



MEDIA PERMAINAN MINOPA BERBASIS ANDROID EFEKTIF MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN

Ari Hidayatul Lailiah^{1)*}, Setya Yuwana¹⁾, Hendratno¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: ari.21002@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media permainan MINOPA berbasis android digunakan untuk mengatasi rendahnya keterampilan menulis pantun siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengembangan Media Permainan MINOPA Berbasis Android Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian pengembangan dengan model 4D yang terdiri dari *define* (definisi), *design* (desain), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (diseminasi). Populasi pada penelitian ini yaitu siswa SD Negeri Glagaharum yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas V sebanyak 25 berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 11 dan peserta didik berjenis kelamin perempuan sebanyak 14. Waktu penelitian yaitu semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan bulan April-Mei. Tempat penelitian yaitu SD Negeri Glagaharum tepatnya kelas V. Teknik analisis data menggunakan uji validasi media menggunakan persentase sedangkan efektivitas menggunakan SPSS Uji Wilcoxon Signed Ranks. Kevalidan media permainan MINOPA berbasis android yang telah dikembangkan dengan persentase sebesar 92,26% termasuk dalam kategori sangat valid. Pada Uji Wilcoxon Signed Ranks didapatkan nilai $P 0,000 < 0,05$. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan MINOPA berbasis android efektif meningkatkan secara signifikan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: media permainan; minopa berbasis android; keterampilan menulis pantun.

ANDROID-BASED MINOPA GAME MEDIA EFFECTIVELY IMPROVE POEM WRITING SKILLS

Abstract

MINOPA game media based on android is used to overcome the low skills of students' rhyme writing. This study aims to determine the effectiveness of developing MINOPA Game Media Based on Android in Improving Pantun Writing Skills for Class V Elementary School Students. The research conducted includes development research using the 4D model which consists of define, design, develop, and disseminate. The population in this study were SD Negeri Glagaharum students who were the subjects of the research, namely 25 male and 11 grade V students and 14 female students. The time of the study was the even semester of the 2022/2023 school year. The research was conducted in April-May. The research location is SD Negeri Glagaharum, precisely class V. The data analysis technique uses the media validation test using percentages while the effectiveness uses the Wilcoxon Signed Ranks SPSS Test. The validity of the Android-based MINOPA game media that has been developed with a percentage of 92.26% is included in the very valid category. In the Wilcoxon Signed Ranks Test, a P value of $0.000 < 0.05$ was obtained. In general, it can be concluded that the development of the MINOPA game media based on Android is effective in significantly improving the poetry writing skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: game media; android-based minopa; rhyme writing skills.

Submitted: 3 Juni 2023

Reviewed: 7 Juni 2023

Accepted: 25 Juni 2023

Published: 20 Agustus 2023

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis dikuasai siswa pada jenjang Sekolah Dasar kelas bawah, dan pada kelas atas dilanjutkan dengan keterampilan menulis yang lebih spesifik. Salah satunya pada kelas atas yaitu pada kelas V diperlukan keterampilan dalam menulis pantun. Siswa kelas V bisa menguasai keterampilan menulis pantun dengan baik yaitu dengan hasil di atas KKM. Namun pada kenyataannya keterampilan siswa berbeda-beda, dan juga media yang digunakan guru juga berbeda-beda dalam pembelajaran menulis pantun mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam proses kegiatan pembelajaran seringkali terjadi gangguan yang dapat menghambat lancarnya kegiatan tersebut. Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Glagaharum menunjukkan bahwa hasil wawancara dengan para pendidik di sekolah dasar mendapatkan temuan data dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran menulis pantun masih dalam kategori rendah. Pada saat kegiatan pembelajaran pendidik sudah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pantun. Selama pendidik menggunakan media pembelajaran tersebut masih ada kekurangan yang dapat mengganggu kelancaran dalam proses pembelajaran. Kekurangan yang disampaikan oleh pendidik yakni kebosanan yang dikeluhkan peserta didik karena media yang digunakan terlalu monoton dalam penggunaannya yakni peserta didik hanya diam dan melihat saja. Kekurangan lain yakni peserta kekurangan sumber belajar yang memadai untuk belajar tentang pantun. Pendidik juga merasa bahwa ada peningkatan dalam hasil belajar peserta didik dengan menggunakan berbagai macam strategi dan juga pemanfaatan media pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan pada siswa bernama Hikmah kelas V di SD Negeri Glagaharum pada tanggal 16 Februari 2023 mendapatkan temuan data bahwa 20 dari 25 siswa terkendala kesulitan dalam hal belajar terutama pada materi pembelajaran menulis pantun pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan nilai KKM seluruh siswa masih dibawah KKM. Peserta didik juga memaparkan bahwa terkadang merasa belum benar-benar paham dengan apa yang disampaikan pendidik saat menjelaskan materi saat kegiatan pembelajaran meskipun telah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagian besar merupakan media video yang dapat dimanfaatkan dengan melihat video tersebut. Peserta didik berpendapat bahwa alangkah baiknya jika media yang disajikan oleh pendidik tidak dapat memberikan keleluasaan untuk bergerak. Siswa merasa media yang digunakan kurang menarik. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan kegiatan observasi pada siswa kelas V SD Negeri Glagaharum bahwa temuan data di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia pada sekolah belum dapat memenuhi kriteria atau memenuhi keinginan peserta yang pada saat ini lebih menyukai belajar dengan menggunakan smartphone atau tablet.

Data hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa ada permasalahan yang cukup serius, yaitu media pembelajaran yang digunakan membuat siswa bosan. Selanjutnya kurangnya sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar menulis pantun juga menjadi masalah yang dikeluhkan oleh peserta didik. Masalah yang terpaparkan tersebut membawa pada suatu kebutuhan akan sebuah media pembelajaran baru yang dapat menanggulangi permasalahan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan juga sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang merupakan pembelajar digital dengan lebih menyukai belajar dengan menggunakan smartphone atau tablet. Peneliti juga menemukan permasalahan bahwa sebagian besar pendidik yang pada saat observasi kurang mengerti kemauan peserta didik dalam hal belajar.

Teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat pada abad ke-21 ini. Fenomena tersebut mempengaruhi pendidikan, sehingga pendidikan wajib menghasilkan sumber daya manusia terutama peserta didik yang berkualitas untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan (Hartanto, 2015). Oleh karena itu dalam menghadapi tantangan yang semakin berat

di abad ke-21 maka peserta didik mempunyai kemampuan literasi dan penguasaan konsep (Juhji & Mansur, 2020). Hal ini menjadi perhatian khusus untuk peserta didik di abad ke-21.

Peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan yang kompleks, pembelajaran di abad ke-21 telah mengubah paradigma pembelajaran yaitu dari paradigma mengajar menjadi paradigma belajar. Untuk mendorong perkembangan manusia, motivasi dan interaksi, guru menyesuaikan penggunaan elemen permainan (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Konsep pendidikan abad ke-21 yang menjadi acuan telah diadaptasi untuk mengembangkan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum mempertimbangkan teori konstruktivis sosial dalam teknologi baru (Supriadi & Hignasari, 2019) sehingga belajar lebih bermakna dan siswa antusias belajar (Awaluddin et al., 2021). Perubahan kurikulum yang terjadi secara tidak langsung berdampak pada proses pembelajaran sehingga dibutuhkan inovasi dalam dunia pendidikan.

Inovasi dalam dunia pendidikan bertujuan untuk memberikan warna dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan perantara yang dapat mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima (Tafonao, 2018). Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan pada saat kegiatan berkomunikasi agar pesan atau informasi dapat diterima oleh akseptor atau penerima.

Di era sekarang, siswa lebih suka belajar dengan memanfaatkan *smartphone* atau tablet daripada menggunakan media pembelajaran yang lain (Wibowo, 2016). Penelitian terkait penggunaan media pembelajaran game edukasi hasilnya ada peningkatan belajar siswa (Wulandari et al., 2017). Penelitian sebelumnya oleh (Firdaus & Yermiandhoko, 2020) dengan mengembangkan *Game* Edukasi dapat dikatakan layak digunakan. Penelitian lain menunjukkan bahwa game edukasi berbasis android layak dan dapat meningkatkan hasil belajar (Windawati & Koeswanti, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa media game sudah banyak digunakan dalam pembelajaran. Namun game MINOPA berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun masih belum pernah ada. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media permainan minopa berbasis android meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan memiliki empat tahapan yang disebut sebagai model empat dimensi. Fase model 4-D adalah *define, design, develop, dan disseminate* atau dalam Bahasa Indonesianya definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Model 4-D dipilih karena model ini cocok untuk pengembangan produk, dan media pembelajaran game berbasis android. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media permainan minopa berbasis android meningkatkan keterampilan menulis pantun. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa SD Negeri Glagaharum yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas V sebanyak 25 berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 11 dan peserta didik berjenis kelamin perempuan sebanyak 14. Waktu penelitian yaitu semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan bulan April-Mei. Tempat penelitian yaitu SD Negeri Glagaharum tepatnya kelas V. Teknik analisis data menggunakan uji validasi media menggunakan persentase sedangkan efektivitas menggunakan SPSS Uji Wilcoxon Signed Ranks. Validitas media melibatkan evaluasi konten media untuk memastikan kebenaran fakta, keakuratan informasi, dan pemahaman yang tepat oleh audiens (Harel & Papert, 2017).

Rumus uji validitas media yaitu:

$$p (\%) = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengembangan menggunakan model 4D didapatkan bahwa pada tahap definisi terdiri dari analisis awal-akhir, peserta didik, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran; pada tahap desain terdapat tiga aspek yaitu rancangan permainan berbasis android, rancangan penerapan media permainan berbasis android, dan rancangan validasi ahli. Pada pengembanagn terdiri dari (1) penilaian oleh ahli, dilanjutkan revisi; (2) uji coba; tahap penyebaran yaitu produk yang telah direvisi dan diujicoba selanjutnya disebarakan ke sekolah-sekolah lain melalui forum Kerja Guru (KKG) se-Kecamatan Porong.

Berikut akan disajikan media permainan minopa berbasis android efektif meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar.



Gambar 1. Permainan Minopa

Hasil validasi media oleh 2 validator yang mahir di bidangnya akan disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Validasi Media

Indikator Penilaian	Nilai Rata-rata validator		Rata-rata	Kategori	Persentase (%)
	1	2			
	Materi	4,64			
Penyajian	4,75	4,67	4,71	SV	94,17%
Kebahasaan	3,89	4,67	4,33	SV	89,89%
Kegrafikan	4,54	4,73	4,64	SV	92,73%
Rata-rata	4,45	4,68	4,58	SV	92,26%

Tabel 1 menunjukkan bahwa wa kevalidan media pada aspek materi dengan persentase 92,27%, aspek penyajian 94,17%, aspek kebahasaan 89,89%, dan pada aspek kegrafikan sebesar 92,73%. Secara keseluruhan validasi Media Permainan Minopa Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar didapatkan persentase sebesar 92,26% termasuk dalam kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya dilaukan uji keefektifan sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreMenulis	25	40	65	46.00	7.773
PostMenulis	25	76	95	83.08	7.000
Valid N (listwise)	25				

Diatas hasil statistic deskriptif meliputi nilai minimum dan maksimum serta mean dan standar deviasi. Selanjutnya akan uji prasyarat Normalitas terlebih dahulu sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreMenulis	.311	25	PreMenulis	.311	25	PreMenulis
PostMenulis	.206	25	PostMenulis	.206	25	PostMenulis

Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan bahwa hasil uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* $P 0,000 > 0,05$ sehingga didapatkan sebaran data yang tidak normal. Oleh karena itu selanjutnya dianalisa uji T menggunakan Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks.

Tabel 4. Uji Wilcoxon Signed Ranks

PostMenulis - PreMenulis	
Z	-4.382 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Berdasarkan hasil tabel 4 menunjukkan bahwa nilai $P 0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terbukti efektif media minopa berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa game edukasi berbasis android layak dan dapat meningkatkan hasil belajar (Windawati & Koeswanti, 2021). Hasil yang didapatkan pada penelitian ini bahwa media permainan Minopa efektif meningkatkan keterampilan menulis pantun dikarenakan sesuai dengan kebutuhan siswa di abad-21 yang membutuhkan teknologi dalam pembelajaran. Konsep pendidikan abad ke-21 yang menjadi acuan telah diadaptasi untuk mengembangkan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum mempertimbangkan teori konstruktivis sosial dalam teknologi baru (Supriadi & Hignasari, 2019) sehingga belajar lebih bermakna dan siswa antusias belajar (Awaluddin et al., 2021). Perubahan kurikulum yang terjadi secara tidak langsung berdampak pada proses pembelajaran sehingga dibutuhkan inovasi dalam dunia pendidikan. Inovasi dalam dunia pendidikan bertujuan untuk memberikan warna dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan perantara yang dapat mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan pada saat kegiatan berkomunikasi agar pesan atau informasi dapat diterima oleh akseptor atau penerima. Di era sekarang, siswa lebih suka belajar dengan memanfaatkan smartphone atau tablet daripada menggunakan media pembelajaran yang lain (Wibowo, 2016). Selain itu, pengembangan media berbasis android dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar untuk menarik minat dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi dalam pembelajaran (Khabibah et al., 2020). Media pembelajaran digital sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar sehingga dibutuhkan pengembangan teknologi dalam pembelajaran (Astutik et al., 2021). Siswa sekolah dasar memang membutuhkan media dalam menunjang pembelajaran (Istim et al., 2022). Apabila menggunakan media yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak (Nabighoh et al., 2022). Oleh karena itu dengan menggunakan media permainan Minopa efektif meningkatkan keterampilan menulis pantun.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kevalidan media permainan MINOPA berbasis android yang telah dikembangkan dengan persentase sebesar 92,26% termasuk dalam kategori sangat valid. Pada Uji Wilcoxon Signed Ranks didapatkan nilai $P 0,000 < 0,05$. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan MINOPA berbasis android efektif meningkatkan secara signifikan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar.

Saran yang dapat penulis berikan adalah diperlukan penelitian lanjutan pengembangan media game berbasis android untuk keterampilan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, W. B., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Development of Non-Fiction Text Digital Learning Media in Narrative Writing Skills for Fourth Grade Elementary School Students. *IJORE: International Journal of Recent Educational Research*, 2(3), 275-292. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i3.99>.
- Awaluddin, Ramadan, F., Charty, F. A. N., Salsabila, R., & Firmansyah, M. (2021). Peran Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 48-59.

- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si Isaac” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD, 08(02)*, 240-249.
- Harel, I., & Papert, S. (2017). Constructionism. In S. J. Derry, C. D. Schunn, & M. A. Gernsbacher (Eds.), *Interdisciplinary Handbook of the Learning Sciences* (pp. 181-195). Cambridge University Press.
- Hartanto, S. B. (2015). Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Pendidikan. *Jurnal Intelegensia, 03(2)*, 19-27.
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu, 6(5)*, 8572-8584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>.
- Juhji, J., & Mansur, M. (2020). Pengaruh Literasi Sains dan Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Penguasaan Konsep Dasar Biologi. *EDUSAINS, 12(1)*, 113-122. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.13048>.
- Khabibah, I., Setya, S., & Hendratno, Y. (2020). Android-Based Mobile Learning Media Development with Multiple Intelligence of Literate Language Skills on the Fifth Grade Elementary School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 7(5)*, 539-548. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i5.1672>.
- Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4)*, 3410-3417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education, 3(2)*, 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Virtual Reality Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(3)*, 241-255. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13025>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*, 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), 1(2)*, 128-139.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(2)*, 1027-1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 2(8)*, 1024-1029.

How to cite:

Lailiah, A. H., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Media Permainan Minopa Berbasis Android Efektif Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 388-395. <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v3i2.235>