

Pengembangan Media Tongtumon untuk Menyajikan Rangkuman Teks Laporan Hasil Observasi pada Siswa Kelas VII

Popi Oktabela¹, Sri Utami², Agus Hermawan³

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

E-mail: ¹oktabela.id@gmail.com, ²utami3215@gmail.com, ³agushermawan8992@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : Tanggal

Di revisi :

Disetujui :

Dipublikas :

Kata Kunci:

Tongtumon, Menyajikan Rangkuman, Teks Laporan Hasil Observasi.

Tongtumon, Presenting Summary, Observation Report Text.

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII terdapat Kompetensi Dasar Menyajikan Rangkuman Teks Laporan Hasil Observasi. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti menemukan yakni masih rendahnya motivasi siswa belajar merangkum isi teks laporan hasil observasi. Media pembelajaran yang ada di sekolah membuat siswa hanya belajar mendengarkan dari video yang ditampilkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mendukung proses pembelajaran dalam mencapai tujuan dan indikator pembelajaran. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan produk media “Tongtumon” untuk menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi pada siswa kelas VII. Metode pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang memiliki empat tahap yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan peyebaran (desseminate). Subjek uji coba validasi meliputi validator media, validator materi, guru bahasa Indonesia kelas VII dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan observasi. Teknik analisis data meliputi kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang didapat dari ahli materi memperoleh skor 88,3%, dari ahli media 75%, dari praktisi/guru memperoleh skor 93%, dan dari siswa memperoleh skor 95,2%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media “Tongtumon” masuk pada kriteria “sangat layak” dengan tindak lanjut dapat diimplementasikan.

Abstract: *In learning Indonesian for class VII, there are Basic Competencies in Presenting Summary of Observation Result Reports. Based on the results of observations in the field, the researchers found that students' motivation was still low in learning to summarize the contents of the text of the observation report. Learning media in schools makes students only learn to listen from the videos shown. Based on these problems, students need interesting learning media and can support the learning process in achieving learning objectives and indicators. The purpose of this research and development is to develop a media product "Tongtumon" to present a summary of the text of the report on the results of observations to class VII students. The development method used is a 4-D model which has four stages, namely definition, design, development, and dissemination. The validation test subjects included media validators, material validators, Indonesian language teachers for class VII and students. Data collection techniques using interviews, questionnaires and observation. Data analysis techniques include qualitative and quantitative. The results obtained from material experts scored 88.3%, from media experts 75%, from practitioners/teachers got a score of 93%, and from students got a score of 95.2%. From these results it can be concluded that the product development of the media "Tongtumon" is included in the criteria of "very feasible" with follow-up can be implemented.*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di sekolah terjadi secara timbal balik antara guru dengan siswa. Keberhasilan proses pembelajaran sangat berkaitan dengan pendekatan pembelajaran. Suatu pendekatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum tentu sesuai untuk setiap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai. Pada dasarnya guru harus memilih pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pelajaran, dan fasilitas. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai akan menyebabkan kurang maksimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa mampu menyerap kompetensi yang diberikan guru dan memberikan umpan balik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting digunakan.

Media merupakan sebuah alat untuk menyampaikan pesan, sesuai dengan pendapat Sanaky (2013:45) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media juga sebagai pelantara dalam proses pembelajaran, sejalan dengan pendapat Criticos dalam Daryanto, 2015, h 4 Media pembelajaran saat ini menjadi sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Azhar (2011:15) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi peserta didik.

media yang dipakai dalam penelitian ini yaitu Media Tongtumon (Kantong pintu Doraemon). Media "Tongtumon" merupakan sebuah inovasi baru yang disesuaikan dengan tingkat usia perkembangan peserta didik pada jenjang SMP, yaitu media yang terbuat dari bahan bahan seperti triplek, bahan banner, kain flanel, tali rami, tutup botol aqua, bagroundnnya diambil dari internet kemudian dicetak dan ditempelkan pada papan triplek berukuran panjang 62 cm lebar 42 cm sebagai lapisannya. Kantongnya yang terbuat dari bahan kain flannel di tempel pada tangan doraemon. Untuk perekat pintunnya yang ada dibelakang menggunakan tutup botol aqua dengan pengait tali rami. Di dalam pintu doraemon terdapat langkah-langkah merangkum menggunakan media ini dan beberapa gulungan teks laporan hasil observasi yang dimasukkan pada kantong. Media "Tongumon" ini bertujuan agar siswa bisa lebih mudah memahami cara merangkum teks laporan hasil observasi karena di dalam media tersebut sudah diberikan langkah-langkah yang udah beserta contohnya. Adapun kelebihan dari media Tongtumon ini adalah mampu meningkatkan keterampilan dalam merangkum teks, serta dapat mengembangkan tingkat berfikir siswa. Manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan siswa dan interaksi siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, sejalan dengan pendapat Aqib (2013:51) memaparkan manfaat media pembelajaran diantaranya adalah menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jellas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasl belajar, serta menumbuhkan semangat belajar terhadap proses dan materi belajar, meningkatkan peran guru kearah yang lebih produktif.

Materi "menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi" terdapat dalam salah satu Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VII , yakni 4.8 *Menyajikan rangkuman teks Laporan Hasil Observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan.* Teks laporan hasil observasi termasuk salah satu jenis teks baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, oleh karena itu sangat penting untuk dipahami oleh siswa. Materi menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi siswa diharapkan memahami dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata, kalimat dan kaidah penggunaan kata, kalimat/tanda baca/ejaan.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Diyan Faridha pada tahun 2017 dalam bentuk jurnal dengan judul Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon dengan model OMEAKE untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat tanya siswa kelas V SDN Sukoanyar 01 Malang. Hasil penelitiannya yakni pada siklus I kemampuan membuat kalimat tanya dengan menggunakan media kantung ajaib doraemon dengan model OMEAKE mencapai 63% siswa tuntas belajarnya dan meningkat menjadi 89% pada siklus II. Persamaan dari peelitian ini adalah menggunakan media kantong ajaib doraemon. subjek yang dijadikan sasaran adalah kelas V SDN Sukoanyar 01 Malang. Perbedaannya pada

penelitian ini adalah Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat tanya, penelitian berfokus pada kelas 5 SD.

Penelitian dan pengembangan sejenis juga dilakukan oleh Imas Dwijayanti pada tahun 2018 dalam bentuk skripsi dengan judul Peningkatan Keterampilan Menyajikan rangkuman Teks Laporan Hasil Observasi menggunakan Metode Discovery Learning dan Media Video Berita Bencana Alam pada Peserta didik kelas VII B SMP Negeri 2 Burja. Hasil penelitiannya yakni adanya peningkatan padasemua aspek penelitian. Hasil tes ketrampilan sebesar 9.50 poin atau sebesar 13,50%. Nilai rata-rata peserta didik siklus I yaitu 70,37 dalam kategori cukup, setelah dilakukan pada siklus II mencapai 79,87 dengan kategori baik. Persamaan dari penelitian ini adalah menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi pada siswa kelas VII. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan penelitian PTK.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kelas VII SMP Tarbiyatul Falah ternyata masih ada permasalahan yakni masih rendahnya motivasi siswa belajar merangkum isi teks laporan hasil observasi karena pelajaran ini dianggap biasa, siswa masih cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran, maksudnya minimnya tingkat keaktifan dalam bertanya mengenai merangkum teks laporan hasil observasi, ditemukan peserta didik yang jarang menyampaikan pendapat mereka di depan kelas tentang teks laporan hasil observasi, kurangnya pengetahuan tentang teks laporan hasil observasi, bisa jadi disebabkan jarang di ajarkan secara gamblang mengenai pelajaran itu.

Pengembangan media "Tongtumon" untuk Menyajikan Rangkuman Teks Laporan Hasil Observasi pada siswa kelas VII dibutuhkan untuk pembelajaran dalam merangkum teks. Dikembangkannya media ini diharapkan dapat menjadi stimulus yang baik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam merangkum. demikian juga guru yang berperan sebagai fasilitator.

Media "Tongtumon" ini bertujuan agar siswa bisa lebih mudah memahami cara merangkum teks laporan hasil observasi karena di dalam media tersebut sudah diberikan langkah-langkah beserta contohnya. Dengan adanya media ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dan semangat dalam belajar khususnya pada pelajaran menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi karena medianya menarik, sejalan dengan pendapat Arsyad (2016, hlm. 25) salah satunya bahwa pembelajaran bisa lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa dapat terus fokus belajar.

Berdasarkan uraian diatas, perlu diupayakan pengembangan media pembelajaran dapat untuk mengatasi permasalahan yang menjadi sesuatu yang teliti yaitu masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam merangkum teks laporan hasil observasi. Beda unik penelitian ini menggunakan 2 metode kualitatif dan kuantitatif sehingga keduanya dapat dibahas secara menyeluruh dan detail, perbedaan dengan media lain yakni mampu membuat siswa menjadi lebih paham lagi dalam mempelajari materi sehingga tidak hanya terpacu pada satu media. Penggunaan media pembelajaran "Tongtumon" diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik di SMP Tarbiyatul Falah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menyajikan rangkuman teks Laporan Hasil Observasi.

METODE

Model pengembangan yang digunakan berfokus pada model penelitian dan pengembangan atau disebut dengan metode research and development (R&D). Penelitian dan pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti produk tersebut sudah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015:28) bahwa mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada sehingga lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Metode penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari model 4-D dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang meliputi (1) *define*, (2) *desain*, (3) *development*, dan (4) *dissaminate* (Thiagarajan, S., Semmel, D.S. dan Semmel, 2010). *Define* merupakan tahap penetapan dengan lima langkah. *Design* merupakan tahap perancangan dengan tiga langkah. *Development* merupakan tahap pengembangan dengan empat langkah. *Dissaminate* merupakan tahap penyebarluasan.

Kriteria pemilihan subjek uji coba meliputi (1) ahli media pembelajaran ialah ahli yang memiliki kemampuan bidang media pembelajaran, minimal gelar magister pendidikan bahasa dan sastra

Indonesia. Pada penelitian ini adalah Lailiyatus Sa'diyah, M.Pd. (2) ahli materi ialah ahli yang memiliki kemampuan bidang materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan minimal gelar magister. Pada penelitian ini adalah Malinda Fatmawati, M.Pd. (3) guru bahasa Indonesia ialah guru yang memiliki minimal gelar sarjana dan mengajar di kelas VII SMP Tarbiyatul Falah. Pada penelitian ini adalah Faradyta Chilza Dewi, S.Pd (4) Siswa adalah siswa kelas VII SMP Tarbiyatul Falah. Adapun sumber data analisis kebutuhan pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII, sedangkan sumber uji validasi adalah dosen ahli, guru, dan siswa kelas VII.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Instrumen dalam penelitian ini meliputi wawancara, lembar observasi dan angket. Pedoman wawancara digunakan saat melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia pada tahap analisis kebutuhan. Lembar observasi digunakan saat pembelajaran menggunakan media "Tongtumon". Lembar angket terdiri atas angket validasi dan angket uji coba lapangan.

Uji keabsahan instrumen digunakan untuk mengukur keabsahan atau kesahihan dari instrumen yang akan disebar. Terdapat uji validitas dan uji reliabilitas pada penelitian ini. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *aplha cronbach*. Teknik analisis data meliputi meliputi kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif berfungsi sebagai analisis data verbal hasil wawancara, komentar, saran, dan masukan dalam angket, baik angket hasil uji ahli maupun uji lapangan. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data. Analisis kuantitatif persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari responden diantaranya ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

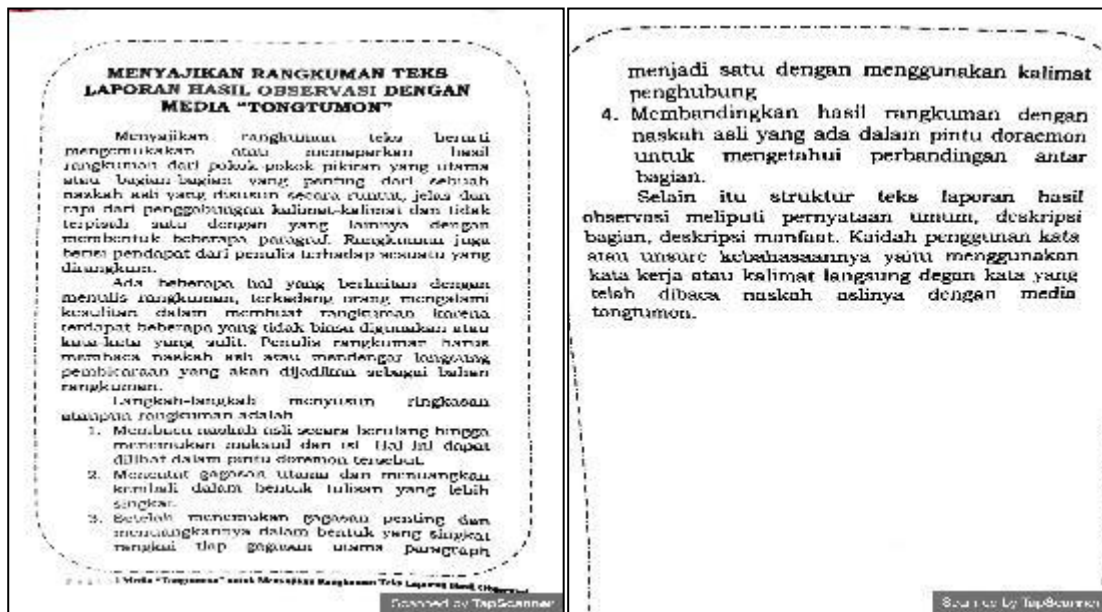
Deskripsi Produk

Langkah-langkah menggunakan media "Tongtumon" pada saat pembelajaran di kelas yaitu dilakukan dengan alokasi waktu satu pertemuan, guru menyampaikan materi menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi, guru menjelaskan penggunaan media dengan teks laporan hasil observasi yang ada di dalamnya, siswa menyimak guru pada saat proses pembelajaran, Guru membuka pintu doraemon dan mengambil kantong nomor 1 untuk dibahas hingga nomor 4, masing-masing siswa secara bergantian maju untuk mengambil gulungan kertas yang berada pada media kantong pintu doraemon, siswa merangkum teks laporan hasil observasi sesuai langkah-langkah yang telah dijelaskan guru pada kantong doraemon, Salah satu siswa membacakan hasil rangkumannya di depan kelas, Siswa mengumpulkan hasil kerjanya pada guru.

Desain produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Tongtumon "Kantong Pintu Doraemon" untuk menyajikan Rangkuman teks Laporan Hasil Observasi pada Siswa Kelas VII SMP. Adapun beberapa tahapan serta langkah pembuatan dan penyusunan media pembelajaran Tongtumon ini diantaranya, proses awal membuat materi dan contoh teks Laporan Hasil Observasi yang dikembangkan pada media Tongtumon, proses pemotongan tripek, proses desain banner yang akan ditampilkan pada tampilan awal media Tongtumon dan proses desain gambar pada dalam pintu doraemon, proses mencetak gambar, pembuatan kantong dari flannel, proses penggulungan kertas yang berisi teks laporan hasil observasi, menyatukan cetakan banner pada triplek media Tongtumon dan tampilan belakang pintu doraemon.

Aspek isi materi

Pada deskripsi indikator pencapaian materi dengan standar kompetensi. Standar kompetensi ini merupakan deskripsi pengetahuan dan keterampilan yang harus dipahami setelah siswa memahami mata pelajaran pada jenjang pendidikan tertentu. Deskripsi indikator ini juga sudah disesuaikan dengan standar kompetensi pada menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi. Berikut adalah gambar 1. mengenai isi materi pada media pembelajaran Tongtumon

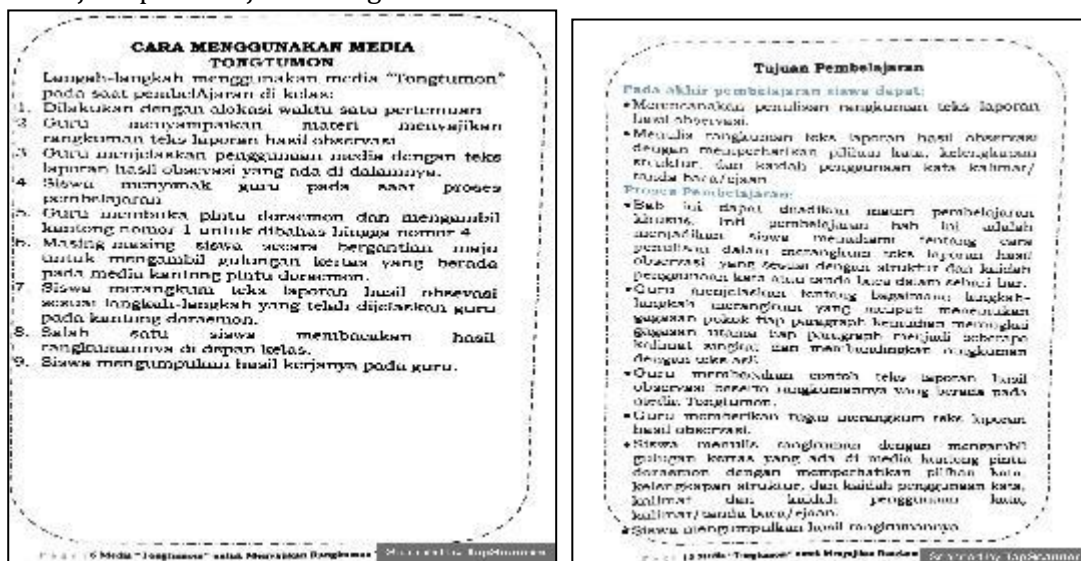


Gambar 1. Materi Menyajikan Rangkuman Teks Laporan Hasil Observasi

Gambar 1. merupakan penyajian materi merangkum teks laporan hasil observasi yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar, yaitu menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan mempertahankan kaidah kebahasaan.

Aspek Penyajian Media

Bagian tampilan isi penyajian dalam teks laporan hasil observasi sudah runtut dan sistematis, dilihat dari pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata, kalimat dan kaidah penggunaan kata, kalimat/tanda baca/ejaan. Aspek penyajian lebih menjelaskan mengenai kemudahan pemakaian media, kejelasan penyajian materi pada media dan kejelasan petunjuk pemakaian media. Pada bagian aspek penyajian media juga terdapat indikator kejelasan penggunaan media pembelajaran Tongtumon dan tujuan pembelajaran selama di dalam kelas. Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam merangkum, tujuannya untuk memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media Tongtumon. Berikut adalah gambar 2. mengenai langkah-langkah penggunaan media dan tujuan pembelajaran Tongtumon



Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan media dan tujuan pembelajaran

Gambar 2. merupakan penjabaran mengenai langkah-langkah penggunaan media Tongtumon dan tujuan pembelajaran. Tujuannya untuk memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media dan efektif selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Aspek kebahasaan

Pada bagian aspek kebahasaan ketepatan struktur bahasa dalam media sangat perlu diperhatikan. Penting saat peserta didik mencoba menyimak guru dalam menjelaskan isi teks, siswa agar lebih mudah memahami karena bacaannya singkat dan jelas, sehingga mudah dimengerti oleh siswa.

Aspek tampilan media

Penyajian tampilan media pembelajaran Tongtumonn ini juga memiliki tampilan daya tarik tersendiri terbukti dari tampilan yang berbentuk persegi panjang dengan tampilan awal doraemon dan bagian dalam terdapat beberapa kantong doraemon. Tampilan awal pada media Tongtumonn ini terdapat Kantong yang berisi buku petunjuk penggunaan ini diantaranya berisi deskripsi media tongtumonn, pengertian menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi dengan media tongtumonn, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, cara penggunaan media, serta contoh teks laporan hasil observasi yang berjudul kucing dan rangkumannya. Berikut gambar 3. kantong dan buku petunjuk penggunaan



Gambar 3. kantong doraemon dan cover penggunaan media

Media pembelajaran Tongtumonn merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan seperti triplek, bahan banner, kain flanel, tali rami, tutup botol aqua, backgroundnya diambil dari internet kemudian dicetak dan ditempelkan pada papan triplek berukuran panjang 62 cm lebar 42 cm sebagai lapisannya. Kantongnya yang terbuat dari bahan kain flanel di tempel pada tangan doraemon.

Pada bagian belakang pintu, terdapat perekat pintunya yang ada dibelakang menggunakan tutup botol aqua dengan pengait tali rami. Di dalam pintu doraemon terdapat langkah-langkah merangkum yang dimasukkan ke kantong menggunakan media ini dan beberapa gulungan teks laporan hasil observasi yang dimasukkan pada kantong. Pengambilan media ini dengan mempertimbangkan usia anak yang masih kelas VII SMP. Berikut adalah gambar 4. Perekat pintu doraemon menggunakan tutup botol aqua dan kantong doraemon berisi langkah-langkah merangkum beserta kantong sebagai bahan rangkuman



Gambar 4. Perekat pintu doraemon doraemon berisi langkah-langkah merangkum beserta kantong sebagai bahan rangkuman

Perekat pintu doraemon menggunakan tutup botol aqua dan kantong doraemon dibua dengan semenarik mungkin oleh peneliti, mulai dari bahan, warna, judul teks laporan hasil observasinya. Berikut gambar 5. media tampak depan dan belakang.



Gambar 5. media tampak depan dan belakang

Pada bagian tampilan depan terdapat tulisan “Media Tongtumon untuk Menyajikan Teks Laporan Hasil Observasi” dengan background gambar Doraemon, peneliti mengambillah gambar ini disesuaikan dengan judulnya, selain itu media ini untuk memancing daya tarik siswa. Selain background doraemon di situ terdapat kantong yang berwarna biru dengan gambarnya sebagai wadah buku

petunjuk penggunaan. Pada bagian belakang media terdapat baground doraemon juga berwarna biru dengan perekat pintunya terbuat dari botol aqua yang berjumlah dua dengan pengait tali rami.

Uji Coba Produk

Media “Tongtumon” dikembangkan melalui empat aspek diantaranya yaitu aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek tampilan. Deskripsi produk dijabarkan sebagai berikut.

Pada aspek isi berisi lima indikator, diantaranya adalah kesesuaian media dengan SK dan KD, konsep media jelas, ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, media tongtumon yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, media tongtumon sesuai dengan materi menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi. Pada aspek isi media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Berikut hasil rekapitan penilaian.

Tabel 1. Hasil Penilaian aspek isi oleh Responden

NO	Responden	Skor
1.	Ahli materi	83%
2.	Ahli media	75%
3.	Guru	95%
4.	Siswa	96%
Total		349
Presentase		87%

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa ahli materi memberikan skor 83%, ahli media memberikan skor 75%, guru memberikan skor 95% dan siswa memberikan skor 96%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak**. Hal tersebut berarti indikator pada aspek isi dapat diimplementasikan dalam media “Tongtumon” yang dikembangkan.

Revisi Produk pada aspek isi yaitu perlu adanya perbaikan dari hasil subjek ahli atau responden diantaranya adalah Teks LHO harus lebih banyak variannya. Maksud bervariasi di ini teks LHO harus di copy yang awalnya hanya 4 dan di tempelkan, sekarang di revisi menjadi 32 gulungan kertas.

Pada aspek penyajian media berisi tiga indikator, diantaranya adalah kemudahan pemakaian media, penyajian materi pada media tongtumon jelas, kejelasan petunjuk pemakaian. Pada aspek penyajian media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Berikut hasil rekapitan penilaian.

Tabel 2. Hasil Penilaian penyajian oleh Responden

No	Responden	Skor
1.	Ahli materi	87,5%
2.	Ahli media	75%
3.	Guru	92%
4.	Siswa	93%
Total		347,5
Presentase		87%

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa ahli materi memberikan skor 87,5%, ahli media memberikan skor 75%, guru memberikan skor 92%, siswa memberikan skor 93%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak**. Hal tersebut berarti indikator pada aspek penyajian media dapat diimplementasikan dalam media “Tongtumon” yang dikembangkan.

Revisi Produk perlu adanya perbaikan yaitu media harus mudah digunakan, penyajian materi pada media harus jelas dan kejelasan petunjuk pemakaian, agar petunjuknya jelas maka perlu diperbaiki lagi.

Pada aspek kebahasaan berisi empat indikator, diantaranya adalah kemampuan media mendorong rasa ingin tahu siswa, dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan kemampuan menulis, ketepatan struktur bahasa dalam media. Pada aspek kebahasaan dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa. Berikut hasil rekapitan penilaian.

Tabel 3. Hasil Penilaian kebahasaan oleh Responden

NO	Responden	Skor
1.	Ahli materi	81,2%
2.	Ahli media	75%
3.	Guru	94%
4.	Siswa	96%
Total		346
Presentase		86%

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa ahli materi memberikan skor 81,2%, ahli media memberikan skor 75%, guru memberikan skor 94%, dan siswa memberikan skor 96%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak**. Hal tersebut berarti indikator pada aspek kebahasaan dapat diimplementasikan dalam media “Tongtumon” yang dikembangkan.

Revisi Produk aspek kebahasaan, berdasarkan masukan dan saran dari data responden, ada beberapa bahasa media yang harus diperbaiki pada media pembelajaran Tongtumon terlihat pada tulisan bahasa yang ejaannya belum sesuai dengan EYD.

Pada aspek tampilan media berisi lima indikator, diantaranya adalah kemenarikan tampilan awal, kejelasan gambar, ketepatan ukuran kertas, kejelasan warna, gambar yang terlihat sederhana. Pada aspek tampilan media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa. Berikut hasil rekapitan penilaian.

Tabel 4. Hasil Penilaian Tampilan oleh Responden

NO	Responden	Skor
1.	Ahli materi	83,3%
2.	Ahli media	75%
3.	Guru	90%
4.	Siswa	96%
Total		344,3
Presentase		86%

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa ahli materi memberikan skor 83,3%, ahli media memberikan skor 75%, praktisi/guru memberikan skor 90%, dan siswa memberikan skor 96%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak**. Hal tersebut berarti indikator pada aspek tampilan media dapat diimplementasikan dalam media “Tongtumon” yang dikembangkan.

Revisi Produk aspek tampilan media, responden memberi saran pada aspek tampilan media mengenai perbaikan cover buku petunjuk penggunaan media agar disesuaikan dengan baground tampilan yang sudah direvisi

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian oleh Responden

No.	Aspek Penilaian	Responden			
		Ahli Materi	Ahli Media	Guru	Siswa
1.	Isi Materi	83,3%	75%	95%	96%
2.	Penyajian Media	87,5%	75%	92%	93%
3.	Kebahasaan	81,2%	75%	94%	96%
4.	Tampilan Media	83,3%	75%	90%	96%
Total Presentase		88,3 %	75%	93%	95,2%

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa secara keseluruhan aspek, responden memberikan penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan. Ahli materi memberikan skor total persentase sebesar 88,3%, ahli media memberikan skor total persentase sebesar 75%, praktisi/guru memberikan skor total persentase sebesar 93%, dan siswa memberikan skor total persentase 95,2%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak**. Hal tersebut berarti media “Tongtumon” dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah media “Tongtumon” yang merupakan media *visual*. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2010:211) yang mengatakan media dilihat dari segi sifat salah satunya adalah media *visual* yang hanya bisa dilihat saja, tanpa mengandung unsur suara, seperti foto, transparansi, lukisan gambar dan bahan cetak berbentuk grafis.

Produk pengembangan media “Tongtumon” mengacu pada kriteria pemilihan media. Arsyad (2016:11) menjabarkan ada lima kriteria diantaranya (1) kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat, dalam media tongtumon ini sudah jelas membuat stimulus siswa terhadap pembelajaran, (2) media “Tongtumon” mampu mengakomodasi respon siswa yang tepat, (3) media “Tongtumon” memiliki kemampuan megakomodasikan umpan balik, (4) pemilihan utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus dan untuk latihan les.

Hasil kegiatan observasi peneliti terhadap guru saat melakukan kegiatan penelitian proses belajar mengajar dalam kelas, peneliti melihat guru menggunakan media video *youtube*. Hasil dari observasi dapat dilihat dari media pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan masih kurang adanya media pembelajaran karenaa jika hanya menggunakan video, siswa banyak yang ngantuk dan tidak memperhatikan. Peneliti menjumpai hanya seperti peserta didik yang jika diajar terdapat satu atau dua siswa yang tidak mendengarkan dan jika ditanya malah tidak tahu apa-apa.

Peneliti mengambil sampel dari peserta didik di kelas VII memasuki usia 11 tahun. Peserta didik cenderung diarahkan pada pembelajaran yang nyata dan sesuai dengan tingkat kemampuannya, pada penelitian dan pengembangan ini peneliti mengambil media pembelajaran “Tongtumon” atau bisa disebut Kantong Pintu Doraemon untuk materi Menyajikan Rangkuman Teks Laporan Hasil Observasi.

Produk ini dikembangkan dengan empat aspek yaitu, aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek tampilan, berikut penjabarannya.

Pembahasan isi materi. Adanya materi pembelajaran yang sesuai dengan SK dan KD akan memberikan kemampuan pada siswa dari segi pengetahuan yang akan dituangkan dengan keterampilan dan diaplikasikan dengan sikap. Sofan Amri (2013:78) mengungkapkan bahwa materi pembelajaran merupakan gabungan antara tiga unsur yaitu unsur pengetahuan, unsur keterampilan, dan unsur sikap. Pada bagian kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran, materi pada penelitian ini telah disesuaikan dnegan indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan kajian komponen isi materi, bagian isi materi Menyajikan rangkuman teks laporan hasil obsevasi yang sudah disesuaikan dan diperbaiki dari masukan validator. Maka dari itu, isi materi teks ini layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Pembahasan aspek penyajian, Bagian kemudahan menggunakan media, media “Tongtumon” mudah digunakan saat pembelajaran di dalam kelas. Hal ini sependapat dengan Arsyad (2014:74-76) bahwa dalam pemilihan media salah satunya adalah praktis dan luwes, serta bertahan, maksudnya kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, dan mudah dibuat sendiri oleh guru. Pada bagian aspek penyajian media juga terdapat indikator kejelasan penggunaan media pembelajaran Tongtumon dan tujuan pembelajaran selama di dalam kelas. Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam merangkum teks laporan hasil observasi ini, tujuannya untuk memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media Tongtumon.

Pembahasan aspek kebahasaan, bagian aspek kebahasaan ketepatan struktur bahasa dalam media sangat perlu diperhatikan. Penting saat peserta didik mencoba menyimak guru dalam menjelaskan isi teks, siswa agar lebih mudah memahami karena bacaannya singkat dan jelas, sehingga mudah dimengerti oleh siswa.

Pembahasan aspek tampilan, Kemenarikan tampilan awal media. Utami dan Sa’diyah (2020:33) mengungkapskan kemenarikan suatu media/bahan ajar diantaranya adalah dapat dilihat dari kegrafikan atau tampilan. Media “Tongtumon” disajikan dengan tampilan yang menarik, karena sudah terlihat dari tampilan awal media ini juga berdampingan dengan buku petunjuk penggunaan media, Pada bagian ketepatan ukuran, peneliti telah menyesuaikan ukuran dengan lingkungan kelas yang digunakan. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Asyhar (2012:81) bahwa kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan adalah ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Pada bagian pemilihan warna, dipilih warna yang dapat memberikan nuansa tertentu dan memperjelas gambar yang ditampilkan sehingga sesuai dengan karakter tampilan warna bagrounnya. Seperti yang diungkapkan oleh Purnama (2010:128) bahwa pemilihan warna yang baik keseluruhan akan

mndukung keberhasilan sbuah mdia pembeajaran. Pe milihan warna yang baik pada media akan mengundang respon yang positif bagi pemakainya

SIMPULAN

Produk berupa media pembelajaran “Tongtumon” yang dikembangkan berdasarkan empat aspek diantaranya adalah aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, aspek tampilan. Dari penilaian responden terhadap beberapa aspek yang dikembangkan menghasilkan kualifikasi **sangat layak** diimplementasikan.

Adapun penilaian dari setiap responden yang mencakup uji validitas oleh 2 ahli, uji kepraktisan oleh praktisi/guru, dan uji kemenarikan oleh siswa diantaranya. Uji validasi oleh ahli materi memberikan skor 88,3% dengan kriteria “sangat layak” dan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Uji ahli media memberikan skor 75% dengan kriteria “sangat layak” dan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Uji praktisi/guru memberikan skor 93% dengan kriteria “sangat layak” dan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Sedangkan siswa memberikan skor 95,2% dengan kriteria “sangat layak” dan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Dari keseluruhan responden dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan mendapat kriteria sangat layak dan dapat diimplementasikan, dengan memperhatikan saran dan komentar dari setiap responden.

Saran pemanfaatan produk ditujukan kepada pendidik, bagi peserta didik, bagi sekolah dan Peneliti selanjutnya. Bagi pendidik media pembelajaran “Tongtumon” dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi pada siswa. Media dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Adapun peran guru sebagai penghubung dan fasilitator untuk memberikan bantuan materi dalam pembelajaran. Bagi peserta didik Produk media pembelajaran “Tongtumon” dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan diharapkan peserta didik dapat belajar dengan media ini dengan mengikuti panduan dari guru. Bagi sekolah diharapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menggunakan media video melulu, akan tetapi dapat menggunakan media “Tongtumon” yang telah dikembangkan peneliti diharapkan dapat mmbantu siswa dalam proses kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Bagi peneliti selanjutnya yaitu peneliti lain menjadikan referensi produk ini yaitu dengan mengembangkan produk media pemblajaran untuk lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- AH, Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dibantara.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya .
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, & & Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran* . Bandung: PT. Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*, 2 (1) 118-129.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, S, & & Sa'diyah, L. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Panji Berbasis Content Language Integrated Learning (CLIL). *Jurnal Unublitar*, 5 (1) 27-35.