

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMARTBOARD
PADA KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI
SISWA KELAS V SD NEGERI 09 KOTO BARU**

Dodi Widia Nanda ¹, Amar salahuddin², Rizki Fajri Jumaris³

^{1,2,3}PGSD, Universitas Dharma Indonesia

¹dodi.widiananda@gmail.com, ²amarsalahuddin@undhari.ac.id,
³2003011133@undhari.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of teaching materials in the learning process, especially in making teaching materials. The teaching materials used in this school still use textbooks and worksheets as the teaching materials used. The school needs creative teaching materials that can attract students' attention in the learning process, while students like to learn using interesting learning media, in this school there is a lack of interesting learning media. In this research, researchers want to develop smartphone learning media. This research aims to develop smartphone learning media that is made attractive and creative. Types of research and development Research and Development (R&D). The model used in this research is the 4-D model consisting of 4 stages, namely the definition stage (Define), the design stage (Design), the development stage (Develop), the deployment stage (Dessiminate). The types of data collection taken in this research were interview sheets, validity, practicality and effectiveness instruments. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires and documentation techniques. Data analysis techniques include validity, practicality and effectiveness data analysis. The validation results by graphics experts were 70.4% in the very valid category, content/material experts 83.3% in the valid category, linguists 89.2% in the very valid category. the results of the questionnaire data analysis, the responses of teachers and class IV students were 100% in the very practical category. The results of effectiveness data analysis through test questions with an average score of 87.5% in the effective category.

Keywords: Smartboard Media, Writing, Narrative Text, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya bahan ajar dalam proses pembelajaran mengalami kendala terutama dalam membuat bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar buku paket dan LKS sebagai bahan ajar yang digunakan. Sekolah tersebut membutuhkan bahan ajar yang kreatif yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa suka belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik, di sekolah tersbut kurang nya media pembelajaran yang menarik. Pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran smarboard Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran smarboard yang dibuat menarik dan kreatif. Jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Model yang digunakan model 4-D penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Develop), tahap penyebaran (Dessiminate). Jenis pengumpulan

data yang diambil pada penelitian ini adalah lembar wawancara, instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa analisis data validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Adapun hasil validasi oleh ahli kegrafikaan yaitu 70,4% dengan kategori sangat valid, ahli isi/materi 83,3% dengan kategori valid, ahli bahasa 89,2% dengan kategori sangat valid. hasil analisis data angket respon guru dan siswa kelas IV 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis data efektifitas melalui tes soal dengan nilai rata-rata 87,5% dengan kategori efektif.

Kata kunci: Media Smarboard, Menulis, Teks Narasi, SD

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata Pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang harus dipelajari secara terus menerus. Tulisan yang baik adalah tulisan yang dapat memberikan informasi kepada pembaca secara jelas (Sukirman, 2020) menulis merupakan suatu proses aktivitas gagasan, pikiran, perasaan yang ingin disampaikan kepada orang lain melalui media bahasa yang berupa tulisan. Sebagai alat komunikasi tidak langsung

melalui tulisan penulis dapat mendeskripsikan sesuatu kepada orang lain sehingga pembaca dapat melukiskan apa yang disampaikan. (Nirwana & Abd. Rahim Ruspa, 2020)

Teks narasi merupakan sebuah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan kejadian atau kronologis atau dengan maksud memberi arti kepada seluruh atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu (Mahmur dkk., 2021). Media Pembelajaran merupakan alat yang biasa membantu proses belajar mengajar agar lebih jelas dan tercapai tujuan yang efektif dan efisien, Media Pembelajaran yaitu suatu alat yang dipergunakan untuk menyebar luaskan bahan pelajaran dengan cara melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik berpikir, merasakan, dan bertindak dengan cara akan membantu mereka mencapai tujuan

tertentu (Rohani, 2020). Dengan demikian media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau komunikasi guru kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 14 Agustus – 15 Agustus dan pengamatan saat pelaksanaan PLP dikelas V SDN 09 Koto Baru terdapat beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, kurangnya pengetahuan siswa untuk menyusun kalimat, media pembelajaran yang kurang mendukung pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang menarik antusias siswa untuk aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, berdampak langsung ke siswa yang mana siswa kurang semangat dalam melakukan proses pembelajaran khususnya dalam mata Pelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian untuk menarik keinginan siswa untuk belajar perlu

dikembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif. Jadi salah satu upaya yang di bisa lakukan adalah dengan melakukan proses pembelajaran yang menerapkan media smartboard. Dengan di terapkannya media tersebut akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam melalui proses pembelajaran yang akan berdampak kepada hasil belajar siswa.

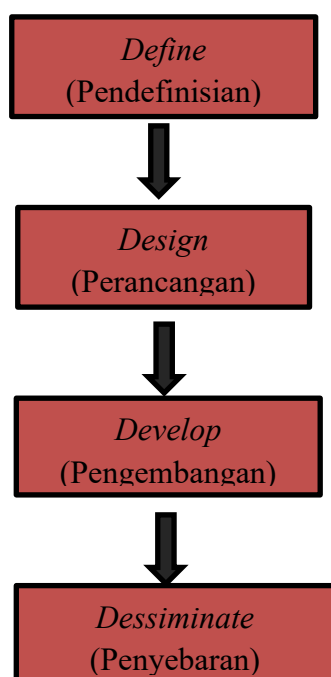
Berdasarkan paparan diatas penulis ingin mengembangkan media smartboard yang dapat membantu proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau mengvalidasi produk-produk yang

digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sulasminah et al., 2022). Dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga.

Model pengembangan 4-D dipilih karena memiliki kelebihan yang dapat dijadikan acuan dasar pemilihan model yang digunakan kelebihan yang dimiliki dalam model 4-D yaitu lebih tepat digunakan untuk dasar pengembangan media pembelajaran smartboard yang digunakan lebih lengkap. Adapun kelebihan model 4-D menurut Riani Johan et al., (2023) yang dimana tidak memakan waktu yang lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit, sehingga akan mempermudah dalam pengembangan media pembelajaran.



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan studi pengembangan yang dilakukan di SDN 09 Koto Baru, menghasilkan media pembelajaran smartboard untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Produk ini berbentuk kartu deskripsi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penjelasan hasil penelitian ini mencakup sebagai berikut:

Rancangan media pembelajaran smartboard telah melalui tahap analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi, sesuai dengan tahap pendefinisian dalam model 4-D. Peneliti merancang bahan ajar yang mencakup modul ajar, bahan ajar, serta instrumen untuk validasi, praktikalitas, dan efektivitas. Bahan ajar ini disusun dengan mempertimbangkan tiga aspek: grafika, isi/materi, dan bahasa, yang telah divalidasi oleh tiga ahli. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk smartboard.

Pada tahap define, peneliti melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang perlu diatasi

dalam pengembangan bahan ajar, (Nevi Septiani dan Rara Afiani, 2020). termasuk evaluasi terhadap bahan ajar yang saat ini digunakan di sekolah dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, bahan ajar yang diperlukan harus mampu membantu siswa lebih fokus dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Darniyanti et al., 2023). Bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.

Pada tahap define, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dasar yang perlu diatasi dalam pengembangan bahan ajar, termasuk evaluasi terhadap bahan ajar yang digunakan di sekolah. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, bahan ajar yang efektif harus dapat membantu siswa lebih fokus dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Setelah tahap define, proses dilanjutkan dengan desain, di mana peneliti merancang media pembelajaran smartboard. (Susilawati, 2023).

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil analisis kevalidan media pembelajaran smartboard dari validator ahli isi, diperoleh data presentase yaitu 89,2% Dalam kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran kartu pertolongan dan tantangan yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid karena telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan data presentase 89,2% dalam kategori sangat valid.

Tabel 1 Hasil Validator

N o	Validator	Keterang an	Hasil Kateg ori
1	Dwi Novri Asmara, M.Pd.	Validator Kegrifik an	70,4%
2	Rendi Marliand a, M.Pd.	Validator Isi	83,3%
3	Aprimad edi, M.Pd.	Validator Bahasa	89,2%
Jumlah			242,9 %
Skor (%) = $\frac{242,9}{3} \times 100\%$			80,9%

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh 3 validator yang terdapat pada tabel diatas menunjukkan bahwasanya validator kegrafikaan didapatkan skor 70,4%, sedangkan validator isi/materi mendapatkan 83,3% dan validator bahasa mendapatkan 89,2%. Jadi didapatkan hasil skor rata-rata dari 3

validator yaitu 80,9% yang dikatakan sangat valid.

efektivitas pada uji coba produk media pembelajaran smartboard di kelas V SDN

Tabel 2 Hasil Efektivitas

No	Kriteria	Jumlah siswa	persentase
1	Tuntas	22	88%
2	Tidak tuntas	3	12%

Mengacu pada tabel di atas, hasil belajar siswa terlihat sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 65, dengan 25 dari 22 siswa memenuhi kriteria tersebut. Dengan demikian, rata-rata efektivitas media adalah 88%, yang menempatkan media pembelajaran smartboard ini dalam kategori sangat praktis.

Pada tahap terakhir, yaitu penyebaran (disseminate), media ini diterapkan di kelas V SDN 15 Koto Baru. Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, penyebaran dilakukan di satu sekolah saja dan bersifat terbatas. Dengan uji coba 10 siswa berikut nilai hasil belajar yang dilakukan penyebaran pada kelas V.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran smartboard sesuai dengan informasi yang terkumpul pada tahapan analisis kebutuhan, analisis karakteristik, analisis siswa dan analisis materi. Pengujian pertama (validasi) refisi produk awal. Uji lapangan produk terbatas. Validitas telah di evaluasi pada Tingkat sekolah dasar kelas V. mendapatkan validasi dari validator ahli kegrafikaan, ahli isi atau materi, dan ahli bahasa. Dengan hasil menyatakan media pembelajaran smartboard valid dengan persentasi rata-rata 80,9% dan sangat praktis untuk digunakan dengan nilai persentase 100%. Media pembelajaran smartboard di uji cobakan secara terbatas agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dan focus dalam proses pembelajaran.

Rekomendasi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran smartboard pada materi cinta Indonesia yang lebih luas agar penelitian ini dapat dilanjutkan.

DAFTAR PUSTAKA

Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(3), 1507–1517.

- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>
- Wulandari, D. (2022). Development of Smartboard Media to Improve Letter Recognition Ability for Students with Cerebral Palsy at Lutang State Special School. *Society*, 10(2), 556–570. <https://doi.org/10.33019/society.v10i2.461>
- Nevi Septiani dan Rara Afiani. (2020). *Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di sdn cikokol 2*. 2, 7–17.
- Susilawati, W. O. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 5933–5942.
- Nirwana, & Abd. Rahim Ruspa. (2020). Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Prodi Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 6(1), 557–566. <https://doi.org/10.30605/onoma.v6i1.277>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1–10. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>
- Sulasminah, D., Hadis, A., &