



Pengembangan Media *MisBook* dalam Pembelajaran Cerita Imajinasi bagi Siswa Kelas VII

Alvira Jasmin Eka Fahriyanti*, Rahmawati Mulyaningtyas**

* Tadris Bahasa Indonesia, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

** Tadris Bahasa Indonesia, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Alamat surel: alvira.jasmin.18@gmail.com; r.mulyaningtyas@iain-tulungagung.ac.id

Abstract

Keywords:

The learning
media
development;
MisBook
media;
Imaginary
stories.

The learning of imaginary story that is taught for grade VII on one of the basic competence 4.4, presents any ideas in the form of imaginary stories orally and literally with spesific attention to the structure, language used, and oral aspects. Generally, the students often get difficulty in conveying their ideas, both in oral and written form. In addition, the students do not fully understand the material so that it has an impact on the low motivation of students in participating in learning. Therefore, there is a need for media innovation in learning imaginary stories to maximize the learning outcomes. Based on these problems, this article elaborates the development of the *MisBook* learning media (missions in the book) which is applied in learning imaginary stories. The method used in this study is a 3-D model research and development method. The objectives of this research include (1) to develop *MisBook* media in learning imaginary stories for grade VII students; (2) to describe the results of the properness test of the use of the *MisBook* learning media. The results shows that the *MisBook* learning media deserves to be applied in learning imaginary stories. The results of the small group trial consisting of 5 seventh grade students shows that the *MissBook* media is interesting and easy to use. Expert trials shows several things that must be improved from the *MisBook* media including clarifying the writing of the material to be conveyed; adding the media usage instructions; adding the examples according to theoretical concepts; etc.

Abstrak:

Kata Kunci:

Pengembangan
media
pembelajaran;
Media *MisBook*;
Cerita Imajinasi.

Pembelajaran cerita imajinasi diajarkan di kelas VII pada salah satu kompetensi dasar 4.4 menyajikan gagasan dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, dan aspek lisan. Umumnya, para siswa sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya, baik dalam bentuk lisan maupun tulis. Selain itu, siswa kurang memahami materi sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi media dalam pembelajaran cerita imajinasi untuk memaksimalkan capaian pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran *MisBook* (misi dalam buku) yang diterapkan dalam pembelajaran cerita imajinasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan model 3-D. Tujuan penelitian ini antara lain (1) mengembangkan media *MisBook* dalam pembelajaran cerita imajinasi bagi siswa kelas VII;

(2) mendeskripsikan hasil uji kelayakan penggunaan media pembelajaran *MisBook*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *MisBook* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran cerita imajinasi. Hasil uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa kelas VII menunjukkan bahwa media *MissBook* ini menarik dan mudah digunakan. Uji coba ahli menunjukkan beberapa hal yang harus diperbaiki dari media *MisBook* meliputi memperjelas tulisan materi yang akan disampaikan; menambahkan petunjuk penggunaan media; menambahkan contoh sesuai konsep teori; dll.

Terkirim : 20 Juli 2021 ; Revisi: 20 November 2021 ; Diterima: 28 Januari 2022

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran. Hal tersebut juga berlaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran serta mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Hamid (2020:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai perantara, serta mampu merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga tercipta proses belajar dalam menambah informasi baru pada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Mulyaningtyas (2020:152) menegaskan bahwa keberadaan media pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting sebagai wahana dalam menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru kepada siswa agar target pembelajaran dapat tercapai.

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran sastra Indonesia adalah siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran sastra. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran cerita imajinasi pada kompetensi dasar 4.4 menyajikan gagasan dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, dan aspek lisan. Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya dalam bentuk cerita imajinasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulis karena belum memahami materi yang disampaikan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru sebagai fasilitator perlu mengembangkan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif maka siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, harus mampu menyediakan dan memanfaatkan media sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Abdullah, 2016:35). Selain itu, guru harus sanggup menyampaikan materi dengan menarik dan

dengan cara yang berbeda bagi siswa. Suatu informasi atau materi yang disampaikan menggunakan teknik baru, dengan kemasan menarik didukung oleh penggunaan alat atau media yang belum pernah dikenal siswa sebelumnya dapat membuat mereka tertarik untuk belajar (Fauziyah, 2020:18). Pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan agar dapat menentukan dan menemukan media pembelajaran yang baik, tepat, sesuai dengan kebutuhan serta kondisi sasaran didik. Oleh karena itu, dalam memilih jenis media harus dilakukan dengan langkah-langkah pemilihan yang benar, sebab terdapat banyak jenis media yang memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing (Falahudin, 2014:112).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran cerita imajinasi adalah *MisBook* (misi dalam buku). *MisBook* ini sebenarnya merupakan pengembangan dari media *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan seni menghias serta mendesain foto dengan menggunakan bahan sisa (Wardhani, 2018:125). Dengan kata lain, *scrapbook* merupakan sebuah buku hasil kerajinan tangan yang dihias dengan menempelkan beberapa foto, desain foto, beberapa kertas lipat yang menarik dan lain sebagainya. Apabila *scrapbook* biasanya dijadikan sebagai buku memo atau album foto, maka *MisBook* berisi tentang materi pembelajaran, tema-tema kreatif, misi atau undian sesuai materi, serta beberapa gambar sebagai pendukung. Hal ini disesuaikan dengan materi pembelajaran cerita imajinatif. Kemasan media dibuat menarik dan ringkas sehingga diharapkan media ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran cerita imajinasi. Media ini cocok digunakan pada saat pembelajaran luring atau tatap muka di kelas.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Penelitian Tiara Kusnia Dewi dan Rina Yuliana (2018) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar" berisi tentang pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi karangan deskripsi. Persamaan antara penelitian Dewi dan Rina dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian pengembangan dan model penelitian 3-D. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang digunakan, nama media yang dikembangkan, serta materi pembelajaran yang dipilih. Selain itu, penelitian Asih dkk. (2020) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Keterampilan Membaca" berisi pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada keterampilan membaca. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan tetapi model yang digunakan berbeda. Perbedaan lainnya terletak pada

subjek penelitian yang digunakan, nama media yang dikembangkan, serta materi pembelajaran yang dipilih. Ada pula penelitian yang ditulis oleh Oktafia Tri Hapsari dan Yosi Wulandari (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo”. Penelitian tersebut berisi tentang pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran keterampilan menulis. Persamaan dengan penelitian ini adalah membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada model penelitian dan pengembangan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan model penelitian 3-D, sedangkan penelitian tersebut menggunakan model penelitian ADDIE.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengembangkan media *MisBook* dalam pembelajaran cerita imajinasi bagi siswa kelas VII. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan para guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar cerita imajinasi. Akibatnya siswa kurang memahami materi pembelajaran dengan maksimal. Media *MisBook* digunakan pada KD 4.4 menyajikan gagasan dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, dan aspek lisan. Media ini dikembangkan selaras dengan indikator dan tujuan pencapaian kompetensi dasar tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media *MisBook* dalam pembelajaran cerita imajinasi. (2) Mendeskripsikan hasil uji kelayakan penggunaan media pembelajaran *MisBook*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Purnama (2013:21) metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu, dan terdapat efektivitas dari adanya produk tersebut. Metode penelitian ini dapat digunakan dalam menemukan sebuah model maupun mengembangkan sebuah model yang sudah ada sebelumnya dengan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP/MTs sebanyak 5 orang. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil karena pertimbangan adanya pandemi. Uji coba produk kepada ahli dilakukan terhadap dua ahli yang menguji validitas media pembelajaran yang dibuat. Ahli tersebut adalah Elen Nurjanah, M.Pd, dan Dian Etikasari, M.Pd, selaku dosen jurusan Tadris Bahasa Indonesia UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 3-D yang terdiri atas tiga tahapan. Dalam Dewi dan Yuliana (2018:22) dijelaskan bahwa tahapan dalam metode 3-D meliputi (1) tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan dengan menentukan dan mendefinisikan persyaratan dalam membuat media pembelajaran *MisBook* dengan melakukan analisis kebutuhan siswa, analisis konsep, dan analisis materi atau tujuan pembelajaran. (2) Tahap perancangan (*design*), tahapan ini terdiri atas perencanaan media yang akan digunakan dan membuat media *MissBook*. (3) Tahap pengembangan (*develop*), tahapan ini dilakukan dengan menguji produk kepada kelompok kecil dan melakukan validitas kepada ahli mengenai media pembelajaran yang dibuat.

Sumber data primer yang digunakan berdasarkan hasil uji coba produk dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kelompok kecil siswa serta uji coba ahli. Selain itu, peneliti juga menggunakan sumber data sekunder yang diperoleh dari berbagai buku dan penelitian terdahulu yang ditemukan peneliti sebagai pendukung sumber data primer yang ada. Teknik analisis data digunakan adalah teknik interaktif. Teknik ini dilakukan dengan menganalisis hasil temuan atau data yang telah diperoleh, kemudian melakukan penarikan kesimpulan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *MisBook* (misi dalam buku) merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran cerita imajinasi siswa kelas VII. Media *MisBook* berisi tentang materi pembelajaran yang menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk teks imajinatif, tema-tema imajinatif, misi atau undian sesuai materi, serta gambar-gambar sebagai pendukungnya. Pada dasarnya, media pembelajaran *MisBook* ini merupakan media yang diadaptasi dari media *scrapbook*. Perbedaan kedua media tersebut terletak pada isi yang akan disampaikan oleh guru. Apabila media *scrapbook* dari penelitian terdahulu berisi tentang materi pembelajaran saja, maka media *MisBook* berisi juga misi atau undian tentang tema-tema imajinatif yang akan disajikan dalam bentuk cerita oleh siswa dalam setiap kelompok. Berikut ini adalah tahapan dalam menyusun media pembelajaran *MisBook*.

Tahap dalam Penyusunan dan Uji Kelayakan Media *MisBook*

Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa untuk melihat kondisi siswa yang mengalami kesulitan menyampaikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi. Hal ini dilakukan untuk menentukan media yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi kondisi sesuai dengan hasil yang diperoleh di lapangan (Setyosari,







2015:284). Tahapan ini dilakukan peneliti melalui observasi di lapangan secara langsung dan melakukan wawancara terhadap subjek penelitian. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam hal membuat cerita imajinatif secara individu. Selain itu, siswa kurang memahami materi pembelajaran menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinatif. Hal ini dikarenakan rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa. Siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, pembelajaran cerita imajinasi tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Para siswa menginginkan guru mereka menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi cerita imajinatif. Media pembelajaran tersebut dapat berisi tentang contoh-contoh teks cerita, gambar, serta materi atau teori yang pada dan singkat tetapi mudah dipahami oleh siswa.




Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis konsep terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran *MisBook* dikembangkan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran kompetensi dasar 4.4 menyajikan gagasan dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, dan aspek lisan. Peneliti menggunakan konsep media buku yang berwarna dan bergambar. Hal ini mengacu pada karakter siswa yang menyukai gambar-gambar yang menarik dan penuh kreasi. Hal tersebut dilakukan peneliti agar mendorong siswa untuk bersemangat dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Hapsari dan Wulandari (2019:102) bahwa media pembelajaran diciptakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan usia siswa sehingga memotivasi siswa agar ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, bersemangat untuk belajar, serta dapat menumbuhkan rasa senang siswa dalam belajar. Selanjutnya, menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dipilih. Perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan agar memenuhi target pembelajaran. Kemudian, peneliti menganalisis tugas yang akan dirancang dalam media *MisBook* disesuaikan dengan kemampuan dan konteks siswa. Hal itu agar materi yang diberikan sesuai dengan karakteristik siswa (Asih, Hawanti, & Wijayanti, 2020:91).

Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini terdiri dari beberapa tahapan antara lain (1) tahap pemilihan konsep media *MisBook* yaitu saat peneliti membuat rancangan awal media yang akan dibuat. (2) Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan media *MisBook* berupa materi, gambar-gambar, serta tema-tema cerita imajinasi lalu diedit sesuai dengan rancangan awal lalu dicetak. (3) Tahap perakitan atau pembuatan media, semua bahan

yang telah dikumpulkan dirangkai menjadi satu kesatuan serta dibuat beberapa hiasan yang dibentuk dari kertas. Noto (2014:25) menjelaskan bahwa tujuan tahap perancangan adalah merancang prototipe produk yang dikembangkan. Tahap ini dimulai setelah tujuan pembelajaran dirumuskan.

No	Gambar	Keterangan
1		Halaman sampul memberikan informasi mengenai materi pembelajaran.
2		Halaman pertama dalam buku memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan pada halaman kedua terdapat materi cara membuat dan menyajikan gagasan kreatif dalam cerita imajinasi.
3		Halaman ketiga ini berisi tentang satu gambar dan contoh teks cerita imajinasi yang sesuai dengan gambar tersebut. Halaman 4 berisikan perintah bahwa siswa harus menemukan misi yang akan mereka selesaikan dengan membuka pembatas halaman yang berada di tepi kanan buku.
4		Halaman 6 siswa diminta untuk membuat gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi sesuai dengan gambar dan tema yaitu "Monyet dan Kura-Kura".
5		Halaman 7 dan 8 siswa diminta untuk membuat gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi sesuai dengan gambar dan tema yaitu "Putri Salju dan Tujuh Kurcaci".
6		Halaman 9 dan 10 siswa diminta untuk membuat gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi sesuai dengan gambar dan tema yaitu "Cinderella dan Sepatu Kaca".

7		<p>Halaman 11 siswa diminta untuk membuat gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi sesuai dengan gambar dan tema yaitu "Kancil dan Buaya".</p>
8		<p>Halaman 12 dan 13 siswa diminta untuk membuat gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi sesuai dengan gambar dan tema yaitu "Aladin dan Lampu Ajaib".</p>
9		<p>Halaman 14 siswa diminta untuk membuat gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi sesuai dengan gambar dan tema yaitu "Rapunzel".</p>

Tabel 1 Rancangan Media Pembelajaran *MisBook*

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahapan pengembangan dengan melakukan pengujian kepada kelompok kecil siswa serta uji validasi kepada ahli. Uji coba ini bertujuan untuk mendapat penilaian serta komentar dalam menyempurnakan media pembelajaran *MisBook*. Dalam penelitian Asih, *et al* (2020:93) dan Fauzia dan Efendi (2021:378) menjelaskan bahwa penilaian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media pembelajaran valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan selanjutnya atau tidak. Oleh karena itu, uji validasi media diperlukan agar media dapat diterapkan dalam pembelajaran. Adapun aspek-aspek yang dinilai dalam pengujian yang dilakukan kepada kelompok kecil siswa terkait dengan kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kemudahan media pada saat digunakan, kejelasan media, ketahanan media, kejelasan media (gambar, tulisan, dll.) serta kemenarikan media *MisBook*.

Uji coba yang dilakukan kepada kelompok kecil siswa, diperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 2 berikut ini.

No	Subjek Penelitian	Nilai	Komentar/Masukan
1	Siswa 1	9	<p>Saya senang menggunakan media pembelajaran ini karena media yang digunakan belum pernah saya jumpai sebelumnya, akan tetapi dengan menggunakan media ini belum tentu saya juga akan memahami materi pembelajaran.</p>

2	Siswa 2	10	Media pembelajaran ini bagus, kreatif dan menarik. Saya suka karena bentuknya yang unik, praktis, dan mudah digunakan
3	Siswa 3	10	Media ini cukup ramah lingkungan dan ramah kantong sebab dalam pembuatannya tidak memerlukan biaya yang besar. Saya senang menggunakan media ini karena di sekolah saya pembelajaran Bahasa Indonesia tidak memakai media pembelajaran.
4	Siswa 4	8	Menurut saya media ini simpel dan praktis. Hanya saja saya kurang tertarik pada gambar-gambar yang disajikan dalam media karena gambar tersebut atau tema cerita tersebut sering sekali saya tonton.
5	Siswa 5	9	Media yang cukup kreatif dan menarik, tentu setiap siswa yang seusia dengan saya akan senang menggunakan media pembelajaran ini karena sangat mudah untuk digunakan.

Tabel 2 Hasil Uji Coba pada Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel hasil uji coba pada siswa di atas, diketahui bahwa siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan baik. Sebesar 92% siswa tertarik dan menerima *MisBook* sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah. Kemasan buku yang disajikan dengan ringkas, praktis, kreatif, dan mudah digunakan menjadikan subjek penelitian tertarik pada media *MisBook*. Namun, media pembelajaran ini hanya dapat digunakan secara luring atau pembelajaran secara tatap muka di dalam ruang kelas.

Adapun hasil uji validitas produk oleh ahli dapat diketahui pada tabel 3 berikut ini.

No	Aspek yang dinilai	Nilai dari Ahli		Rata-rata	Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Kesesuaian dengan tema pembelajaran				
	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	Sangat baik
	b. Kesesuaian dengan isi materi pembelajaran	3	4	3,5	Sangat baik
	c. Kesesuaian dengan metode pembelajaran	4	3	3,5	Sangat baik
	d. Kesesuaian untuk berbagai jenis pelajar (berjumlah besar atau kecil)	3	2	2,5	Baik
2	Kemudahan penggunaan media				
	a. Mudah dalam menggunakan media	3	4	3,5	Sangat baik
	b. Tidak ada masalah teknis dalam penggunaan media	4	3	3,5	Sangat baik
	c. Siswa dapat memahami prosedur /instruksi penggunaan media	3	3	3	Baik
3	Ketahanan Media				

	a. Media tahan lama (kokoh, tidak mudah rusak/rapuh, dll.)	3	3	3	Baik
	b. Media mudah dibawa (fleksibel)	4	4	4	Sangat baik
4	Kejelasan tampilan (gambar, bentuk, atau suara) sesuai dengan jenis media	4	3	3,5	Sangat baik
5	Penilaian secara umum (bagus, inovatif, menarik, dll.)	3	3	3	Baik
	Total nilai akhir yang diperoleh	86,4	81,8	37	Sangat baik
	Presentase Hasil Nilai Akhir	84%			Sangat baik
	Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maks (44)}} \times 100$				

Tabel 3. Uji Produk pada Ahli

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran ini perlu untuk direvisi. Ahli memberikan beberapa catatan penting untuk merevisi media *MisBook*. Elen Nurjanah, M.Pd yaitu (1) perlu ketelitian dalam menuliskan materi pembelajaran yang akan disampaikan yaitu mengenai langkah-langkah menulis cerita imajinasi; (2) perlu menambahkan contoh konkret, tidak hanya berisi konsep saja; (3) ukuran dan jumlah media ini perlu dipertimbangkan sehingga dapat digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak; (4) menambahkan petunjuk penggunaan media sehingga lebih mudah digunakan; (5) mempertimbangkan bahan pembuatan media yang lebih tahan lama. Hal ini karena media *MisBook* ini kurang tahan lama, bentuknya besar, dan terbuat dari kertas sehingga rawan jika terkena air. Mulyaningtyas dan Uswatun (2021:241) menyatakan bahwa salah satu kekurangan media berbahan dasar kertas atau kardus tingkat ketahanannya rendah terhadap zat cair; (6) secara umum media *MisBook* dinilai menarik dan inovatif, apabila dikembangkan lagi, maka hasilnya akan lebih baik.

Dian Etikasari, M.Pd juga menyampaikan bahwa (1) dalam media masih terdapat kosakata dalam bahasa Inggris, sebaiknya diubah dalam bahasa Indonesia; (2) Peneliti perlu memperhatikan penulisan di dalam media, pilih jenis huruf yang mudah dibaca siswa, meskipun dalam jarak yang tidak berdekatan; (3) terdapat dua cerita kancil, pilih salah satu yang menarik yang di dalamnya mengandung pendidikan karakter. Kemudian untuk cerita kancil yang dihilangkan dapat digantikan dengan cerita lainnya.

Berdasarkan uji ahli tersebut, peneliti melakukan revisi produk. Perbaikan atau revisi media ini diperlukan agar media dapat diterapkan dengan efektif. Peneliti memperbaiki media sesuai dengan masukan atau komentar dari hasil uji coba terhadap kelompok kecil siswa dan validasi dari ahli media. Hal ini agar media tepat guna dan dapat mendukung pembelajaran cerita imajinasi. Tahapan ini juga dilakukan agar dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan hasil dari tahap analisis. Kemudian melakukan validasi ahli dan revisi, apabila terdapat masukan dan

komentar dari validator atau ahli yang menilai media pembelajaran (Rosihah & Pamungkas, 2018:47). Uji coba pemakaian produk diperlukan sebagai bahan evaluasi produk agar dapat mengetahui kelemahan yang ada dalam produk. Selain itu, dapat digunakan sebagai perbaikan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat.

SIMPULAN

Media pembelajaran *MisBook* merupakan media berupa buku yang di dalamnya berisi materi pembelajaran, tema-tema cerita imajinatif, misi atau undian, serta gambar-gambar yang mendukungnya. Media pembelajaran ini merupakan adaptasi dari media *scrapbook*. Perbedaannya adalah media pembelajaran *scrapbook* digunakan sebagai media guru dalam menyajikan materi pembelajaran saja, sedangkan media *MisBook* selain berisi materi pembelajaran di dalamnya juga terdapat undian untuk memilih misi yang harus diselesaikan oleh siswa. Misi tersebut adalah menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi.

Penelitian pengembangan media visual *MisBook* dalam pembelajaran cerita imajinasi bagi siswa kelas VII dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan model 3-D. Model ini terdiri dari tiga tahapan. Tahapan pendefinisian (*define*) yang terdiri atas analisis kebutuhan siswa, analisis konsep, dan analisis materi atau tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) yang terdiri dari pemilihan konsep, pengumpulan bahan, dan rancangan pembuatan media *MissBook*. Tahap pengembangan (*develop*), dilakukan dengan menguji produk kepada siswa dalam kelompok kecil dan uji coba ahli dilakukan kepada dua dosen Tadris Bahasa Indonesia UIN SATU Tulungagung mengenai kelayakan media pembelajaran yang dibuat.

Hasil yang diperoleh setelah melakukan uji coba pada siswa dan ahli adalah media *MisBook* ini layak digunakan dalam pembelajaran cerita imajinasi pada kompetensi dasar 4.4 menyajikan gagasan dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, dan aspek lisan. Persentase hasil kelayakan yang diperoleh peneliti adalah sebesar 92% pada uji kelompok kecil serta sebesar 84% pada uji coba kepada ahli. Desainnya yang ringkas, praktis dan menarik menjadikan media ini mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media ini juga sangat mudah untuk digunakan, hanya saja media pembelajaran ini kurang tahan lama karena bahan yang digunakan adalah kertas. Selain itu, terdapat beberapa masukan dan komentar lain yang diberikan oleh ahli sebagai bentuk evaluasi dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan di atas, perlu disarankan kepada beberapa pihak. (1) Pembaca diharapkan dapat menambah wawasan dan mampu melakukan sebuah inovasi yang kreatif dalam melakukan sebuah pembaharuan atau pengembangan sebuah produk media; (2) guru/pendidik diharapkan dapat menjadikan pengembangan media pembelajaran ini sebagai bahan pertimbangan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran; (3) peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, serta dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi yang relevan dalam melakukan penelitian sejenis selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1).
- Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Keterampilan Membaca. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 87–100.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
- Fauzia, F. A., & Efendi, J. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Fauziah, S. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Vertebrata di Kelas X MA NU Hasyim Asy'Ari 3 Kudus. *BIOEDUCA : Journal of Biology Education*, 2(1), 19.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hapsari, O. T., & Wulandari, Y. (2019). Pengembangan Media Scrapbook pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2(3).
- Mulyaningtyas, R. (2020). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 151–160.
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01(01), 222–243.
- Noto, M. S. (2014). Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Smart (Specific, Measurable, Achievable, Realistic, and Time-bound). *Infinity Journal*, 3(1).
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35–49.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (Js)*, 2(2), 124–130.