat pribadi dan surat dinas.

Selanjutnya, daya kebaruan penelitian ini dibanding dengan penelitian orang lain yaitu menciptakan suasana pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak membosankan dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan. Sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi serta dapat mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa ada paksaan dari seorang guru. Selain itu, penggunaan media *Shock box* untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk baru karena belum ada yang menerapkan media ini.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran surat pribadi dan surat dinas diajarkan di jenjang SMP kelas VII. Ada dua KD ranah pengetahuan dan keterampilan pada pembelajaran surat pribadi dan surat dinas, yakni KD 3.13 mengidentifikasi informasi (kabar, keperluan, permintaan, dan/atau permohonan) dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar, 4.13 menyimpulkan isi (kabar, keperluan, permintaan, dan/atau permohonan) dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar, 3.14 menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar, 4.14 menulis surat (pribadi dan dinas) untuk kepentingan resmi dengan memperhatikan struktur teks, kebahasaan dan isi.

Dilihat dari analisis kebutuhan siswa dalam memahami dan menerapkan materi surat (pribadi dan dinas) yang optimal, dapat dilakukan dengan memanfaatkan media untuk mempermudah pemahaman dalam mengidentifikasi surat pribadi dan surat dinas. Hermawan dan Utami (2018) menyimpulkan bahwa surat merupakan alat komunikasi tulis yang mempunyai fungsi sangat penting sebagai bukti tertulis. Nadia dan Sugihastuti (2018:3) mengatakan bahwa surat dinas adalah surat yang berisi masalah mengenai kedinasan yang dibuat oleh suatu instansi pemerintah, instansi swasta, dan organisasi. Astuti (2018:8) mengatakan bahwa surat pribadi adalah surat yang dibuat oleh seseorang yang isinya terkait dengan kepentingan pribadi sebagai sarana komunikasi antar anggota keluarga, sahabat, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru Bahasa Indonesia kelas VII, kemampuan siswa dalam memahami surat pribadi dan surat dinas ini masih kurang. Permasalahan yang terjadi karena kurangnya minat belajar peserta didik atau siswa disebabkan oleh guru yang tidak variatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga peserta didik atau siswa juga tidak dapat memahami dengan maksimal tentang surat-menyurat khususnya surat pribadi dan surat dinas. Selain itu, kurangnya pengalaman dan pengetahuan siswa mengenai surat menyurat juga berpengaruh ketika siswa berada di lingkungan masyarakat.

Kurangnya minat siswa dalam mempelajari surat menyurat disebabkan oleh beberapa faktor, baik berasal dari guru maupun siswa itu sendiri. Faktor yang berasal dari guru, yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal dan belum bervariasi seperti pemilihan metode, strategi, dan model pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Faktor yang berasal dari siswa, yaitu siswa kurang termotivasi sehingga belum menyadari bahwa mempelajari surat menyurat itu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini dikembangkan media *Shock box* dengan harapan peserta didik dapat mempelajari dan memahami materi surat pribadi dan surat dinas dengan mudah dan menyenangkan. Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, disini peneliti mengembangkan media pembelajaran. Sebagaimana telah dikemukakan oleh Yusufhadi Miarso (dalam Amka:2018) mengartikan media pembelajaran sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Dengan adanya variasi media dalam pembelajaran maka peserta didik atau siswa juga akan antusias dalam melakukan proses pembelajaran. Selain dapat memvariasikan pembelajaran dengan penggunaan media sebagai alat bantu penyampaian materi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Pada metode penelitian dan pengembangan (R&D) terdapat beberapa jenis model. Penelitian dan pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahapan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar dengan jumlah responden sebanyak 16 siswa. Adapun tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

Tahap pendefinisian (*define*), merupakan tahap yang bertujuan untuk mendefinisikan dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara analisis peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, hal ini meliputi latar belakang pengetahuan mereka serta perkembangan kognitif, hasil akhirnya akan dijadikan kerangka acuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Analisis kurikulum dan silabus juga termasuk dalam tahap pendefinisian karena selain menganalisis karakteristik siswa, peneliti juga perlu menganalisis kurikulum dan silabus untuk proses penyusunan tujuan pembelajaran. Analisis kompetensi dasar, Peneliti menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Kompetensi dasar yang dipilih adalah menganalisis unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.

Tahap perencanaan (*design*), merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan media dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang desain format produk awal yang akan dikembangkan dan dirancang sesuai kebutuhan serta materi yang telah dikaji sebelumnya.

Tahap pengembangan (*develop*), merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan output media pembelajaran. Output yang diperoleh dari validasi ahli media dan materi dengan cara Peneliti meminta pertimbangan kepada ahli media dan materi. Para ahli tersebut diminta untuk memvalidasi media yang dihasilkan pada tahap perancangan, berupa saran, komentar, serta masukan yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang akan dikembangkan. Kemudian revisi media yang didapat berdasarkan masukan dari para validator. Dan selanjutnya uji coba produk yang dilakukan terbatas pada peserta didik dengan cara memperkenalkan produk, lalu peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media tersebut.

Tahap penyebaran (*disseminate*), merupakan tahap terakhir yang dilakukan yaitu penyebaran produk setelah dilakukan uji coba dan revisi.

Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas VII SMP. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara, dan lembar angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan dipaparkan mengenai hasil dan pembahasan data kuantitatif dan data kualitatif yang mencakup tujuh aspek yaitu (1) tampilan media, (2) penyajian media, (3) ketepatan media, (4) ketertarikan media, (5) kesesuaian materi, (6) penyampaian materi, dan (7) materi. Hasil penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Hasil

Uji coba kelayakan media pembelajaranshock box dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Uji coba kepraktisan media pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Uji coba kemenarikan media dilakukan oleh siswa kelas VII dengan jumlah 16 siswa. Dari setiap uji coba akan memberikan penilaian sesuai dengan angket yang telah dibuat dan disebar oleh peneliti, angket berisikan aspek tampilan media, aspek penyajian media, aspek ketepatan media, aspek ketertarikan media, aspek kesesuaian materi, aspek penyampaian materi, dan aspek materi.

Adapun kriteria kelayakan dalam penelitian dan pengembangan produk media Shock box yaitu sebagai berikut.

- 1) Apabila media Shock box yang diuji tingkat persentase mencapai 85-100%, media tersebut tergolong sangat layak dan dapat diimplementasikan.
- 2) Apabila media Shock box yang diuji tingkat persentase mencapai 75-84%, media tersebut tergolong layak dan dapat diimplementasikan.
- 3) Apabila media Shock box yang diuji tingkat persentase mencapai 56-74%, media tersebut tergolong cukup layak tetapi perlu direvisi.
- 4) Apabila media Shock box yang diuji tingkat persentase mencapai <55%, media tersebut tergolong kurang layak dan perlu revisi.

Hasil uji coba pada komponen tampilan media telah dilakukan oleh ahli media, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar.

Tabel 1. Tampilan Media

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Media	95%	Sangat Layak
2.	Guru bahasa Indonesia	97,2%	Sangat Layak
3.	Siswa Kelas VII	89,8%	Sangat Layak

Komponen tampilan media dari ahli media memperoleh persentase 95% yang dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan. Komponen tampilan media dari guru bahasa Indonesia memperoleh persentase 97,2% yang dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan. Komponen tampilan media dari siswa kelas VII memperoleh persentase 89,8% yang dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selanjutnya, hasil uji coba pada komponen penyajian media telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 2. Penyajian Media

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Media	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak

Komponen penyajian media dari ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh persentase 100% sehingga dapat dikategorikan produk tersebut sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selanjutnya, hasil uji coba pada komponen ketepatan media telah dilakukan oleh ahli media.

Tabel 3. Ketepatan Media

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Media	90%	Sangat Layak

Komponen ketepatan media dari ahli media memperoleh persentase 90% sehingga produk tersebut dapat dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selanjutnya, hasil uji coba pada komponen ketertarikan media telah dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar.

Tabel 4. Ketertarikan Media

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Siswa Kelas VII	92,2%	Sangat Layak

Komponen ketertarikan media dari siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar memperoleh persentase 92,2% sehingga produk tersebut dapat dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selanjutnya, hasil uji coba pada komponen kesesuaian materi telah dilakukan oleh ahli materi.

Tabel 5. Kesesuaian Materi

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak

Komponen kesesuaian materi dari ahli materi memperoleh persentase 100% sehingga produk tersebut dapat dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selanjutnya, hasil uji coba pada komponen penyampaian materi telah dilakukan oleh ahli materi.

Tabel 6. Penyampaian Materi

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Ahli Materi	95%	Sangat Layak

Komponen penyampaian materi dari ahli materi memperoleh persentase 95% sehingga produk tersebut dapat dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selanjutnya, hasil uji coba pada komponen materi telah dilakukan oleh guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar.

Tabel 7. Materi

No.	Subjek Penelitian	Persentase	Kualifikasi
1.	Guru bahasa Indonesia	89,3%	Sangat Layak
2.	Siswa Kelas VII	91,4%	Sangat Layak

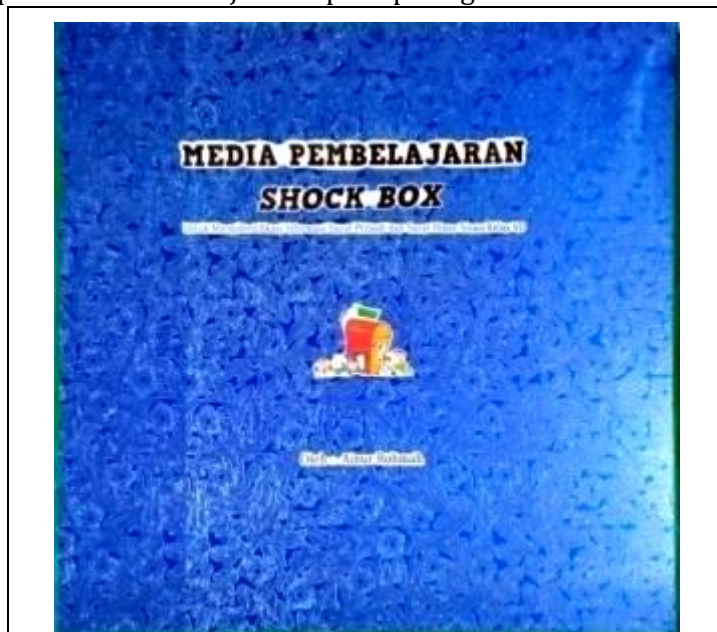
Komponen materi dari guru bahasa Indonesia memperoleh persentase 89,3% sehingga produk tersebut dapat dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan. Komponen materi dari siswa kelas VII memperoleh persentase 91,4% sehingga produk tersebut dapat dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *Shock box* untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas siswa kelas VII. Media *Shock box* ini dibuat sebagai alat bantu belajar siswa. Media ini tergolong dalam media konvensional. Media pembelajaran *Shock box* ini berisi materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) pada kurikulum 2013 yang lebih difokuskan pada kompetensi pengetahuan yaitu KD 3.13 mengidentifikasi informasi (kabar, keperluan, permintaan, dan/atau permohonan) dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

Media *Shock box* dikembangkan melalui beberapa aspek. Diantaranya adalah aspek tampilan media, aspek penyajian media, aspek ketepatan media, aspek ketertarikan media, aspek kesesuaian media, aspek penyampaian materi, dan aspek materi. Deskripsi produk media pembelajaran *Shock box* dijabarkan sebagai berikut.

Aspek tampilan media meliputi beberapa indikator diantaranya adalah (1) media *Shock box* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, (2) pemilihan media *Shock box* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (3) media *Shock box* mudah disimpan, (4) ketepatan ukuran media *Shock box* sebagai media kelompok, (5) bentuk media *Shock box* proporsional, (6) tulisan dalam media *Shock box* jelas, (7) pemilihan warna background media *Shock box* sesuai dengan usia anak SMP, (8) kemudahan penggunaan media *Shock box*, (9) media *Shock box* menarik untuk pembelajaran mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas. Media *Shock box* dibuat dengan bahan kertas karton yang dibentuk persegi dengan terdapat sekat-sekat di dalamnya untuk membentuk kotak-kotak kecil. Media ini telah dibuat dengan menyesuaikan kegunaannya untuk pembelajaran berkelompok yang terdiri dari empat anggota. Media *Shock box* dikemas dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media pembelajaran *Shock box*. Selain petunjuk penggunaan juga terdapat kartu soal, kartu kunci jawaban, serta kartu teks surat pribadi dan surat dinas.

Indikator kemenarikan media *Shock box* untuk pembelajaran mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas dibuat dengan dilengkapi penutup media yang menunjukkan keterangan nama media *Shock box*. Media *Shock box* yang dibuat dengan ukuran panjang 50 cm, lebar 50 cm, dan tinggi 4 cm. Adapun tampilan produk media disajikan seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Tampilan depan media *shock box*

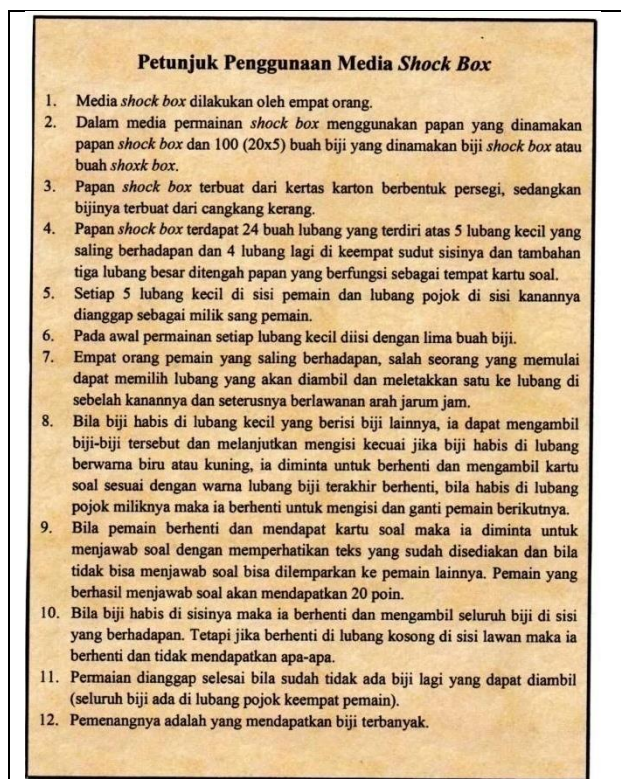
Gambar 1. merupakan tampilan depan dari produk media *Shock box*. Dari bagian depan berisi judul produk yaitu "MEDIA PEMBELAJARAN *SHOCK BOX* untuk Mengidentifikasi Informasi Surat

Pribadi dan Surat Dinas Siswa Kelas VII". Terdapat gambar yang berkaitan dengan surat menyurat, selain itu juga terdapat nama pembuat produk yaitu nama mahasiswa "Oleh : Ainur Rohmah". Bahan yang digunakan untuk membuat penutup media *Shock box* terbuat dari kertas karton dengan ketebalan 1 mm yang berukuran 50 x 50 cm dan dilapisi kertas sukung warna hijau di sisi tepi, sisi dalam penutup media *Shock box* dilapisi kertas manila putih, sisi luar dilapisi kertas kado exclusive fancy embos. Tulisan judul, gambar, dan nama pada tampilan depan penutup media *Shock box* terbuat dari kertas sticker.



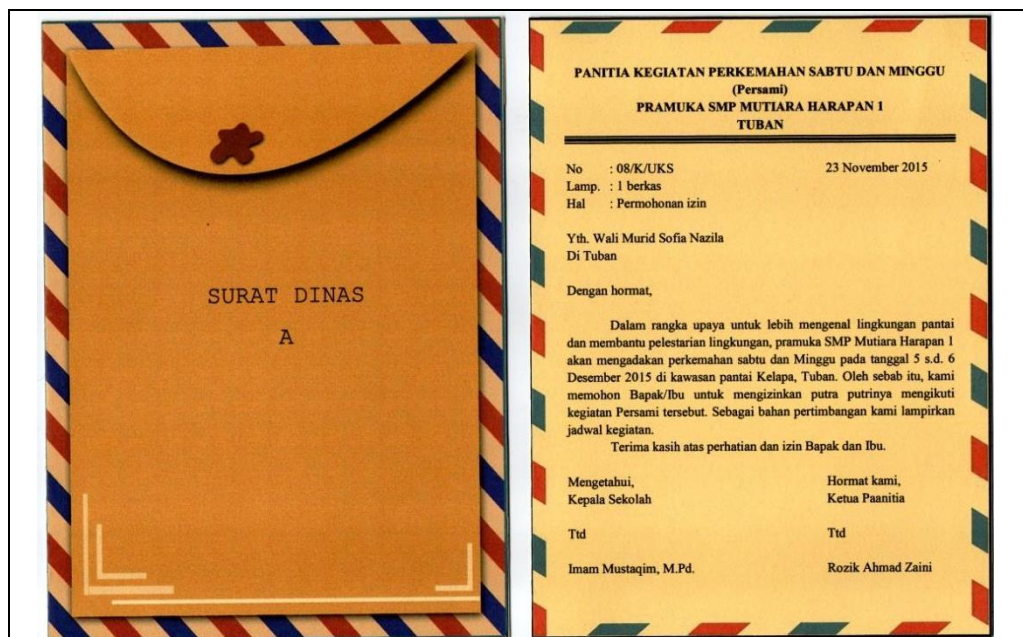
Gambar 2. Tampilan papan media *shock box*

Gambar 2. merupakan tampilan papan media *Shock box* yang di dalamnya terdapat kotak-kotak kecil berjumlah 24 kotak, empat kotak di bagian pojok berukuran 8 x 8 cm dan 20 kotak lainnya berukuran panjang 8 cm dan lebar 5 cm. Di tengah papan *Shock box* terdapat 2 kotak berukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm, satu kotak berukuran 9 x 9 cm. sedang dengan warna yang berbeda berfungsi sebagai tempat kartu soal, kartu kunci jawaban dan biji *Shock box*. Bahan yang digunakan untuk membuat papan media *Shock box* terbuat dari kertas karton dengan ketebalan 2 mm dan dilapisi kertas sukung warna hijau. Empat kotak kecil dilapisi kertas emas warna kuning, empat kotak kecil dilapisi kertas emas warna biru. Gambar pada papan media *Shock box* terbuat dari kertas sticker.



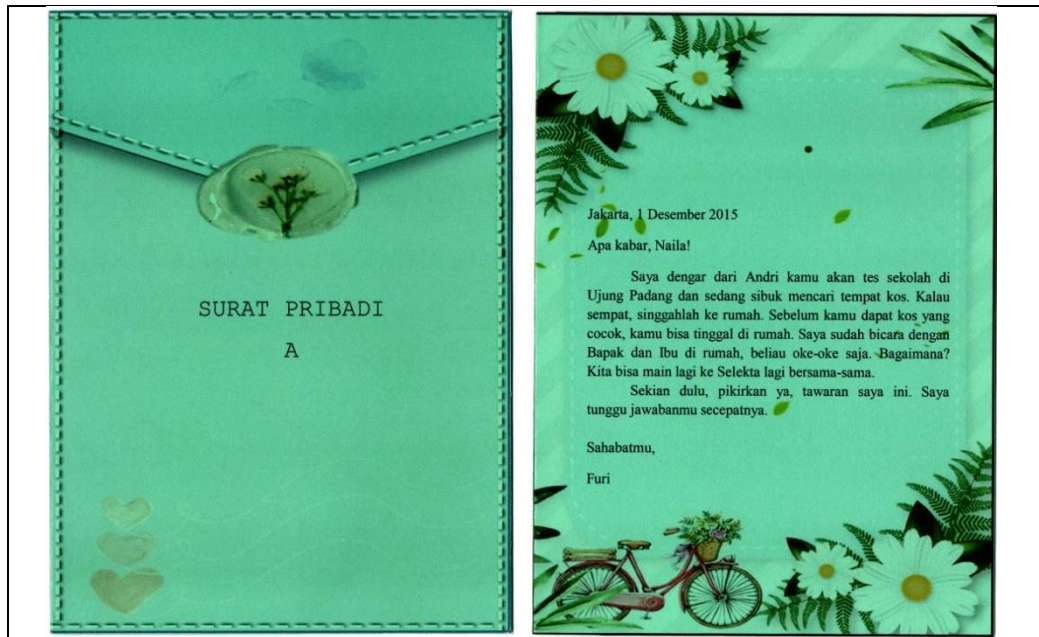
Gambar 3. Petunjuk penggunaan media *shock box*

Gambar 3. merupakan tampilan petunjuk penggunaan media *Shock box*, terbuat dari kertas buffalo warna putih yang didesain dengan background warna coklat bertekstur stationery. Petunjuk penggunaan media *Shock box* berukuran panjang 18,5 cm dan lebar 13,5 cm. Jenis font yang digunakan adalah time new roman dengan tulisan judul di bold ukuran 14 pt dan tulisan petunjuk ukuran 11 pt.



Gambar 4. Kartu teks surat dinas

Gambar 4. merupakan tampilan luar dan dalam kartu teks surat dinas. Bahan yang digunakan terbuat dari kertas buffalo warna kuning muda dengan ukuran panjang 18,5 cm dan lebar 13,5 cm. Tampilan luar kartu teks surat dinas didesain dengan gambar amplop coklat dan terdapat tulisan keterangan surat dinas berkode A/B/C/D. Tampilan dalam kartu teks surat dinas didesain menyesuaikan bagian luar kartu teks dan isi teks berisi tentang surat dinas.



Gambar 5. Kartu teks surat pribadi

Gambar 5. merupakan tampilan luar dan dalam kartu teks surat pribadi. Bahan yang digunakan terbuat dari kertas buffalo warna biru muda dengan ukuran panjang 18,5 cm dan lebar 13,5 cm. Tampilan luar kartu teks surat pribadi didesain dengan gambar amplop biru dan terdapat tulisan keterangan surat pribadi berkode A/B/C/D. Tampilan dalam kartu teks surat pribadi didesain menyesuaikan bagian luar kartu teks dan isi teks berisi tentang surat pribadi.



Gambar 6. Kartu soal surat dinas

Gambar 6. merupakan tampilan depan dan belakang kartu soal surat dinas. Bahan yang digunakan untuk membuat kartu soal adalah kertas buffalo warna putih dengan desain bagian depan kartu bergambar amplop warna coklat dan bagian belakang menyesuaikan bagian depan. Bagian belakang kartu terdapat tulisan kode teks surat dinas dan pertanyaan tentang surat dinas.



Gambar 7. Kartu soal surat pribadi

Gambar 7. merupakan tampilan depan dan belakang kartu soal surat pribadi. Bahan yang digunakan untuk membuat kartu soal adalah kertas buffalo warna putih dengan desain bagian depan kartu bergambar amplop warna biru dan bagian belakang menyesuaikan bagian depan. Bagian belakang kartu terdapat tulisan kode teks surat pribadi dan pertanyaan tentang surat pribadi.



Gambar 8. Kartu jawaban soal surat dinas

Gambar 8. merupakan tampilan depan dan belakang kartu jawaban soal surat dinas. Bahan yang digunakan untuk membuat kartu jawaban soal adalah kertas buffalo warna putih dengan desain bagian depan kartu bergambar amplop warna coklat dan bagian belakang menyesuaikan bagian depan. Bagian depan kartu terdapat kode nomor soal dan bagian belakang kartu terdapat tulisan jawaban soal surat dinas serta keterangan skor jika menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 9. Kartu jawaban soal surat pribadi

Gambar 9. merupakan tampilan depan dan belakang kartu jawaban soal surat pribadi. Bahan yang digunakan untuk membuat kartu jawaban soal adalah kertas buffalo warna putih dengan desain bagian depan kartu bergambar amplop warna biru dan bagian belakang menyesuaikan bagian depan. Bagian depan kartu terdapat kode nomor soal dan bagian belakang kartu terdapat tulisan jawaban soal surat pribadi serta keterangan skor jika menjawab pertanyaan dengan benar.

Aspek penyajian media meliputi beberapa indikator diantaranya adalah (1) media *Shock box* mudah digunakan, (2) media *Shock box* aman digunakan, (3) kesesuaian media dengan materi. Media *Shock box* dibuat dengan bahan dasar kertas karton dan dilapisi dengan beberapa jenis kertas lainnya. Adapun tampilan dari kertas yang digunakan dalam produk media disajikan seperti pada gambar berikut.



Gambar 10. Kertas yang digunakan dalam media *shock box*

Gambar 10. merupakan tampilan kertas yang digunakan dalam media *Shock box*. Lapisan pertama papan media *Shock box* menggunakan kertas sukung warna hijau, tekstur permukaan kertas licin dan mengkilap. Lapisan kertas emas warna kuning dan warna biru juga bertekstur licin dan lebih mengkilap jika dibandingkan dengan kertas sukung. Gambar pada papan media *Shock box* dibuat dan dicetak menggunakan kertas sticker.

Aspek ketepatan media meliputi beberapa indikator diantaranya adalah (1) media *Shock box* sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, (2) media *Shock box* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) media *Shock box* sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, (4) partisipasi aktif siswa dalam penggunaan media *Shock box*, (5) media *Shock box* dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media *Shock box* tepat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran karena media berupa permainan sehingga dapat menarik partisipasi aktif siswa, selain itu dari nama *Shock box* sendiri media ini mampu melatih konsentrasi siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan singkat yang disajikan berupa kartu soal disertai kunci jawaban yang boleh dibuka setelah menjawab pertanyaan.

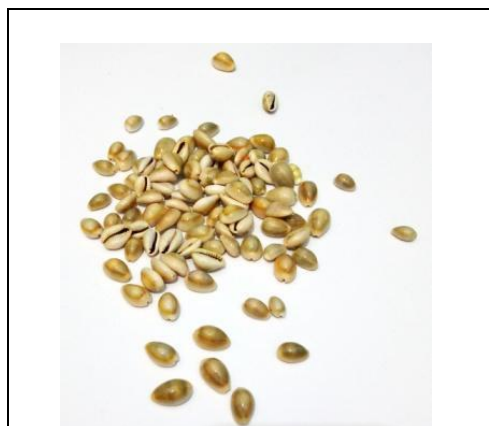
Aspek ketertarikan media meliputi beberapa indikator diantaranya yaitu (1) desain media *Shock box* sangat menarik, (2) desain media *Shock box* membuat tertarik untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas, (3) penggunaan media *Shock box* sangat mudah, (4) petunjuk penggunaan media *Shock box* sangat jelas. Media *Shock box* dibuat untuk menarik partisipasi dan perhatian siswa dalam belajar, maka dari itu media ini dikembangkan melalui sebuah permainan dalam pembelajaran. Media *Shock box* dibuat menyerupai permainan congklak dengan memodifikasi menjadi empat pemain dalam permainannya sehingga dalam satu media dapat digunakan empat orang

sekaligus. Selain itu di dalam media *Shock box* juga terdapat gambar-gambar terkait surat menyurat yang membuat media menjadi menarik. Adapun tampilan bagian-bagian produk media disajikan sebagai berikut.



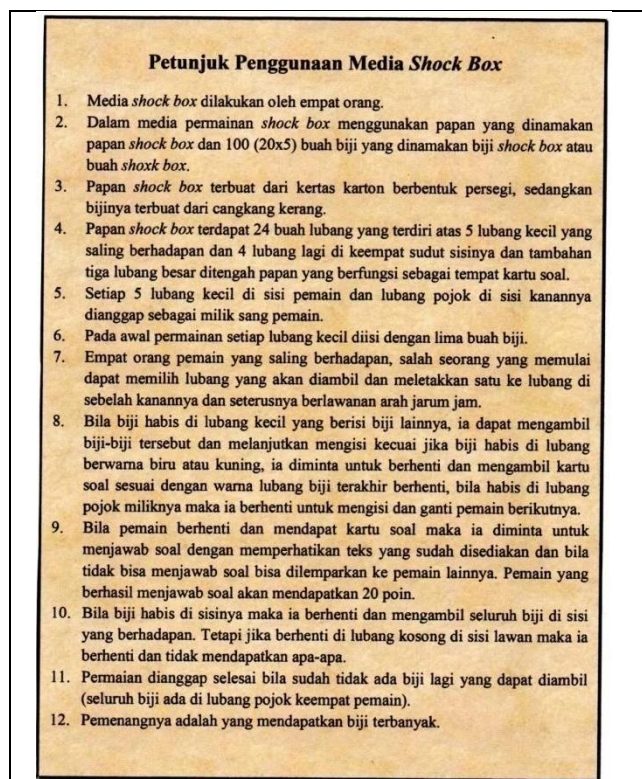
Gambar 11. Papan media *shock box*

Gambar 11. merupakan tampilan papan media *Shock box* yang didesain dengan warna menarik. Gambar pada papan media *Shock box* dibuat dengan desain terkait surat menyurat.



Gambar 12. Biji media *shock box*

Gambar 12. merupakan tampilan biji media *Shock box* yang terbuat dari cangkang kerang. Biji media *Shock box* berwarna coklat abstrak dan mengkilap pada bagian punggung cangkangnya. Biji kerang yang digunakan untuk media *Shock box* berukuran 1 sampai 2 cm.



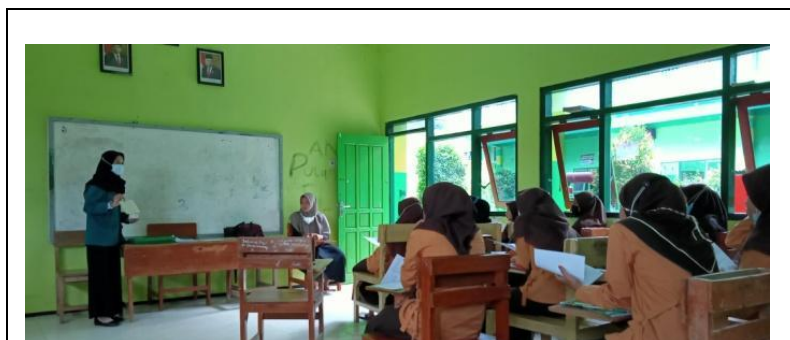
Gambar 13. Petunjuk penggunaan media *shock box*

Gambar 13. merupakan tampilan petunjuk penggunaan media *Shock box*. petunjuk penggunaan media dituliskan tahapan-tahapan penggunaan media *Shock box* secara rinci dan jelas. Bahasa yang digunakan dalam penulisan petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak usia SMP.

Aspek kesesuaian materi meliputi beberapa indikator diantaranya yaitu (1) materi sudah sesuai dengan kurikulum 2013, (2) relevansi materi dengan KD, (3) kesesuaian materi dengan indikator, (4) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *Shock box* dibuat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi surat pribadi dan surat dinas dengan kompetensi dasar mengidentifikasi informasi (kabar, keperluan, permintaan, dan/atau permohonan) dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar. Pemilihan materi sudah disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran yang dipilih.

Aspek penyampaian materi meliputi beberapa indikator diantaranya yaitu (1) materi yang disajikan sistematis, (2) materi jelas dan spesifik, (3) kalimat mudah dipahami, (4) soal yang diberikan sesuai dengan materi, (5) bahasa yang digunakan efektif.

Indikator penyampaian materi disampaikan berdasarkan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran yaitu mengenai surat pribadi dan surat dinas. Materi mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas meliputi pengertian surat pribadi dan surat dinas, unsur-unsur surat pribadi dan surat dinas, ciri-ciri surat pribadi dan surat dinas, dan gaya bahasa dari surat pribadi dan surat dinas.



Gambar 14. Guru saat menyampaikan materi mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas

Gambar 14. merupakan gambar pada saat guru menerangkan materi mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas. Guru menjelaskan materi secara singkat sebelum

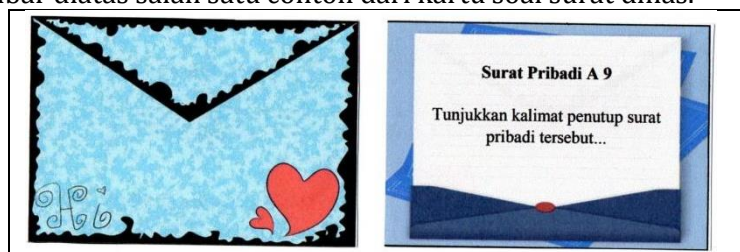
mengenalkan siswa dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Pertama, guru menjelaskan mengenai pengertian surat pribadi dan surat dinas, selanjutnya unsur-unsur surat pribadi dan surat dinas, terakhir ciri dan kebahasaan surat pribadi dan surat dinas. Setelah selesai menjelaskan materi guru memperkenalkan media pembelajaran *Shock box* pada siswa.

Selain itu penyampaian materi juga melalui kartu soal dan contoh teks surat pribadi dan surat dinas yang ada pada media pembelajaran *Shock box*. Adapun tampilan kartu soal produk media disajikan sebagai berikut.



Gambar 15. Kartu soal surat dinas

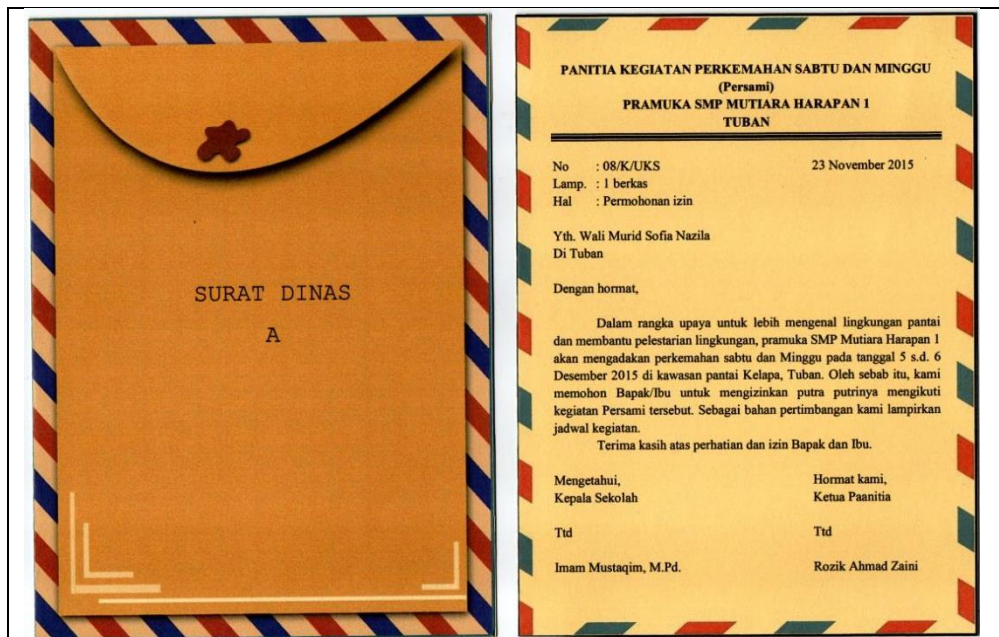
Gambar 15. merupakan tampilan kartu soal surat dinas yang didalamnya terdapat tulisan keterangan kode surat dinas serta pertanyaan tentang surat dinas dengan kalimat singkat yang mudah dipahami oleh siswa dan disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan. Bahasa yang digunakan dalam soal singkat dan mudah dipahami. Kartu soal surat dinas pada media pembelajaran *Shock box* terdapat 44 soal, gambar diatas salah satu contoh dari kartu soal surat dinas.



Gambar 16. Kartu soal surat pribadi

Gambar 16. merupakan tampilan kartu soal surat pribadi yang didalamnya terdapat tulisan keterangan kode surat pribadi serta pertanyaan tentang surat pribadi dengan kalimat singkat yang mudah dipahami oleh siswa dan disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan. Bahasa yang digunakan dalam soal singkat dan mudah dipahami. Kartu soal surat pribadi pada media pembelajaran *Shock box* terdapat 44 soal, gambar diatas salah satu contoh dari kartu soal surat pribadi.

Aspek materi meliputi beberapa indikator diantaranya yaitu (1) relevansi materi dengan KD, (2) materi yang dijelaskan runtut dan mudah dipahami, (3) materi yang disampaikan menarik, (4) media *Shock box* mampu mendorong rasa keingintahuan siswa, (5) contoh yang digunakan sesuai materi, (6) media *Shock box* mampu menambah pengetahuan mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas. Adapun tampilan kartu teks surat produk media disajikan sebagai berikut.



Gambar 17. Kartu teks surat dinas

Gambar 17. merupakan tampilan kartu teks surat dinas yang berisi contoh teks surat dinas, dibuat dengan kalimat yang mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang efektif agar siswa dapat mengidentifikasi informasi surat dengan mudah. Kartu teks surat dinas ada empat jenis teks, gambar di atas salah satu contoh teks surat dinas.



Gambar 18. Kartu teks surat pribadi

Gambar 18. merupakan tampilan kartu teks surat pribadi yang berisi contoh teks surat pribadi, dibuat dengan kalimat yang mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang efektif agar siswa dapat mengidentifikasi informasi surat dengan mudah. Kartu teks surat pribadi ada empat jenis teks, gambar di atas salah satu contoh teks surat pribadi.

P

embahasan

Media pembelajaran *Shock box* yang dikembangkan disajikan dalam tujuh aspek, yaitu (1) aspek tampilan media, (2) aspek penyajian media, (3) aspek ketepatan media, (4) aspek ketertarikan media, (5) aspek kesesuaian materi, (6) aspek penyampaian materi, dan (7) aspek materi. Berikut ini uraian dari masing-masing aspek.

1) Aspek Tampilan Media

Tampilan pengembangan media *Shock box* telah disesuaikan dengan indikator penilaian

terhadap ahli media, guru, dan siswa. Sanaky (2013:3) mengatakan bahwa setiap pengajar tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang kemediain saja, tetapi harus memiliki keterampilan untuk memilih dan menggunakan media dengan baik dalam suatu proses pembelajaran dan sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu. Pendapat tersebut dapat dikaitkan dengan media pembelajaran *Shock box* yang dibuat dan dikembangkan dengan memperhatikan aspek tampilan media baik itu dari segi pemilihan media itu sendiri, ketepatan ukuran, bentuk, warna, penggunaan, kemenarikan dan sebagainya.

2) Aspek Penyajian Media

Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu adanya perhatian mengenai penyajian media. Sanjaya (2016:118) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya baik itu dilihat dari sifatnya, kemampuan jangkauannya, teknik pemakaiannya, dan dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya. Pengembangan media pembelajaran *Shock box* merupakan pengembangan media konvensional yang disajikan dalam bentuk permainan kelompok dengan penggunaan dan penyimpanan yang mudah serta telah disesuaikan dengan tujuan penyampaian materi yaitu mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas.

3) Aspek Ketepatan Media

Ketepatan media pembelajaran merupakan salah satu tujuan dari pengembangan sebuah media, berkaitan dengan indikator media dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, partisipasi aktif dan perkembangan siswa. Hal itu sependapat dengan Aqib (2017:50) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada diri pembelajar (siswa). Kustandi dan Sutjipto (2013:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. dapat dikaitkan dengan pengembangan media pembelajaran *Shock box* ini telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

4) Aspek Ketertarikan Media

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa serta dibuat semenarik mungkin agar dapat memicu minat siswa untuk belajar. Sanaky (2013:5) mengatakan ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu pengajaran lebih menarik perhatian siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode pembelajaran bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik maka akan sangat bermanfaat dan berpengaruh besar pada proses perkembangan siswa. Pengembangan media *Shock box* ini termasuk pengembangan media pembelajaran yang menarik, karena media ini termasuk media konvensional yang dalam penggunaannya bisa digunakan bermain tanpa harus meninggalkan proses belajar mengajar di dalamnya.

5) Aspek Kesesuaian Materi

Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia dengan kurikulum 2013 untuk mendorong peserta didik atau siswa agar lebih baik dalam melakukan keterampilan dan pengetahuan seperti menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Mulyasa (2014:6) menyatakan bahwa kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. Berdasarkan pendapat ahli tersebut pengembangan media pembelajaran *Shock box* sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang dalam proses penggunaan dalam pembelajaran siswa dapat memahami materi melalui media pembelajaran.

6) Aspek Penyampaian Materi

Salah satu perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yaitu media pembelajaran. Sukiman (2012:29) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sanaky (2013:3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan bantuan media pembelajaran, maka penyampaian materi akan lebih mudah diterima oleh siswa dan pembelajaran akan lebih menarik sehingga siswa tidak mudah lupa dengan apa yang telah disampaikan. Jika dikaitkan dengan media pembelajaran *shock box* yang dikembangkan ini, media yang dibuat dapat menarik perhatian siswa serta dalam penyampaian materinya juga jelas.

7) Aspek Materi

Pengembangan media *shock box* tidak hanya disesuaikan dengan pemilihan media yang tepat saja tetapi juga disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Sanaky (2013:44) mengatakan bahwa apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, media pembelajaran tidak hanya sebatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja, melainkan sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pribadi pembelajar. Contoh yang digunakan dalam media ini sudah disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Pemberian soal pada media pembelajaran juga dapat menambah pengetahuan siswa tentang mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *shock box* untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas siswa kelas VII. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D dengan empat tahap, yaitu (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *disseminate*.

Berdasarkan tanggapan ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia dan siswa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas, dapat diketahui dari hasil angket. Aspek tampilan media, ahli media memberikan penilaian dengan perolehan persentase sebanyak 95%, ahli materi 97,2%, dan siswa 89,84%. Aspek penyajian media, ahli media memberikan penilaian dengan perolehan persentase sebanyak 100% dan ahli materi 100%. Aspek ketepatan media, ahli media memberikan penilaian dengan perolehan persentase sebanyak 90%. Aspek ketertarikan media, siswa memberikan penilaian dengan perolehan persentase sebanyak 92,19%. Aspek kesesuaian materi, ahli materi memberikan penilaian dengan perolehan persentase sebanyak 100%. Aspek penyampaian materi, ahli materi memberikan penilaian dengan perolehan persentase sebanyak 95%. Dan aspek materi, guru memberikan penilaian dengan perolehan persentase sebanyak 89,29% dan siswa 91,41%. Berdasarkan pemaparan hasil kategori tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk SMP/MTs.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan penulisan artikel ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan secara moril dan materil dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Sri Utami, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Agus Hermawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II. Seluruh Staf Yayasan Pondok Pesantren Bustanul Muta'allimin Kota Blitar khususnya SMP Bustanul Muta'allimin yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini. Siswi kelas VII-C SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar yang telah membantu untuk menyempurnakan penulisan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M., & Muhidin, S. A. (2012). Panduan Praktis Memahami Penelitian (Bidang Sosial, Administrasi, Pendidikan). Bandung: Pustaka Setia.
- Amka. (2018). Media Pembelajaran Inklusi. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Aqib, Z. (2017). Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: CV Yrama Widya.
- Astuti, D. (2018). Bahasa Indonesia Paket B Tingkatan III Modul 5 : Berkorespondensi yang Baik. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Harbani, P. (2013). Kepemimpinan Birokrasi. Bandung: CV. Alfabeta.
- Hermawan, A., Utami, S., & Hadi, S. (2018). Pelatihan Korespondensi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat pada Pengurus Karang Taruna Desa Candirejo Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 111-115.
- Mulyasa. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadia, F., & Sugihastuti. (2018). Surat Dinas Teori dan Praktik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanaky, H. A. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif (Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik). Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2016). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soedjito, & Solchan. (2016). Surat Menyurat Resmi Bahasa Indonesia. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Widoyoko, E. P. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.