

Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berbasis Website dengan Pendekatan Saintifik Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar

Anaas Leres Faqirillah Irman ^{1,*}, Sariban ², Ida Sukowati ³

¹⁻³ Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan - Indonesia

¹ anaasleres@gmail.com; ² sariban@unisda.ac.id; ³ idasukowati@unisda.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting pada jenjang sekolah dasar. Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi secara lisan maupun tulisan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu informasi. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan proses, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian dan pengembangan model Borg and Gall dengan sembilan tahapan. Subjek penelitian yaitu 20 peserta didik kelas V SDN 1 Botoputih Lamongan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Hal tersebut, dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai 86,6% (sangat baik) dan ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 95,39% (sangat baik). Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata 92,5% dan angket respon guru dengan nilai 93,75%. Selain itu, tes kemampuan kognitif peserta didik memperoleh nilai rata-rata 87,5 dengan presentase skor 85%. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website dengan pendekatan saintifik efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Website, Teks Deskripsi, Pendekatan Saintifik.

ABSTRACT

Indonesian language learning is very important at the elementary school level. The function of language as a means of communication orally and in writing is related to the ability of students to understand information. This research aims to describe the process, validity, practicality, and effectiveness of website-based learning media in Indonesian language learning. Based of the research and development (R&D), using the Borg and Gall model with nine stages. The research subjects were 20 fifth grade students of SDN 1 Botoputih Lamongan. The data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis techniques. The results of this research explain that the development of website-based learning media is feasible to use in learning Indonesian language description text material. This is evidenced by the results of validation from media experts obtaining a score of 86.6% (very good) and learning material experts obtaining a score of 95.39% (very good). The practicality of the media is obtained from the results of the student response questionnaire with an average value of 92.5% and the teacher response questionnaire with a value of 93.75%. In addition, the students' cognitive ability test obtained an average score of 87.5 with a score percentage of 85%. Therefore, it is concluded that website-based learning media with a scientific approach is effective for use in learning Indonesian in elementary schools.

Kata Kunci: Website-based Learning Media, Description Texts, Scientific Approach .

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Di era globalisasi sekarang, kreatifitas dan inovasi sangat perlu dalam proses pembelajaran. Hal tersebut supaya membuat pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan dan semangat belajar. Menurut Darmawan (2014:117) mengungkapkan bahwa inovasi di dunia pendidikan yaitu muncul sesuatu yang baru dengan kontak langsung atau tidak langsung dengan sumber belajar yang terdiri dari lingkungan, orang, konsep, media, teknologi, dan model pembelajaran virtual elektronik. Hal tersebut menjelaskan bahwa guru tidak hanya menjadi sumber belajar, melainkan menjadi fasilitator yang membimbing peserta didik saat belajar. Selain itu, guru diharuskan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik, supaya tercipta pembelajaran nyaman dengan banyak cara (multiways and joyful learning) dan tidak hanya fokus pada hasil akan tetapi pada prosesnya.

Dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat, bisa dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran tatap muka. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya penggunaan media seperti alat belajar digital. Varian teknologi yang berkembang bisa membuat guru lebih muda dalam memilih media pembelajaran. Sekarang ini, media pembelajaran banyak yang memanfaatkan teknologi sebagai solusi dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Hal tersebut disebabkan, media pembelajaran menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan sebagai alat pendukung dan bisa menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam mempelajari materi.

Media pembelajaran merupakan satu hal penting yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Menurut Arsyad (2011:5) menjelaskan bahwa alasan yang rasional mengapa media pembelajaran itu sangat berguna dan penting digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain: 1) Meningkatkan kualitas mutu pembelajaran di kelas. 2) Tuntutan paradigma atau pemikiran baru. 3) Kebutuhan pasar. 4) Visi pendidikan global. Sedangkan, menurut Sanjaya (2012:58) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang mengandung pesan atau informasi pendidikan. Media pembelajaran bisa berupa kaset, tape recorder, buku, film, gambar, slide, komputer dan televisi yang mengandung materi yang berguna untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Hal tersebut sependapat dengan Yaumi (2018:7) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk fisik yang dirancang secara sengaja berguna untuk menyampaikan informasi dan menumbuhkan interaksi. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan informasi, merangsang keinginan dan pikiran peserta didik untuk termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Di zaman sekarang, banyak lembaga pendidikan yang menerapkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Teknologi yang sedang populer saat ini yaitu teknologi komunikasi berupa Gawai. Pengguna gawai saat ini sudah menembus lapisan masyarakat seperti kaum muda ataupun tua dari kalangan kaya maupun menengah ke bawah. Maraknya pengguna gawai di Indonesia dibuktikan oleh data Badan Pusat Statistik (BPS), 64,40% penduduk Indonesia khususnya wilayah Jawa timur yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau gawai pada tahun 2023. Angkanya terbilang fantastis yakni mencapai 351 juta perangkat atau jauh melampaui total penduduk di seluruh Tanah Air. Data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah penduduk Indonesia mencapai 281,6 juta jiwa pada pertengahan 2023.

Pesatnya perkembangan pengguna gawai tersebut terjadi pada kalangan peserta didik tingkat sekolah dasar. Berdasarkan wawancara terhadap peserta didik kelas V SDN 1 Botoputih Lamongan, didapatkan hasil bahwa peserta didik mempunyai gawai pribadi ataupun pinjam punya orang tua. Hal tersebut menjelaskan bahwa gawai sangat disukai karena memudahkan mereka dalam bermain sosial media dan game virtual. Faktanya lain, menjelaskan bahwa peserta didik menggunakan gawainya lebih dari dua jam setiap hari.

Perkembangan teknologi dengan mengkaitkan media pembelajaran bisa membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan peserta didik lebih aktif dalam mempelajari suatu

konsep. Hasil observasi yang dilakukan saat aktivitas pembelajaran di kelas pada tanggal 15 Oktober 2024 ditemukan adanya permasalahan, yaitu penggunaan media oleh guru dalam penyampaian pembelajaran bermuatan materi Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan tersebut tidak melibatkan peserta didik secara aktif, diantaranya yaitu penggunaan media white board dan spidol yang dipergunakan guru untuk menuliskan sesuatu di depan kelas, dan media berupa buku pegangan yang telah dimiliki peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran bersifat *teacher centered*, yaitu guru menjadi subjek dominan dan peserta didik menjadi objek pasif serta reseptif yang dianalogikan seperti sebuah gelas kosong diisi air berupa ilmu pengetahuan sampai ia penuh. Hal tersebutlah sebagai alasan dasar minat peserta didik dalam proses memahami suatu materi pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah.

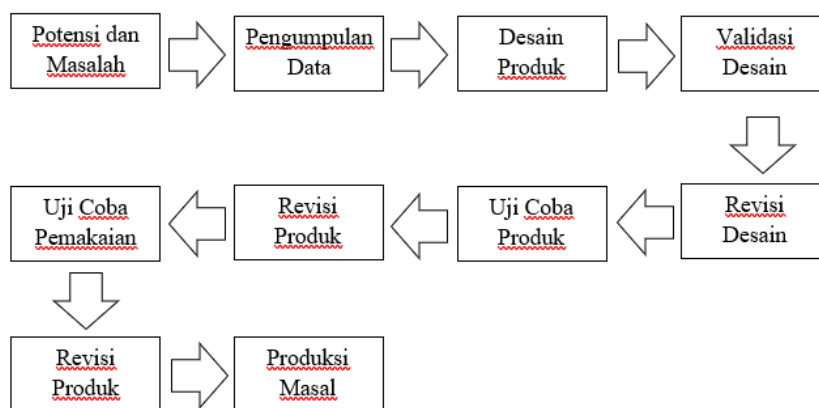
Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Botoputih Kabupaten Lamongan, menyatakan bahwa rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi penulisan teks deskripsi, dipengaruhi oleh kesulitan memahami materi, sedangkan ketersediaan media sebagai penunjang belajar peserta didik masih minim. Peserta didik hanya menggunakan buku pegangan sebagai media belajar, serta media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih terbatas seperti jenis media visual, diantaranya gambar. Secara lebih khusus materi yang sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran terdapat pada pembelajaran materi menulis teks deskripsi. Hal tersebut yang menjadikan peserta didik berpendapat bahwa belajar menulis teks deskripsi sulit dimengerti dan mudah bosan karena materi yang ada di buku pegangan kurang menarik. Selain itu, peserta didik harus mencari lain sumber belajar untuk menambah materi.

Beberapa aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pendidikan diantaranya guru, peserta didik, media, sarana, prasarana, model pembelajaran ataupun metode pembelajaran. Seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran bisa dengan menerapkan jenis pendekatan atau metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebagai guru harus mampu memahami situasi yang ada di kelas. Selain itu, guru harus bisa menentukan model, strategi, dan media yang sesuai dengan materi ajar karena tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan menyesuaikan kondisi yang terjadi serta memanfaatkan kecanggihan teknologi modern.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pembenahan dalam proses pembelajaran. Guru bisa menerapkan media pembelajaran yang sifatnya melibatkan peserta didik dan memuat suatu solusi atas permasalahan. Hal tersebut bisa memotivasi peserta didik dalam menumbuhkan semangat dan keaktifan dalam belajar serta lebih mudah dalam memahami materi. Contoh media konkrit sebagai solusi atas permasalahan di kelas V yakni media berbasis website. Contoh media konkrit sebagai solusi atas permasalahan di kelas V yakni media berbasis website.

Metode

Penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sukmadinata (2016:164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan aktivitas terstruktur yang digambarkan untuk menciptakan suatu produk baru atau meningkatkan produk yang sebelumnya sudah ada dan mampu dipertanggung jawabkan. Prosedur penelitian ini menggunakan pengembangan model Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2017:92) mengemukakan bahwa ada 10 langkah atau tahapan penelitian pengembangan model Borg and Gall, akan tetapi dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu dalam penelitian, peneliti hanya melakukan 9 langkah. Tidak hanya hasil produk yang menjadi titik fokus dalam penerapan tahapan metode R&D model Borg and Gall, melainkan efektivitas produk juga dipertimbangkan oleh peneliti.



Bagan 1. Metode R&D Model Borg and Gall
(Sumber: Sugiyono, 2017:92)

Hasil dan Pembahasan

Data yang dihasilkan kemudian dianalisis sesuai metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall. Tahapan penelitian dalam pengembangan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap *Potensi dan Masalah*

Kegiatan dalam tahap ini yakni menggali permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran dan menemukan potensi yang nanti akan dijadikan sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan permasalahan di kelas V SDN 1 Botoputih yaitu kurangnya inovasi penggunaan media dan metode pembelajaran. Penggunaan media yang kurang tersebut di sebabkan oleh beberapa faktor diantaranya keterbatasan waktu, sarana dan prasarana sekolah.

2. *Pengumpulan Data*

Tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan informasi mengenai materi Bahasa Indonesia pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasilnya disajikan pada tabel sebagai berikut.

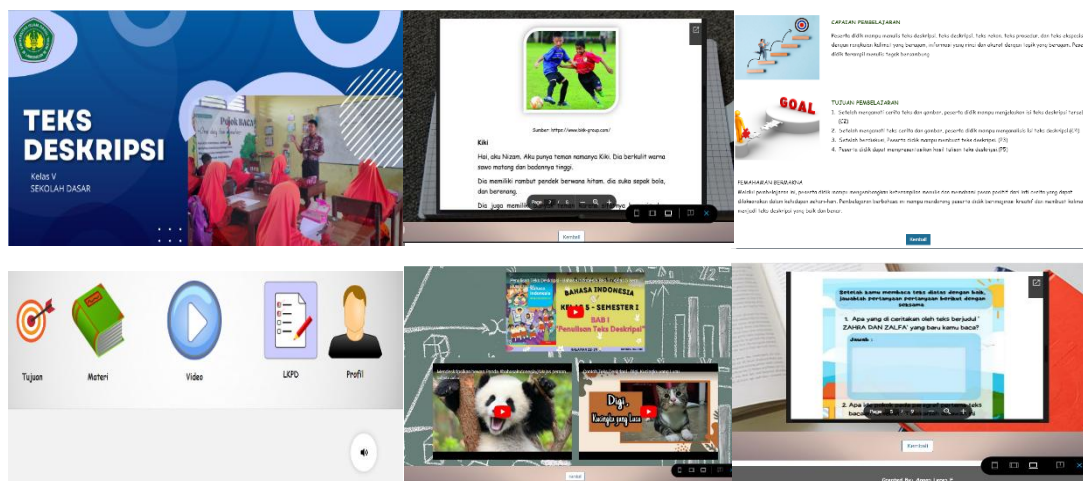
Tabel 2. Pemetaan Materi

Kelas	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pemahaman Bermakna
V	Elemen: Menulis Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.	Setelah mengamati cerita teks dan gambar, peserta didik mampu menjelaskan isi teks deskripsi tersebut. (C2) Setelah mengamati teks cerita deskripsi dan gambar, peserta didik mampu menganalisis isi teks deskripsi. (C4) Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu membuat teks deskripsi. (P3) Peserta didik dapat mempresentasikan hasil tulisan teks deskripsi. (P5)	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengembangkan keterampilan menulis dan memahami pesan positif dari inti cerita yang dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbahasa ini mampu mendorong peserta didik berimajinasi kreatif dan membuat kalimat menjadi teks deskripsi yang baik dan benar.

(Sumber: Buku Guru Kelas V Kumer)

3. Desain Produk

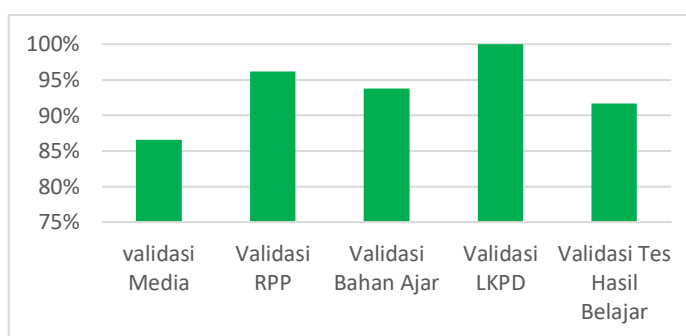
Produk ini yakni media pembelajaran berbasis website yang dirancang oleh pengembang menggunakan perpaduan google sites dengan materi menulis teks deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang dibahas antara lain pengertian, tujuan, ciri-ciri teks deskripsi. Selain itu, desain produk dipadukan dengan pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, dan menginformasikan. Hasil desain produk disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Produk

4. Validasi Desain

Selanjutnya tahap validasi desain. Validasi tersebut meliputi uji validasi ahli media pembelajaran dan uji validasi ahli materi pembelajaran. Validasi dilakukan sebelum produk diujicobakan. Hal tersebut dilakukan agar mengetahui produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi desain disajikan pada grafik sebagai berikut.



Grafik 1. Hasil Uji Validasi Desain

5. Tahap Perbaikan Desain

Tujuan dalam tahap ini untuk menghasilkan media yang layak digunakan pada tahap uji coba. Revisi desain akan dilakukan peneliti dengan mengacu pada kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi pembelajaran.

6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan dengan skala terbatas yakni oleh 10 peserta didik kelas V. Hasil angket respon 10 peserta didik pada tahap uji coba skala terbatas, diperoleh nilai rata-

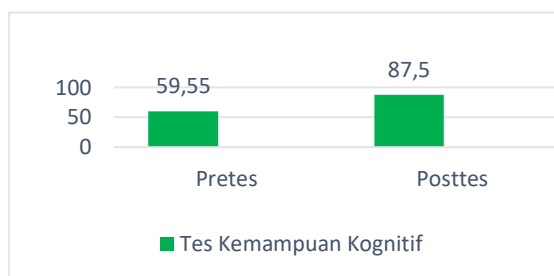
rata presentase 93,5%. Hal tersebut menjelaskan bahwa media berbasis website yang digunakan mendapat respon positif dari peserta didik. Selain itu, media tersebut termasuk kategori sangat layak serta praktis digunakan dalam pembelajaran.

7. Revisi Produk

Tahap revisi produk ini, peneliti memperhatikan kritik dan saran yang diberikan oleh guru kelas mengenai media berbasis website. Saat pengujian produk dengan skala terbatas guru kelas mendampingi peneliti serta mengamati proses pembelajaran di kelas. Hasil angket respon guru diperoleh nilai rata-rata presentase 93,75%. Hal tersebut menjelaskan bahwa media berbasis website layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

8. Uji Coba Pemakaian

Tahap berikutnya uji coba pemakaian dengan skala besar yakni 20 peserta didik kelas V. Hasil angket respon 20 peserta didik pada tahap uji coba skala luas, diperoleh nilai rata-rata presentase 92,5%. Hal tersebut menjelaskan bahwa media berbasis website yang digunakan mendapat respon positif dari peserta didik. Selain itu, peneliti menganalisis hasil tes kemampuan kognitif peserta didik dengan pembagian lembar tes soal. Diperoleh hasil nilai pretes dan posttes yang disajikan pada grafik sebagai berikut.



Grafik 2. Hasil Pretes dan Posttes Kemampuan Kognitif

Selanjutnya peneliti menganalisis keefektifan media pembelajaran berbasis website yang telah dikembangkan. Keefektifannya bisa dilihat dari membandingkan nilai tes hasil belajar peserta didik dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Keefektifan Tes Hasil Belajar

No.	Nama	Aspek			Skor	Nilai	Kategori
		Kejelasan	Bahasa	Kelengkapan			
1.	AAW	3	3	2	8	82	Tuntas
2.	AH	3	3	4	10	100	Tuntas
3.	AFP	3	3	2	8	85	Tuntas
4.	AP	3	3	2	8	82	Tuntas
5.	ARM	3	3	3	9	90	Tuntas
6.	ABH	3	3	2	8	85	Tuntas
7.	DRY	3	3	3	9	88	Tuntas
8.	EF	3	3	2	8	85	Tuntas
9.	FAR	3	3	3	9	94	Tuntas
10.	FAM	3	3	4	10	100	Tuntas
11.	IHK	3	3	3	9	88	Tuntas
12.	KFAP	3	3	4	10	100	Tuntas
13.	MAP	2	3	2	7	76	Tuntas

14.	MA	3	3	2	8	82	Tuntas
15.	MRSP	2	3	3	8	85	Tuntas
16.	MF	3	3	2	8	85	Tuntas
17.	MDA	3	2	2	7	79	Tuntas
18.	NEN	3	3	3	9	92	Tuntas
19.	SSH	3	3	2	8	82	Tuntas
20.	TIA	3	3	3	9	90	Tuntas
Jumlah					170	1750	
Skor maksimal					200		
Presentase					85%		
Rata-rata						87,5	

Berdasarkan tabel 3. bisa dilihat bahwa nilai tes hasil belajar peserta didik terhadap aspek kejelasan, bahasa, kelengkapan memperoleh nilai rata-rata 87,5 dengan presentase skor sebesar 85% yang artinya tuntas. Hal tersebut menjelaskan bahwa nilai tes hasil belajar peserta didik melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 70. Oleh karena itu, media berbasis website yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran.

9. Revisi Produk Final

Tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu revisi produk final yang bertujuan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Saran dan kritik yang diberikan oleh guru kelas juga diperhatikan oleh peneliti untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Hal tersebut, dibuktikan dengan hasil uji validasi dari ahli media memperoleh nilai 86,6% (sangat baik) kategori sangat layak dan ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 95,39% (sangat baik) kategori sangat layak. Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata 92,5% dan angket respon guru dengan nilai 93,75%. Hal tersebut menjelaskan bahwa media praktis untuk digunakan oleh peserta didik ataupun guru dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu, tes kemampuan kognitif peserta didik sebelum menggunakan media, memperoleh nilai rata-rata 59,5. Kemudian, setelah menggunakan media, memperoleh nilai rata-rata 87,5 dengan presentase skor 85%. Artinya terdapat perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website dengan pendekatan saintifik efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, S., Ulfah, A., & Ihsan, B. Pembelajaran Menulis Resensi Novel Berbantuan Media Wattpad. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 8, No. 3, pp. 1817-1826).
- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- bps.go.id. 6 Mei 2024. Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Provinsi (Persen). Diakses pada 2 November 2024 dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMSMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-provinsi.html>.
- Darmawan, D. 2014. Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Laila Tri Lestari, B. Ihsan. (2025). Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bahan Ajar Keterampilan Berbahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Ekopedagogi. In Studi Interdisipliner Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran: Teoretik, Metodologik, dan Analitik (pp. 99–108). PT. Shandira Edutama Publishing.
- Sanjaya, W. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sholihah, U., Ihsan, B., & Lestari, L. T. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Menulis Puisi Siswa Kelas Viii Mts Darun Najah Babat. RUNGKAT: RUANG KATA, 1(1), 27-36.
- Sudjana. 2005. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, M. 2018. Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.