

Validitas Media Pembelajaran *Smartbox* Pada Materi Majas Personifikasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Erva Angelia Putri¹, Rian Damariswara², Agus Budianto³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

an9eliaerva@gmail.com¹, riandamar08@gmail.com², budianto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of students of the material of personification majas in Indonesian language learning. The purpose of this research is to develop smartbox learning media that is valid, feasible, and effective for use by fourth grade elementary school students. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fourth grade students of SDN Dermo 2 Kediri City. Data collection techniques include documentation as well as an assessment of the validity test. The validity test results showed a score of 82% from material experts and 94% from media experts, which is included in the valid category. Thus, this smartbox media is suitable for use in learning personification majas.

Keywords: learning media, smartbox, majas personification

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi majas personifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran smartbox yang valid, layak, dan efektif digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi serta penilaian dari uji validitas. Hasil uji validitas menunjukkan skor 82% dari ahli materi dan 94% dari ahli media, yang termasuk dalam kategori valid. Dengan demikian, media smartbox ini layak digunakan dalam pembelajaran majas personifikasi.

Kata Kunci: media pembelajaran, smartbox, majas personifikasi

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat penting dalam kehidupan manusia yang menggunakan simbol seperti kata atau tindakan untuk menyampaikan tujuan dan pesan kepada orang lain. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan masyarakat Indonesia. (Mailani et al, 2022) menyatakan bahwa sebagai warga Indonesia dalam berinteraksi tidak luput menggunakan bahasa, sebagai alat komunikasi sehari-hari baik di rumah, sekolah ataupun masyarakat. Pada sekolah dasar telah menetapkan mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib. Dalam kurikulum merdeka menurut (Mailida, 2023) mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat elemen keterampilan berbahasa. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD/MI meliputi kebahasaan, kemampuan memahami,

mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang meliputi empat aspek keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa dapat memulai dari keterampilan dasar di setiap elemen, dengan demikian dapat dipastikan siswa membangun fondasi yang kuat dalam pengembangan bahasa di kesehariannya.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami materi majas. Majas atau gaya bahasa seringkali memiliki makna konotatif dan tidak dapat dipahami secara harfiah. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk mampu menganalisis, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari suatu kalimat atau teks yang mengandung majas.

Pendidikan di jenjang sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk dasar kemampuan berbahasa dan berpikir siswa. Salah satu kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa adalah kemampuan memahami dan menggunakan majas, khususnya majas personifikasi. Majas personifikasi merupakan bentuk gaya bahasa yang memberi sifat manusia pada benda mati.

Santoso, (2016) Mengungkapkan bahwa majas adalah gaya bahasa yang digunakan dalam tulisan atau lisan yang bertujuan untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran pengarang melalui keindahan bahasa yang digunakan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD majas personifikasi masuk pada elemen membaca dan memirsa, materi tersebut diperkenalkan dengan bacaan teks yang mengandung kalimat majas personifikasi.

Sayangnya, materi ini seringkali sulit dipahami oleh siswa kelas IV SD karena bersifat abstrak. Anak-anak usia tersebut berada dalam tahap perkembangan operasional konkret menurut Piaget, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat disentuh secara langsung.

Hasil observasi di SDN Dermo 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami majas personifikasi karena guru masih menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media pembelajaran. Dari 29 siswa, hanya 11 yang tuntas dalam ulangan harian, dan sebagian besar siswa menunjukkan kebingungan dalam membedakan kalimat biasa dengan majas. Ini menjadi bukti nyata bahwa proses pembelajaran kurang efektif dan kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani konsep abstrak ke bentuk konkret. Salah satu solusinya adalah mengembangkan media pembelajaran smartbox, smartbox menurut Basori, (2020) merupakan sebuah alat bantu visual kinestetik berbentuk kotak interaktif berisi materi, gambar, dan permainan edukatif. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap majas personifikasi dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran Smartbox pada materi majas personifikasi untuk siswa sekolah dasar. Harapannya, media ini dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada ranah pemahaman gaya bahasa kiasan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kesulitan siswa dalam memahami majas personifikasi. Tahap desain melibatkan pembuatan desain smartbox yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap pengembangan mencakup pembuatan media secara fisik, serta validasi oleh ahli materi dan media. Tahap implementasi dilakukan di SDN Dermo 2 Kota Kediri dengan subjek penelitian kelas IV yang berjumlah 29 peserta didik. melalui uji coba terbatas (7 siswa) dan uji coba luas (22 siswa).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi media dan materi yang digunakan untuk mengetahui validitas dari media yang dikembangkan. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Teknik yang berupa data skor angket baik dari validasi media dan validasi materi. Berikut adalah analisi data hasil validasi media dan materi.

1. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli dengan kriteria penilaian menurut Akbar (2015)

Tabel 1. Aturan Pembagian Skor

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Cukup (C)	3
4	Kurang (K)	2
5	Sangat Kurang (SK)	1

2. Menurut Menurut presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

Tse : Total skor empirik

Tsh : Total skor maksimal

3. Presentase kriteria skor penilaian media untuk instrumen angket ahli menurut terdapat pada tabel berikut.

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
25%-40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41%-55%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
56%-70%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71%-85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86%-100%	Sangat Valid	Sangat baik digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi materi adalah proses penilaian terhadap kelayakan isi materi pembelajaran pada media pembelajaran oleh para ahli sebelum materi tersebut digunakan dalam proses belajar mengajar. Tujuannya untuk memastikan bahwa materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengujian kevalidan materi pada media komik wawancara diuji oleh Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd.

Tabel 3. Uji Ahli Materi

Jumlah Keseluruhan	Persentase	Kriteria
74	82,22%	Valid

2. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi media adalah proses pengujian oleh ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada pengujian validasi media smartbox majas personifikasi diujikan oleh Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

Tabel 4. Uji Ahli Media

Jumlah Keseluruhan	Persentase	Kriteria
52	94,54%	Sangat Valid

3. Hasil Validasi Praktisi

Validasi Praktisi adalah instrumen penting yang dirancang untuk mengumpulkan umpan balik dan penilaian dari para guru mengenai produk yang dikembangkan dalam penelitian. Tujuan utamanya adalah mengevaluasi kelayakan produk dari sudut pandang praktisi (guru) serta mendapatkan masukan dan saran untuk perbaikan. Dalam penelitian ini, angket tersebut diberikan kepada guru kelas IV SDN Dermo 2 selama tahap uji coba terbatas. Hal ini berfungsi sebagai alat penilaian awal dan sarana untuk mengumpulkan rekomendasi sebelum produk diterapkan.

pada uji coba yang lebih luas. Berikut hasil dari validasi praktisi yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN Dermo 2.

Tabel 5. Uji Ahli Praktisi

Jumlah Keseluruhan	Persentase	Kriteria
45	90%	Sangat Valid

B. PEMBAHASAN

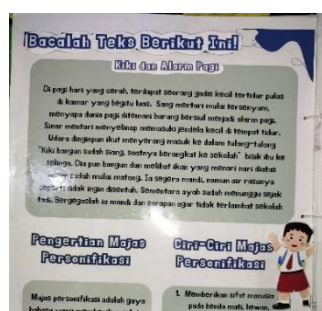
Validasi desain model penelitian merupakan hal yang perlu dilakukan para ahli untuk melihat kevalidan suatu produk, maka perlu dilakukan uji coba kevalidan terlebih dahulu. Penting untuk melakukan validasi baik dari materi maupun media untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar bermanfaat dan efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan media yang akan divalidasi.

Kevalidan media Smartbox didapat berdasarkan hasil validasi materi, validasi media, dan validasi praktisi. Media *Smartbox* memperoleh presentase skor sebesar 82,22% yang termasuk kategori "valid" dari ahli materi dengan catatan revisi kecil materi bahasa indonesia seperti penggunaan tanda baca, bahasa baku serta tambahan gambar pada beberapa soal cerita. Kemudian dari ahli media memperoleh skor sebesar 94,54% yang termasuk pada kategori "sangat valid" dengan catatan revisi kecil seperti penambahan petunjuk pada setiap papan, lalu pengurangan istilah asing pada media. Selain itu, Media *Smartbox* juga memperoleh skor yang sangat baik dari ahli praktisi sebesar 90% yang termasuk kategori "sangat valid".

Berdasarkan hasil analisis kevalidan yang telah dilakukan Media *Smartbox* majas personifikasi mendapatkan rata-rata skor sebesar 88,92% yang termasuk pada kriteria presentase 86-100% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil ini menunjukkan bahwa media Smartbox majas personifikasi telah melalui proses evaluasi yang matang dan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dianggap layak dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk siswa kelas IV di SDN Dermo 2. Kehadiran media ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi majas personifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

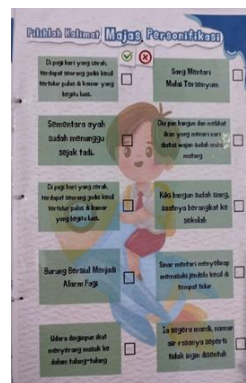
Media Smartbos majas personifikasi juga memiliki beberapa spesifikasi yaitu :

1. Papan pertama berisi tentang teks bacaan, pengertian, dan ciri-ciri dari majas personifikasi.



Gambar 1. Papan Pertama

2. Papan kedua berisi perintah untuk mengidentifikasi kalimat majas personifikasi atau bukan dengan memberikan tanda centang atau silang.



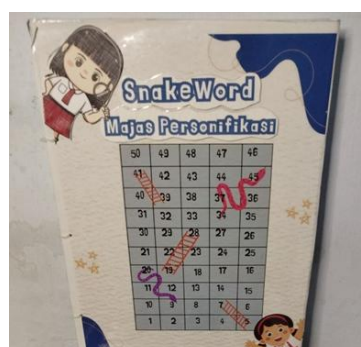
Gambar 2. Papan Kedua

3. Papan ketiga berisi gambar, siswa dapat membuat kalimat majas personifikasi sesuai gambar lalu ditempelkan ke papan.



Gambar 3. Papan Ketiga

4. Papan keempat berisi permainan ular tangga, siswa bermain ular tangga dan setiap nomor berisi quiz, tantangan, dan motivasi.



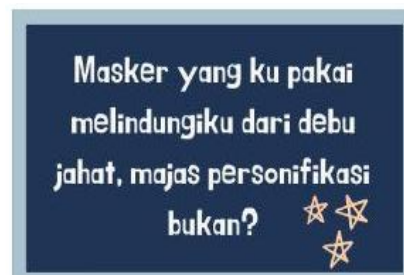
Gambar 4. Papan Keempat

5. Kartu ular tangga berisi kalimat tantangan dibalik nomor pada permainan ular tangga



Gambar 5. Kartu ular tangga (Tantangan)

6. Kartu ular tangga berisi quiz identifikasi kalimat majas personifikasi dibalik nomor permainan ular tangga.



Gambar 6. Kartu ular tangga (Identifikasi)

7. Kartu ular tangga berisi quiz membuat kalimat majas personifikasi dibalik nomor permainan ular tangga.



Gambar 7. Kartu ular tangga (membuat kalimat)

8. Kartu ular tangga berisi quiz tebak kata untuk mengidentifikasi kalimat majas personifikasi dibalik nomor permainan ular tangga.

Aku punya banyak
lengan, tapi tak bisa
memeluk. Aku suka
melambai-lambai saat
ada angin. Siapakah aku?

Gambar 8. Kartu ular tangga (tebak kata)

9. Kartu bagian belakang



Gambar 9. Kartu ular tangga bagian belakang

10. Tampilan Luar Media *Smartbox*



Gambar 10. Tampilan luar media *Smartbox*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, kevalidan media *Smartbox* majas personifikasi dibuktikan melalui proses validasi oleh dua ahli, yaitu Dr. Aan Nurfahrudainto, M.Pd sebagai ahli media dan Encil Puspitoningrum, M.Pd sebagai ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 82%, sementara ahli media memberikan skor 95%. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.

- Branch, Robert Maribe. 2010. Instructional Design: The ADDIE Approach Instructional Design: The ADDIE Approach. doi:10.1007/978-0-387-09506-6.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
- Mailida. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3, 1–2.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2020). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Al Murabbi*, 5(1), 1–8.
- Santoso, Sugeng. 2016. Majas dalam Novel Semesta Mendukung Karya Ayu Widya. *Jurnal Penelitian Vol. 2 No. 1 E-ISSN 2503-3875*. Bastra FKIP UHO.