

Pengembangan Media Papan Permainan Inspiratif Berbantu Internet dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Poster Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Bantul

Rina Harwati

MTs Negeri 6 Bantul

E-mail: rinaharwatibantul@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran dan kualitas media papan permainan inspiratif berbantu internet dalam meningkatkan keterampilan menulis poster pada siswa di MTs Negeri 6 Bantul tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan model Four-D yang diadaptasi menjadi 3-P yakni pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Bantul. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa dan uji coba luas pada 28 siswa. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, angket, dan catatan pendukung, Analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan data: 1) kevalidan 88.0% kategori sangat valid; 2) kepraktisan 86.6% kategori sangat praktis, dan 3) keefektifan 86.6% kategori sangat efektif. Media papan permainan inspiratif dengan bantuan internet membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis poster.

Kata Kunci: Keterampilan Menulis Poster, Media Papan Permainan Inspiratif

Pendahuluan

Abad 21 setiap guru dituntut dapat mengembangkan pembelajaran aktif, inovatif, dan kreatif sebagai bentuk upaya dalam merealisasikan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 41 ayat 3 yaitu memfasilitasi satuan pendidikan, pendidik, dan tenaga kependidikan untuk terselenggaranya pendidikan yang bermutu. Sejalan dengan hal itu, guru dituntut menghasilkan generasi yang mampu menghadapi tuntutan pada abad 21 melalui keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif dalam kehidupan sehari-hari sehingga munculah sebuah inovasi. Inovasi ini dapat dihasilkan dalam menyelesaikan segala permasalahan yang ada yang selanjutnya sering disebut dengan keterampilan 4C.

Pembelajaran berbasis 4C sesuai dengan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Bab I. Peraturan pemerintah ini menyebutkan bahwa pembelajaran pada satuan pendidikan seharusnya dapat terselenggara secara menyenangkan, interaktif, inspiratif, memberikan tantangan, dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dengan memberikan ruang dalam rangka tumbuhnya kemandirian, prakarsa, dan kreativitas siswa sesuai minat dan bakat. Akan tetapi, sejauh ini masih terdapat permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran yaitu sulitnya keterampilan menulis bagi siswa. Di MTs Negeri 6 Bantul para siswa dalam menuliskan sebuah teks belum bisa mencapai hasil yang memuaskan. Masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diberlakukan oleh guru di sekolahnya. Beberapa siswa yang diwawancarai menyatakan bahwa menulis adalah materi yang sulit dilakukan, terlebih jika guru hanya meminta siswa untuk mencatat materi, ceramah, lalu pemberian tugas.

Pada materi kelas VIII semester gasal ada beberapa teks yang dipelajari, di antaranya adalah teks poster. Teks poster merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan iklan dan slogan. Ketiga jenis teks ini merupakan sarana untuk berkomunikasi kepada khalayak melalui sebuah tulisan dan gambar. Meskipun teks poster ini banyak dan sering ditemui oleh para siswa, tetapi pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan saat guru memberikan penugasan menulis poster. Jangankan menulis poster yang di dalamnya juga ada gambar pendukung untuk melengkapi tulisan, menulis secara umum pun siswa masih mengalami kesulitan.

Menulis teks poster dibutuhkan adanya kreativitas yang tinggi. Peran guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran, subjek belajar adalah siswa sehingga pembelajaran juga berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianto (2009:1) bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan mencerdaskan tidak akan optimal jika orientasi pembelajaran adalah guru karena mengabaikan hak-hak, pertumbuhan, serta perkembangan siswa. Siswa adalah pelaku atau subjek yang mengharuskan adanya keaktifan sesuai yang diamanatkan dalam kurikulum 2013.

Selain permasalahan yang terkait dengan siswa, dalam pengamatan pembelajaran guru mata pelajaran pengampu kelas masih menggunakan sebuah media yang monoton yakni power point dan contoh-contoh gambar poster. Kekreatifan guru dalam memilih dan menggunakan media yang bervariasi perlu diterapkan agar hasil pembelajaran bisa maksimal. Beberapa siswa yang diwawancarai mengaku bahwa bentuk sebuah pembelajaran yang menyenangkan di antaranya menggerakkan siswa untuk melakukan mobilitas di kelas, baik dengan melakukan sebuah unjuk kerja, diskusi kelompok, ataupun demonstrasi.

Menulis poster menuntut sebuah keterampilan karena tampilan poster itu sendiri sangat kompleks. Perpaduan antara gambar dan tulisan serta komposisi warna yang sesuai dan mendukung gambar yang dipilih memerlukan sebuah daya kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu, pembuatan inovasi pembelajaran ini mencoba menerapkan sebuah media yang dapat digunakan oleh para siswa menyalurkan bakat dan keterampilannya dalam menulis poster dengan menggunakan media papan permainan inspiratif berbantuan internet. Selain para siswa berkolaborasi dengan temannya dalam mengerjakan, juga berpikir untuk mengembangkan kata-kata kunci sebagai klu untuk dasar pembuatan poster. Berdasarkan latar belakang itulah, penulis akan membahas lebih jauh tentang karya inovasi yang berupa penggunaan media papan permainan inspiratif berbantuan internet untuk meningkatkan keterampilan menulis poster bagi siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Bantul.

Keterampilan Menulis Poster

Keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian senada diungkapkan oleh Singer dalam Among yang mendefinisikan keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. Kedua pengertian tentang keterampilan yang dikemukakan para ahli dapat disimpulkan sebagai kemampuan mengoperasikan pekerjaan dengan derajat keberhasilan yang konsisten untuk mencapai suatu tujuan.

Selanjutnya, poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. Selanjutnya, dikatakan oleh Sudjana dan Rivai bahwa pada prinsipnya poster merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan dalam ukuran besar dengan tujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperlihatkan gagasan pokok, fakta, atau peristiwa tertentu.

Pengertian lain tentang poster seperti yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah plakat yang dipasang di tempat umum berupa pengumuman atau iklan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa poster adalah suatu plakat yang berupa pengumuman atau iklan yang dipasang di tempat-tempat umum dan merupakan kombinasi visual antara rancangan, warna, dan pesan untuk menangkap perhatian orang lain. Keterampilan menulis poster adalah kegiatan yang bersifat produktif-kreatif. Bersifat produktif atau menghasilkan karena tujuan dibuatnya sebuah poster adalah untuk menarik atau mempengaruhi pembaca agar mengikuti apa yang dituliskan. Poster bersifat kreatif karena tampilannya dibuat semenarik mungkin dengan memadukan gambar dan tulisan. Semakin kreatif pembuat poster semakin tinggi daya tariknya kepada para pembaca.

Papan Permainan Inspiratif Berbantu Internet

Salah satu kegiatan yang dianggap menyenangkan oleh siswa dalam pembelajaran adalah bermain. Dalam praktiknya media permainan ini akan mampu mengaktifkan peran seluruh siswa. Tanpa terasa siswa ikut larut dalam pembelajaran yang menurutnya asyik. Penggunaan media permainan diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih bermakna.

Konsep permainan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengembangkan media dalam pembelajaran di kelas, karena permainan memiliki berbagai manfaat di dalamnya. Santrock mengemukakan beberapa manfaat permainan, yaitu (1) permainan dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya; (2) mengurangi tekanan; (3) meningkatkan perkembangan kognitif; (4) meningkatkan daya jelajah; (5) permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain; (6) permainan sebagai wadah untuk mempraktikkan peran-peran yang akan mereka laksanakan dalam kehidupan masa depannya. Pembelajaran dengan melibatkan anak-anak melalui kegiatan permainan dapat memberikan pelayanan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Peter Kline memberi penekanan lebih lanjut bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

Salah satu jenis permainan yang banyak diminati siswa adalah permainan dalam bentuk papan. Permainan dalam bentuk papan ini digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kembali suatu materi yang mereka pelajari. Media papan permainan ini akan membuat penggunaannya asyik bermain sambil memikirkan aneka macam jawaban yang tepat atas ribuan tanda tanya sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan ketrampilan berpikir.

Berkaitan dengan penggunaan media papan permainan sebagai salah satu media dalam pembelajaran, Akbar mengemukakan prinsip-prinsip dalam memilih media. Prinsip tersebut yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku; (2) sesuai dengan karakteristik siswa; (3) pemanfaatannya efektif dan efisien; (4) dapat mengembangkan aktivitas siswa; serta (5) mampu mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan memperhatikan prinsip tersebut, diharapkan media mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa tidak hanya sekedar bermain, namun siswa telah belajar dengan dibekali nilai karakter positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep permainan dalam bentuk papan dilakukan secara berkelompok/kooperatif, sehingga mengajak siswa untuk mampu bekerjasama dengan siswa lainnya. Nilai karakter positif yang terkandung di dalam papan permainan antara lain mengembangkan sikap empati terhadap teman, kerjasama, kebersamaan/ kekompakan, disiplin, jujur, menghargai orang lain, serta melatih tanggung jawab.

Dalam perkembangannya penggunaan media papan permainan ini dapat dikombinasikan dengan bantuan internet. Papan permainan inspiratif berbantuan internet yang digunakan dalam penelitian ini mengambil beberapa kata-kata kunci yang dicari di internet untuk dikembangkan menjadi sebuah poster. Setelah browsing melalui internet baik itu berupa gambar maupun video, selanjutnya akan digunakan untuk memberi stimulus kepada para siswa dalam menentukan kalimat poster sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru.

Melalui pengamatan terhadap tayangan yang ditunjukkan oleh guru siswa akan mampu merekonstruksi pengetahuan dalam menemukan kalimat poster yang menarik dan tepat sasaran. Setelah para siswa menemukan ide dari hasil mengamati gambar, tulisan, dan video dari internet, langkah selanjutnya adalah memintanya membuat poster yang akan dipajang di papan permainan dengan tampilan yang menarik. Media papan permainan inspiratif berbantuan internet ini memiliki keefektifan (daya guna) yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media yang digunakan dapat diimplementasikan dengan mudah dan tepat sasaran baik bagi siswa maupun bagi guru guna meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Proses Pengembangan Media Papan Permainan Inspiratif Berbantu Internet di MTsN 6 Bantul

Proses pengembangan media untuk meningkatkan keterampilan menulis poster pada siswa kelas VIII MTsN 6 Bantul disusun berdasarkan model pengembangan Four-D diadaptasi menjadi 3-P yakni pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan. Berikut ini diuraikan hasil penelitian sesuai dengan tahap-tahap proses pengembangan media papan permainan inspiratif berbantuan internet tersebut.

1. Tahap Pendefinisian

Penetapan tahap ini dilakukan melalui lima langkah pendefinisian yakni, tahap analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis awal dilaksanakan dengan kegiatan observasi dan wawancara di MTs N 6 Bantul sebagai acuan dalam proses pengembangan. Guru mata pelajaran mempersilakan 10 orang siswa untuk diperhatikan secara khusus. Di antara 10 orang tersebut diambil secara random sampling yaitu kelas VIII-E sebagai uji coba terbatas, sedangkan pada uji coba luas sebanyak 28 orang siswa, diambil dari kelas VIII-F.

Analisis konsep dilakukan dengan metode kajian pustaka. Analisis tugas sebagai prosedur untuk menentukan isi rancangan pembelajaran dengan menggunakan media papan permainan inspiratif berbantuan internet. Analisis proses terdiri atas analisis topik atau isi pembelajaran dengan menggunakan langkah pembelajaran berbasis proyek. Analisis tujuan pembelajaran bertujuan mendapatkan hasil yang dapat diukur melalui tes berdasarkan tujuan yang tercantum pada materi menulis poster.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun media papan permainan inspiratif berbantuan internet. Media yang dibuat memperhatikan kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Media papan permainan inspiratif berbantuan internet dibuat lalu direvisi, selanjutnya diajukan kepada validator untuk menilai kualitas atau kevalidan kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan media papan permainan inspiratif yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan

Revisi kegiatan pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebagai upaya perbaikan untuk memenuhi standar media papan permainan inspiratif berbantuan internet. Penilaian, komentar, saran, dan masukan dari validator serta praktisi untuk kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan digunakan untuk merevisi media papan permainan inspiratif berbantuan internet pada materi menulis poster. Komentar siswa secara umum adalah positif karena senang dengan media yang dikembangkan. Pengembangan tersebut dapat membantu dalam mengerjakan latihan-latihan pada materi poster. Produk media papan permainan inspiratif berbantuan internet siap digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kualitas Pengembangan Media Papan Permainan Inspiratif Berbantuan Internet di MTs Negeri 6 Bantul

Hasil penelitian untuk mendapatkan kualitas pengembangan media papan permainan inspiratif berbantuan internet dalam meningkatkan keterampilan menulis poster meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kevalidan diperoleh dari hasil validasi instrumen oleh ahli dan praktisi (guru) yang memvalidasi materi, bahasa, kualitas tampilan media, dan daya tarik. Kepraktisan diperoleh dari validasi ahli draf instrumen, gambaran keterlaksanaan RPP, respons siswa, dan respon guru. Sementara itu, keefektifan diperoleh dari validasi ahli draf instrumen observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, dan ketuntasan hasil belajar.

Tabel 1. Rekapitulasi Kevalidan Media Papan Permainan Inspiratif Berbantuan Internet

No	Aspek Kevalidan	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Rerata Persentase
1	Materi	23	25	92
2	Bahasa	20	25	80
3	Kualitas Tampilan Media	21	25	84
4	Daya tarik	24	25	96
	Jumlah	88	100	88

Berdasarkan tabel 1 hasil perhitungan validasi kevalidan terhadap media pada materi, bahasa, kualitas tampilan media, dan daya tarik mencapai 88.0% termasuk kriteria sangat valid dan layak digunakan.

Tabel 2. Rekapitulasi Kepraktisan Keterlaksanaan RPP

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Rerata Persentase
1	Penentuan pertanyaan mendasar	21	25	84
2	Penyusunan perencanaan proyek	15	15	100
3	Penyusunan jadwal	15	20	70
4	Monitoring	19	20	95
5	Pengujian Hasil	16	20	80
6	Evaluasi	18	20	90
	Jumlah	104	120	86.6

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan kepraktisan keterlaksanaan RPP dari validator mencapai interval skor persentase 86,6 berada pada interval 86-100 dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan.

Tabel 3. Rekapitulasi Keefektifan Media Papan Permainan Inspiratif

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Rerata Persentase
1	Aktivitas guru	17	20	85
2	Aktivitas siswa	16	20	80
3	Hasil belajar	18	20	90
	Jumlah	52	60	86,6

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil analisis keefektifan media papan permainan inspiratif yang dikembangkan dapat dilihat dari analisis penilaian aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa mencapai 86.6% dengan kriteria sangat efektif dan layak digunakan.

Simpulan

Proses pengembangan media papan permainan inspiratif berbantuan internet dalam meningkatkan keterampilan menulis poster untuk siswa MTs Negeri 6 Bantul layak digunakan dan dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran. Selain itu, kualitas proses pengembangan media papan permainan inspiratif berbantuan internet untuk meningkatkan keterampilan menulis poster untuk siswa MTs Negeri 6 Bantul kelas VIII dapat diukur dari tingkat kevalidan mencapai 88.2% dengan kategori sangat valid, dari tingkat kepraktisan mencapai 86.6% dengan kategori sangat praktis, dan dari tingkat keefektifan mencapai 86.6% dengan kategori sangat efektif.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ma'mun, Among. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hidayat, Syarif. 2013. *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. 2003. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Santrock. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: PT Erlangga
- Sri Widiastuti dan Nur Rohmah Muktiani, "Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menggiring Bola dalam Pembelajaran Sepakbola melalui Kucing Tikus pada Siswa Kelas IV SD Glagahombo 2 Tempel", *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 7, Nomor 1, 2020
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana, 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Thiagarajan, S; Semmel, D.S; & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*, Lembaga Administrasi Negara
- Yulianto, Bambang. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.