

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS NARASI BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Thoyibatul Fuadah ^{1,*}, Sariban ², Ida Sukowati ³,

¹⁻³ Universitas Islam Darul Ulum - Indonesia;

¹ fuadah712@gmail.com; ² sariban@unisda.ac.id; ³ idasukowati@unisda.ac.id;

ARTICLE INFO

Article history

Received:

10-05-2024

Revised:

20-05-2024

Accepted:

30-06-2024

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Education Research and Development (RnD) dan uji coba hasil belajar menggunakan pre-test dan post-test. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian berjumlah 20 siswa, dan teknik pengumpulan data digunakan yaitu observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon peserta didik dan tes perolehan hasil belajar. Hasil penelitian tahap validasi terhadap media pembelajaran memiliki kevalidan dan kelayakan yang cukup tinggi. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh prosentase kevalidan 89%, hasil penilaian dari ahli isi materi memperoleh prosentase kevalidan seluruhnya 97%, hasil penilaian dari guru kelas IV atau ahli isi materi memperoleh prosentase kevalidan 90% dan hasil tanggapan atau respon peserta didik di lapangan memperoleh prosentase kevalidan seluruhnya 89%. Sedangkan tes hasil belajar kemampuan kognitif pretest peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 59 sedangkan posttest mendapatkan nilai rata-rata 86,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV

Kata Kunci : *Media pembelajaran berbasis website, Pendekatan saintifik, Kemampuan kognitif*

ABSTRACT

This study employs the Research and Development (R&D) method and evaluates learning outcomes using pre-test and post-test assessments. The research was conducted in the 2021/2022 academic year with a total of 20 student participants. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, student response questionnaires, and learning outcome tests. The validation stage results indicate that the learning media has a relatively high level of validity and feasibility. The assessment from media experts obtained a validity percentage of 89%, the assessment from subject matter experts received a validity percentage of 97%, the assessment from the fourth-grade teacher or subject matter expert reached 90%, and student responses in the field resulted in an overall validity percentage of 89%. Meanwhile, the cognitive ability test results showed that the pre-test average score was 59, while the post-test average score increased to 86.5. Therefore, it can be concluded that web-based learning media with a scientific approach can enhance the cognitive abilities of fourth-grade students.

Keywords: *Web-based learning media, Scientific approach, Cognitive ability*

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



Pendahuluan

Pada saat ini, dalam memaksimalkan pembelajaran diharapkan tumbuhnya inovasi dan kreatifitas agar lebih efektif untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan serta gairah dalam belajar. Darmawan (2014) memberikan arti inovasi dalam dunia pendidikan merupakan adanya sesuatu yang baru baik itu yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan sumber belajar yang meliputi lingkungan, orang, alat, prosedur, konsep, teori, teknologi, media serta model-model pembelajaran virtual elektronik. Hal tersebut menunjukan bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan guru menyandang posisi sebagai fasilitator yang menuntun peserta didik saat belajar. Selain itu guru diwajibkan memiliki kemampuan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya, agar tercipta interaksi belajar mengajar dari banyak arah (*multiways and joyful learning*) dan tidak terfokus terhadap hasil melainkan pada prosesnya.

Media pembelajaran sebagai salah satu hal penting yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Arsyad (2011) menjelaskan 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 dan (4) visi pendidikan global. Menurut Sanjaya (2012) 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. Sedangkan menurut Yaumi (2018) media pembelajaran adalah segala bentuk fisik yang dirancang secara sengaja berguna untuk menyampaikan informasi dan menumbuhkan interaksi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan informasi, menumbuhkan kemauan peserta didik dan pikiran untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran di kelas.

Pada era digital saat ini teknologi dapat digunakan oleh para penyelenggara pendidikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang salah satunya lagi populer saat ini adalah teknologi komunikasi berupa *smartphone*. Pengguna *smartphone* saat ini sudah menembus lapisan masyarakat, baik kaum muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah ke bawah. Maraknya pengguna *smartphone* di Indonesia dibuktikan oleh data Badan Pusat Statistik (BPS), 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau *handphone* pada 2022. Angkanya terbilang fantastis yakni mencapai 354 juta perangkat atau jauh melampaui total penduduk di seluruh Tanah Air. Data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah penduduk Indonesia mencapai 278,69 juta jiwa pada pertengahan 2023.

Perkembangan yang pesat pengguna *smartphone* tersebut juga diketahui pada kalangan peserta didik tingkat sekolah dasar. Dari angket yang diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN 3 Soko Lamongan, dari jumlah peserta didik keseiruan menyatakan memiliki *smartphone* secara pribadi ataupun gabung dengan orang tua. Berdasarkan hasil survey di tersebut yang menunjukan bahwa *smartphone* sangat digemari karena memudahkan mereka dalam mengakses game, media sosial. Serta hal lain menunjukan realitas penggunaan *smartphone* saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan peserta didik, yaitu didapatkan hasil bahwa 100 persen peserta didik menggunakan *smartphone* mereka lebih dari dua jam setiap harinya. Beradaptasi dengan perkembangan teknologi melalui pemanfaatan media pembelajaran akan menciptakan atmosfer pembelajaran yang bermakna, dimana peserta didik aktif berpartisipasi dan dapat mempelajari suatu konsep secara mendalam. Namun kenyataannya hasil observasi yang dilakukan saat aktivitas pembelajaran di kelas tanggal 9 Januari 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 adalah 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 seolah menjadi 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 IV SDN 3 Soko Lamongan, menyatakan bahwa rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran Materi penulisan teks narasi 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 narasi. Hal itulah menjadikan peserta didik menganggap belajar menulis teks narasi itu sulit dipahami dan membosankan dikarenakan minimnya kandungan materi yang termuat di dalam buku pegangan dan mengharuskan peserta didik mengakses sumber belajar lainnya untuk menambah materi.

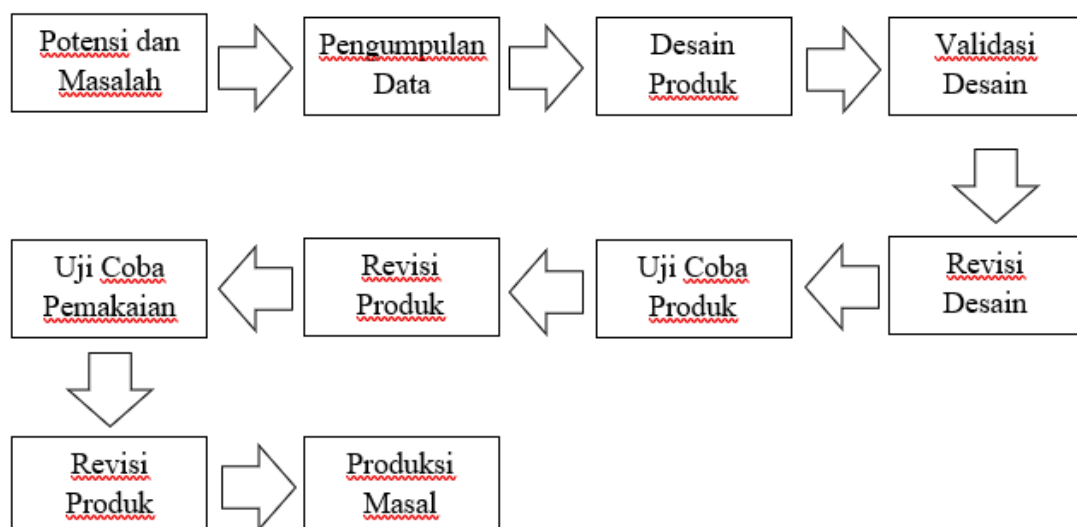
Berdasarkan permasalahan di atas, pembenahan proses pembelajaran perlu dilakukan. Guru harus menerapkan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dan menyajikan suatu permasalahan. Hal tersebut dapat membangkitkan motivasi peserta didik sehingga tumbuhnya semangat dan keaktifan dalam setiap diri untuk belajar serta materi lebih mudah untuk dipahami. Satu diantara beberapa media konkret yang dapat memecahkan kasus di kelas IV ialah media berbasis website.

Metode

Penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Sukmadinata (2016) 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.

Langkah-langkah atau tahapan tersebut dipilih dikarenakan sesuai dengan sintaks yang sudah dirancang peneliti. Hasil produk bukan satu-satunya yang menjadi titik focus dalam penerapan tahapan metode R&D, melainkan efektifitas produk juga dipertimbangkan peneliti.

Gambar 1.
Alur Penelitian Metode Research and Development (R&D) Borg & Gall



Hasil dan Pembahasan

Data yang dihasilkan nanti dianalisis sesuai metode penelitian yang peneliti pilih. Penelitian pengembangan ini berdasarkan tahapan *Research and Development* (R&D). Berikut tahapan penelitian dalam pengembangan secara lebih terperinci.

1. Tahap Potensi dan Masalah

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini menggali permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran dan menemukan potensi yang nanti akan dijadikan sebagai solusi atas permasalahan tersebut.

Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, dapat di temukan permasalahan di kelas IV SDN 3 Soko adalah inovasi penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang. Penggunaan media yang kurang tersebut di sebabkan oleh beberapa faktor diantaranya keterbatasan waktu, sarama dan prasarana sekolah.

2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan informasi mengenai materi Bahasa Indonesia pembelajaran menulis teks narasi. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Pemetaan Materi

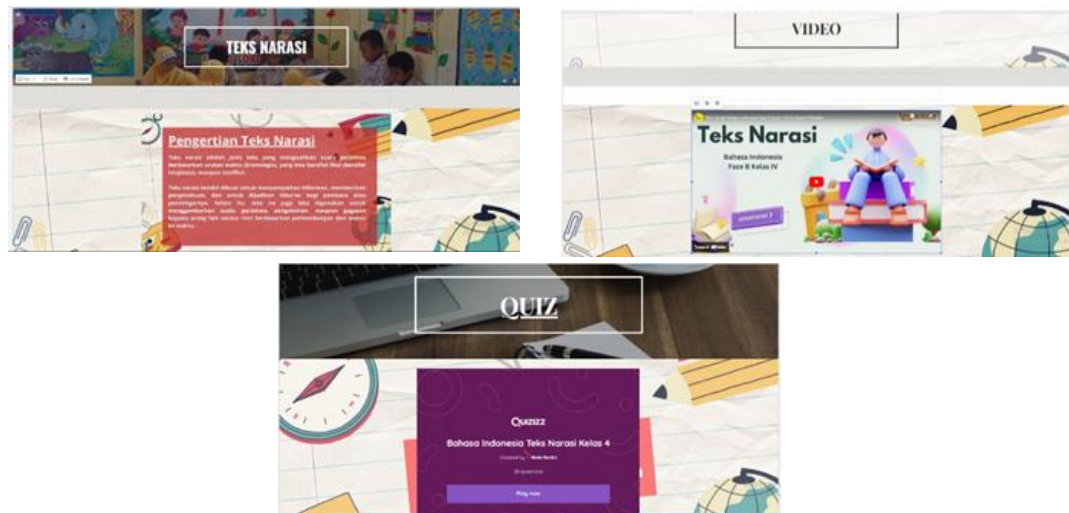
Kelas	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Pemahaman Bermakna
IV	Elemen : Menulis Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.	<ol style="list-style-type: none">1. Setelah mengamati cerita teks narasi melalui gambar berseri, peserta didik mampu menjelaskan isi teks narasi tersebut. (C2)2. Setelah mengamati teks cerita narasi melalui gambar berseri siswa mampu menganalisis isi teks narasi.(C4)3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu membuat teks narasi. (P3)4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil tulisan teks narasi.(P5)	Melalui pembelajaran ini, siswa mampu mengembangkan keterampilan menulis dan memahami pesan positif dari inti cerita yang dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbahasa ini mampu mendorong siswa berimajinasi kreatif dan membuat kalimat menjadi teks narasi yang baik dan benar.

(Sumber : Buku Guru Kelas IV Semester II Kurikulum Merdeka)

3. Desain Produk

Media pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis website yang didesain oleh pengembang menggunakan perpaduan dari google sites dengan materi menulis narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang dibahas antara lain pengertian, ciri-ciri, unsur teks narasi. Media ini cocok dan diperuntukan bagi peserta didik kelas IV SDN 3 Soko.

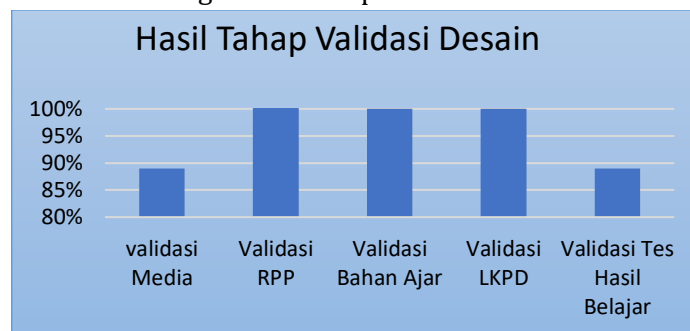




4. Validasi Desain

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti ialah validasi desain. Validasi tersebut meliputi validasi desain ahli media pembelajaran dan validasi ahli materi Berikut Hasil validasi desain.

Diagram 1. Tahap Validasi Desai



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 saran dan masukan dari ahli media

6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan dengan skala terbatas yakni oleh 10 peserta didik kelas IV. Berdasarkan tahap uji coba produk skala terbatas dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media berbasis webiste memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak. Pada aspek ketertarikan media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 89%. Pada aspek materi media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 87%. Sedangkan pada aspek bahasa media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 88%. Oleh karena itu, media berbasis website mendapatkan hasil prosentase kevalidan seluruhnya 88% yang memuaskan dan sangat layak digunakan.

7. Revisi Produk

Dalam tahapan revisi produk ini, peneliti memperhatikan masukan yang diberikan guru kelas mengenai media berbasis website. Pada saat pengujian produk dengan skala terbatas guru kelas mendampingi peneliti serta mengamati proses pembelajaran di kelas.

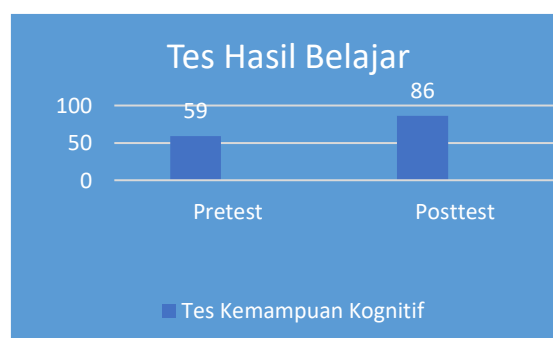
8. Uji Coba Pemakaian

Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan skala besar yakni peserta didik kelas IV yang berjumlah 20. Selanjutnya setiap peserta didik membuka link yang di bagikan dan mengoperasikan serta menyelesaikan quiz yang terdapat di media tersebut. Berdasarkan tahap uji coba produk skala besar atau satu kelas yang berjumlah 20 peserta didik dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media kartu gambar digital memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak. Pada aspek ketertarikan media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 92%. Pada aspek materi media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 92%. Sedangkan pada aspek bahasa media ini memiliki kelayakan seluruhnya sebesar 86,5%. Oleh karena itu, media kartu gambar digital mendapatkan hasil memuaskan dan sangat layak digunakan yang memperoleh prosentase seluruhnya sebesar 90%.

9. Revisi Produk Final

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah revisi produk final yang bertujuan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan oleh guru kelas juga diperhatikan oleh peneliti guna untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi. Pada uji coba penerapan media kartu gambar digital ini peneliti melakukan tes kemampuan kognitif dan afektif (rasa cinta tanah air). Tes kemampuan kognitif dilakukan dengan pembagian lembar soal sedangkan tes afektif berupa angket. Pelaksanaan kedua tes dilakukan pada saat sebelum menggunakan media kartu gambar digital (pretest) dan tes sesudah menggunakan media kartu gambar digital (posttest) guna untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan peneliti dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan rasa cinta tanah air peserta didik kelas V SDN 3 Soko. Pada uji coba lapangan hasilnya dapat disajikan sebagai berikut.

Diagram 2. Hasil Belajar Siswa



10. N-Gain Skor dan Uji t

Analisis peningkatan berpikir kritis dan pemahaman konsep bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu gambar digital dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan rasa cinta tanah air peserta didik. *N-Gain* kemampuan kognitif peserta didik dikategorikan g-tinggi dengan perolehan rata-rata 0,71.

Sedangkan untuk hasil perhitungan *N-Gain* pada tes rasa cinta tanah air dikategorikan g-sedang dengan perolehan rata-rata 0,58.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis melalui uji t dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 menunjukkan kemampuan kognitif memperoleh hasil t_{hitung} (3,65) dan t_{tabel} (2,101). Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media berbasis website dengan pendekatan saintifik pada materi menulis teks narasi yang terdapat di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mustofa, M., & Ihsan, B. (2021). *Pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Media Gambar pada Siswa SMA NU-1 Model Sungelebak Karanggeneng Lamongan*. Jurnal Metamorfosa, 9(2), 101-121.
- Mustofa, M., Marzuqi, I., & Ihsan, B. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Eksposisi Dengan Pendekatan Kontekstual*. Edu-Kata, 8(1), 1-8.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- . (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.