

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION GIFT BOX (DUGIBO)* MATERI IDE POKOK BERMUATAN WAWASAN LINGKUNGAN HIDUP UNTUK MENGASAH KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 5 DI MI MA'ARIF KADIPATEN PONOROGO

SKRIPSI



Oleh:

ISTIQOMAH
NIM. 203200182

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Istiqomah. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Education Gift Box (DUGIBO) Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, lingkungan hidup, media pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran menjadi titian antara guru dengan peserta didik yang membantu kedalaman pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain mengangkat materi sesuai kurikulum yang berlaku, wawasan dalam media pembelajaran perlu dikembangkan berdasarkan kebutuhan. Salah satu tema yang perlu dijadikan perhatian yaitu terkait wawasan lingkungan hidup, dimana saat ini kerusakan lingkungan di lingkungan sekitar peserta didik mengalami perubahan ke arah yang memprihatinkan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *DUGIBO (Education Gift Box) Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten, Ponorogo; dan (2) Menjelaskan kevalidan media pembelajaran *DUGIBO (Education Gift Box) Bermuatan Wawasan Lingkungan* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten, Ponorogo.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengembangan atau *Research dan Development* dengan model penelitian 4D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus *percentages correction*.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa berdasarkan hasil uji validasi ahli, penilaian media *DUGIBO* aspek media memperoleh nilai rata-rata 96,6%, aspek materi mendapatkan rata-rata 99%, dan aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 95,7%. Sehingga, hasil nilai rata-rata ketiga aspek *DUGIBO* berdasarkan validasi ahli sebesar 97,1%. Sementara itu, hasil rata-rata angket respon siswa sebesar 93,9%. Jika ditarik rata-rata dari keduanya, maka kevalidan media *DUGIBO* mencapai nilai 95,5%. Berdasarkan nilai tersebut, media *DUGIBO* bermuatan wawasan lingkungan hidup dikategorikan sangat layak, sehingga media *DUGIBO* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Istiqomah
NIM : 203200182
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Education Gift Box* (DUGIBO) Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.
NIP. 19898072015032004

Ponorogo, 7 Mei 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Uluk Fatmahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :
Nama : Istiqomah
NIM : 203200182
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : “Pengembangan Media Pembelajaran *Education Gift Box (DUGIBO)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma’arif Kadipaten Ponorogo”

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 28 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 5 Juni 2024

Ponorogo, 5 Juni 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Wiwin Widyawati, M.Hum.
Penguji I : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.
Penguji II : Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.

()
()
()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

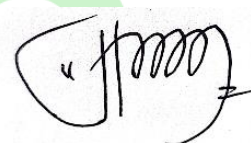
Nama : Istiqomah
NIM : 203200182
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : “Pengembangan Media Pembelajaran *Education Gift Box (DUGIBO)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma’arif Kadipaten Ponorogo”

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 15 Juni 2024

Penulis



Istiqomah

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Istiqomah
NIM : 203200182
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Education Gift Box (DUGIBO)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah keterampilan membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 7 Mei 2024

g Membuat Pernyataan



Istiqomah

NIM. 203200182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pembelajaran menentukan seberapa optimal tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Fathurrohman, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.¹ Seberapa baik proses pembelajaran tersebut dilaksanakan akan semakin baik pula hasil yang dicapai melalui pembelajaran tersebut.

Pembelajaran dalam pendidikan formal dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Hal ini mengharuskan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan kurikulum dalam segi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, hingga strategi pembelajaran yang direkomendasikan dalam kurikulum. Salah satu materi atau mata pelajaran wajib dalam kurikulum adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam keputusan Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia.² Menurut Fransiska Jaiman Madu, hakikat pembelajaran bahasa Indonesia merupakan

¹ Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 36.

² Keputusan BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

upaya mengarahkan siswa untuk menguasai konsep dan keterampilan berbahasa Indonesia baik secara tertulis maupun secara lisan, dalam situasi formal maupun informal.³ Konsep-konsep dasar bahasa dan sastra yang dikuasai peserta didik, kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemahiran dalam penguasaan bahasa dapat dipergunakan dalam berbagai keperluan dan kepentingan, salah satunya dalam hal berkomunikasi. Menurut Maulana dan Kustiono, dengan bahasa manusia dapat mengomunikasikan apa yang sedang dipikirkannya dan dapat pula mengekspresikan sikap dan perasaannya.⁴ Salah satu fungsi bahasa kaitannya dengan hal ini ialah fungsi konotatif, yakni bahasa dijadikan sebagai suatu usaha untuk mempengaruhi orang lain dalam upaya kontrol sosial. Salah satu contohnya adalah mengampanyekan tentang lingkungan hidup.

Wawasan lingkungan hidup perlu untuk dipahami oleh setiap manusia sebagai tanggung jawabnya dalam menjaga kelestarian lingkungan. Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain.⁵ Manusia dan makhluk hidup lainnya tidak akan terpisahkan dengan lingkungan sebagai tempat hidup dan sumber kehidupan.

³ Fransiska Jaiman Madu, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 2.

⁴ Unsa Maulana dan Kustiono, *Terampil Berkomunikasi Lisan dan Tulisan* (Bandung: Tata Akbar, 2022), 13.

⁵ Undang Undang No. 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup.

Saat ini, kerusakan lingkungan telah terjadi dalam tengah-tengah kehidupan masyarakat. Beragam aktivitas manusia tanpa disadari maupun disadari telah berangsur-angsur merusak lingkungan hidup. Dilihat dari adanya berbagai bencana alam hingga pemanasan global akibat perbuatan manusia menjadi bukti kerusakan lingkungan hidup. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ahmad, praktik *illegal logging*, penjarahan sumber daya alam, pengerukan bukit, penggundulan hutan, maraknya pencemaran yang dilakukan para pelaku bisnis, menjadi fenomena yang perlu mendapatkan perhatian.⁶ Sehingga, manusia perlu mendapatkan pendidikan terkait dengan wawasan lingkungan hidup.

Pendidikan lingkungan perlu diajarkan karena bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menambah pengetahuan dan menumbuhkan kepedulian dalam upaya memperbaiki kualitas hidup yang bersahabat dengan alam serta ramah terhadap lingkungan.⁷ Kesadaran terhadap lingkungan diciptakan untuk melindungi kehidupan di bumi.⁸ Salah satu cara dalam menanamkan kepedulian dan wawasan lingkungan hidup adalah melalui pembelajaran dengan berbantuan media yang mendukung.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Kastandi dan Darmawan, pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

⁶ Maghfur Ahmad, "Pendidikan Lingkungan Hidup dan Masa Depan Ekologi Manusia," *Jurnal Forum Tarbiyah* 8. no. 1 (2010): 68-69.

⁷ Novian Fitri Nuraini, et al., "Pengembangan Modul Pendidikan Lingkungan Hidup Berbasis Karakter untuk Menumbuhkan Wawasan dan Karakter Peduli Lingkungan," *Unnes.J.Biol.Educ* 3, no. 1 (2014): 54.

⁸ Sabartiyah, *Pelestarian Lingkungan Hidup* (Semarang: Alprin, 2019), 2.

cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹ Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kadipaten Ponorogo merupakan sekolah dasar Islam di bawah naungan Kementerian Agama sekaligus Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama. MI Ma'arif Kadipaten sebagai salah satu sekolah ma'arif di Kadipaten Ponorogo dengan program adanya pesantren bagi peserta didik masih memiliki masalah dalam proses pembelajarannya. Melalui wawancara dengan kepala MI Ma'arif Kadipaten, satu satunya media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas adalah buku LKS yang memuat materi tentang suatu pembelajaran.¹⁰ LKS tersebut berisi materi yang padat sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum dengan topik-topik tertentu untuk memperluas dan memperdalam pemahaman siswa. Materi dalam LKS Bahasa Indonesia meliputi kata imbuhan, teks deskripsi, teks prosedur, hingga menemukan ide pokok. Penggunaan LKS tersebut menjadi kurang maksimal apabila dalam proses pembelajaran tidak dipadukan dengan media pembelajaran lain utamanya dalam megasah keterampilan membaca. Karena, padatnya materi dalam LKS memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan membaca menjadi lebih sedikit.

⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 5.

¹⁰ Wawancara, di MI Ma'arif Kadipaten, 3 Oktober 2023.

Alternatif yang dapat diberikan berdasarkan masalah tersebut ialah pengembangan media pembelajaran menarik yang dapat menambah wawasan peserta didik berdasarkan wawasan lingkungan hidup. Alternatif tersebut adalah media pembelajaran *DUGIBO (Education Gift Box)* yakni media pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan mencapai tujuan yang optimal. Terdapat penelitian sebelumnya oleh Rositalia, Frima, dan Firduansyah dengan judul “Pengembangan Media *Explosion Box* pada Mata Pembelajaran IPA Kelas 5 SD Negeri 69 Lubuklinggau”.¹¹ Penelitian tersebut mengembangkan media *explosion box* yang sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga penelitian tersebut menjadi inspirasi bagi peneliti untuk mengembangkan media serupa, yakni *DUGIBO (Education Gift Box)*.

Pengembangan media pembelajaran *DUGIBO* diharapkan dapat membantu dalam memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih aktif dan efektif. Selain itu, media pembelajaran yang baik dapat digunakan berkali-kali sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran tersebut sehingga guru tidak perlu lagi membuat media pembelajaran yang baru. Media pembelajaran *DUGIBO* juga mudah untuk digunakan dan dipahami oleh peserta didik selain itu juga dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik.

Media pembelajaran *DUGIBO* menjadi alternatif solusi yang baik karena media pembelajaran tersebut efektif dan kompleks sehingga mudah

¹¹ Meli Rositalia, Aren Frima dan Dedy Firduansyah “Pengembangan Media *Explosion Box* pada Pembelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 69 Lubuklinggau,” *Linggau Journal of Elementary School Education* 01, No. 02 (2021): 8

digunakan dan dapat digunakan berulang. Sebagai alternatif solusi dari masalah tersebut adalah pengembangan media pembelajaran *DUGIBO* yang membantu pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Media *DUGIBO* memiliki nilai tambah yakni memuat materi ide pokok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan wawasan lingkungan hidup yang dilengkapi dengan beragam teks untuk mengasah keterampilan membaca peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengembangkan Media Pembelajaran *Education Gift Box (DUGIBO)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten.

B. Identifikasi Masalah

Adanya masalah-masalah yang ada di dalam pembelajaran menjadi sesuatu yang harus segera diselesaikan agar pembelajaran dapat tercapai dengan optimal dan maksimal. Identifikasi masalah dari penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang LKS yang kurang optimal apabila penggunaannya tidak dipadukan dengan media lain.
2. Penggunaan LKS yang kurang mengasah keterampilan membaca peserta didik yang disebabkan padatnya materi dalam LKS dan kurangnya contoh-contoh bacaan untuk memperdalam pemahaman siswa.
3. Belum adanya media pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan membaca peserta didik.

4. Adanya beragam kerusakan lingkungan hidup yang disebabkan oleh kurangnya wawasan tentang lingkungan hidup.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *DUGIBO (Education Gift Box)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *DUGIBO (Education Gift Box)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo?

D. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *DUGIBO (Education Gift Box)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten, Ponorogo.
2. Menjelaskan kevalidan media pembelajaran *DUGIBO (Education Gift Box)* Materi Ide Pokok Bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten, Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

- a. Penelitian ini adalah dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran untuk mengasah keterampilan membaca peserta didik.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penulis selanjutnya khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan pihak sekolah. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif dan mengembangkan keterampilan membacanya ditambah dengan wawasan lingkungan hidup yang sangat penting untuk dipahami oleh setiap orang.

b. Bagi guru

Bagi guru dapat menambah media yang sudah ada dan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Melalui penelitian pengembangan ini, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi solusi bagi sekolah itu sendiri.

d. Bagi peneliti lain

Peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran serupa yang diperlukan peserta didik sesuai kebutuhannya.

F. Definisi Operasional

Pembahasan definisi operasional menggambarkan batasan-batasan dalam pengembangan produk yang memberikan gambaran khas tentang produk untuk meminimalisasi peluang ditafsirkan berbeda oleh pemakai atau pembaca penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran (*Education Gift Box*) DUGIBO

Pengembangan merupakan suatu kegiatan mengembangkan sesuatu sesuai dengan kebutuhan tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk mewujudkan keefektifan produk tersebut.¹²

Media merupakan alat yang menjadi perantara untuk menyampaikan suatu pesan. Penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran DUGIBO (*Education Gift Box*) yakni media pembelajaran

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND* (Bandung: Alfa Beta, 2018), 297.

yang memiliki muatan materi wawasan lingkungan hidup yang didesain dari kotak hadiah berbentuk kubus.

2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keputusan Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan literasi dalam semua peristiwa komunikasi yang mendukung keberhasilan dalam pendidikan dan dunia kerja.¹³

Materi pelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini adalah materi tentang ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas. Melalui materi tentang ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas, peserta didik akan lebih memahami posisi suatu kalimat dalam paragraf. Selain itu, dengan mempelajari dan membaca teks bacaan dalam *DUGIBO* dapat untuk mengasah keterampilan membaca peserta didik.

3. Wawasan Lingkungan Hidup

Wawasan dapat diartikan sebagai pengetahuan. Wawasan yang menjadi urgensi untuk diangkat dalam penelitian ini adalah wawasan lingkungan hidup, yakni pengertian tentang lingkungan yang berisi tentang sumber daya baik abiotik maupun biotik yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam suatu wilayah tertentu. Menurut Indrawati, lingkungan hidup adalah seluruh faktor luar yang memengaruhi suatu organisme, yang tersusun dari organisme hidup (faktor biotik) berupa makhluk (organisme)

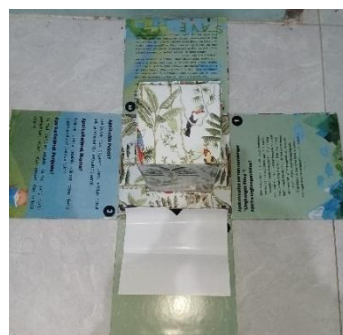
¹³ Keputusan BSKAP Nomor 033/H/KR/2022.

hidup dan variabel yang tidak hidup (faktor abiotik) seperti energi dan bahan kimia.¹⁴ Wawasan lingkungan hidup perlu untuk diketahui oleh peserta didik agar dapat mengetahui kondisi-kondisi ideal yang seharusnya ada dalam lingkungan hidupnya dan mengetahui hal-hal yang perlu untuk dilakukan dan tidak dianjurkan untuk dilakukan dalam upaya menjaga keseimbangan lingkungan hidup agar tercapai kehidupan yang ideal.

G. Spesifikasi Produk

Media *DUGIBO* memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk kubus berlapis dan terdapat materi di setiap sisi pada kubus tersebut.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan Wawasan Lingkungan Hidup.
3. Media pembelajaran *DUGIBO* berbentuk kubus tiga dimensi yang menampilkan materi dalam bentuk kata dan gambar jika dibuka pada setiap sisinya.



Gambar 1. 1. *DUGIBO* terbuka



Gambar 1. 2. *DUGIBO* Tertutup

¹⁴ Nani Indrawati, *Kebijakan Anti-Slapp & Pengelolaan Lingkungan Hidup* (Jakarta: Gramedia, 2023), 2.

4. Media pembelajaran *DUGIBO* mencakup:
 - a. Petunjuk penggunaan media pembelajaran *DUGIBO*.
 - b. Materi pokok yang terdapat pada media yakni materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas kelas 5 SD/MI.
 - c. Beragam teks yang bermuatan wawasan lingkungan hidup.
 - d. Gambar-gambar yang sesuai dengan muatan materi.
 - e. Kuis.
5. Media pembelajaran *DUGIBO* memenuhi aspek penilaian :
 - a. Aspek media.
 - b. Penyajian materi atau isi.
 - c. Aspek Bahasa.
6. Bentuk media pembelajaran *DUGIBO* adalah:
 - a. Berbentuk kotak (kubus).
 - b. Terdiri dari 2 kotak.
 - c. Kotak pertama berukuran 25×25 cm.
 - d. Kotak kedua berukuran 21×21 cm.
 - e. Terdapat tutup di sisi atas kubus.
7. Bahan media pembelajaran *DUGIBO* adalah sebagai berikut:
 - a. Kotak dibuat dari bahan tripleks
 - b. Sampul kotak menggunakan kertas stiker.
 - c. Penyajian materi menggunakan kertas glory.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah dan memberikan gambaran terhadap apa saja yang terkandung dalam penelitian ini,

untuk memudahkan penyusunan hasil penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab yang dilengkapi dengan pembahasan-pembahasan yang dipaparkan secara sistematis yaitu sebagai berikut.

Bab pertama, pendahuluan berisi gambaran awal terhadap masalah penelitian pendahuluan mengungkapkan latar belakang agar dapat menjelaskan pentingnya penelitian ini untuk dilakukan. Melalui latar belakang masalah peneliti mengungkapkan masalah-masalah yang ditemui di sekolah dengan melihat adanya kesenjangan-kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi ideal yang seharusnya terjadi. Dilengkapi dengan identifikasi masalah yang dapat menjelaskan masalah yang ada hingga dampaknya terhadap proses pembelajaran dan implikasinya terhadap peserta didik. dicantumkan rumusan masalah untuk merumuskan masalah-masalah sebagai pertanyaan-pertanyaan yang harus digali jawabannya dalam penelitian ini. Peneliti juga mencantumkan tujuan pengembangan dari produk yang diteliti dalam penelitian ini, sehingga memperjelas dan mempertegas manfaat penelitian yang dilaksanakan. Selanjutnya adalah definisi operasional yang berfungsi untuk menjelaskan definisi-definisi yang mungkin ditafsirkan berbeda oleh pembaca atau pengguna produk sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik dan khas terhadap produk yang dikembangkan. Dilanjutkan dengan spesifikasi produk yang menjelaskan secara rinci tentang gambaran lengkap karakteristik produk dalam penelitian pengembangan ini yang membedakan suatu produk dengan produk lainnya. Kemudian, sistematika pembahasan yang memudahkan peneliti untuk dapat menyajikan hasil penelitian dengan runtut

dan sistematis dan ditutup dengan jadwal penelitian sebagai acuan kerja bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian pengembangan ini.

Bab kedua, berisi tentang kajian teori yang menjelaskan teori-teori yang relevan dan sesuai dengan variabel-variabel yang dinyatakan dalam judul dan menjadi acuan pokok dalam melaksanakan penelitian pengembangan. Selanjutnya adalah telaah penelitian terdahulu dengan merujuk pada sumber-sumber ilmiah untuk menempatkan posisi dari penelitian yang dilakukan setelah menelaah hasil-hasil kajian penelitian sebelumnya dengan cara melihat persamaan, kemudian membandingkan dan menemukan perbedaannya. Kemudian, terdapat kerangka pikir yang menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti dan hipotesis penelitian yang berperan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.

Pada bab ketiga adalah metode penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai cara untuk menggali informasi atau data hingga dalam menganalisis menjadi sebuah hasil penelitian yang mengembangkan produk yang layak. Berisi tentang pendekatan dan jenis pengembangan yang dilakukan agar dapat memberikan cara bagaimana peneliti memandang sebuah masalah dalam penelitian ini. Selanjutnya ialah mengungkapkan lokasi dan waktu penelitian pengembangan dan menjelaskan subjek penelitian pengembangan. Selanjutnya adalah prosedur penelitian yang digunakan peneliti untuk memberikan gambaran tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian selanjutnya adalah instrumen penelitian yang menjelaskan alat atau instrumen yang diperlukan untuk dapat membantu peneliti dalam mendapatkan data yang

diperlukan. Kemudian, teknik pengumpulan data yang menjelaskan tentang cara yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan dan juga penelitian dalam memperoleh data. Terakhir adalah validitas dan reliabilitas untuk menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan validitas dan reliabilitas penelitian yang dilakukan serta teknik analisis data yang dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Bab Keempat, mendeskripsikan tentang hasil dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan. Berisi tentang gambaran singkat seting lokasi penelitian untuk menjelaskan dimana peneliti melakukan penelitian. Poin kedua menjelaskan tentang hasil penelitian selama melakukan pengembangan produk sesuai dengan rencana yang telah dipaparkan pada bab III. Hasil penelitian ini meliputi penjelasan dalam tahapan pengembangan, hasil pengembangan beserta data dari validator dan subjek penelitian, serta hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh peneliti berupa data-data, yang terakhir adalah pembahasan yang menyampaikan analisis peneliti berdasarkan tahapan sebelumnya dengan membandingkan dan mengkombinasikannya dengan penelitian atau teori terdahulu.

Bab Kelima berisi penutup dengan simpulan singkat mengenai hasil penelitian. Selain itu, bab ini juga memaparkan saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, media dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sementara itu, dalam bahasa Arab, media berarti perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁵ Berdasarkan pengertian media tersebut, dapat dipahami bahwa media merupakan perantara antara pemberi pesan dan penerima pesan dalam komponen komunikasi. Adanya media dalam berkomunikasi memberikan kemudahan bagi penerima pesan untuk dapat memahami isi pesan. Kemudahan tersebut memperbesar peluang penerima pesan memahami dengan baik isi pesan yang disampaikan.

Sementara itu, dalam pemahaman media pembelajaran terdapat istilah pembelajaran yang membatasi fungsi dan penggunaan media itu sendiri. Pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*).¹⁶ Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang memuat komponen-komponen yang memungkinkan untuk dilaksanakannya kegiatan belajar dan mengajar. Komponen tersebut di antaranya guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, hingga alat yang

¹⁵ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2011), 4.

¹⁶ Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 7.

digunakan untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Keterkaitan akan komponen pembelajaran menentukan seberapa besar kemungkinan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Media pembelajaran menurut Kristanto adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁷ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai alat perantara antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dibagi menjadi 4 bagian yaitu sebagai berikut.¹⁸

- 1) Media visual, yaitu media berbentuk fisik atau media yang dapat dilihat dengan panca indera secara langsung. Contohnya adalah buku, majalah, poster, gambar, manikature, pop up book, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio, yaitu media yang dapat diakses oleh pendengaran. Contohnya siaran radio, lagu atau iringan musik, dan lain sebagainya.

¹⁷ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, 6.

¹⁸ Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018), 10.

- 3) Media Audio visual, yaitu media yang dapat diakses oleh penglihatan dan pendengaran. Contohnya TV, video youtube, pementasan drama, film dan lain sebagainya.
- 4) Multimedia yaitu seluruh jenis media yang menjadi satu. Contohnya internet.

Media *DUGIBO* termasuk dalam jenis media visual. Hal ini dikarenakan dalam media *DUGIBO* didalamnya terdapat gambar dan dalam teks yang dapat dilihat dengan panca indera.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya. Ciri-ciri tersebut di antaranya sebagai berikut.¹⁹

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact disk*, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

¹⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 10-12.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Media *DUGIBO* memiliki ciri fiksatif, yakni ketika suatu objek telah di desain, maka dapat dengan mudah untuk disusun kembali sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini penggunaan gambar dan teks yang telah disusun dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran Visual

Setiap jenis media pembelajaran memiliki ciri-ciri khasnya sendiri. Media *DUGIBO* sebagai media visual memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Hanifah, ciri-ciri media pembelajaran visual antara lain sebagai berikut.²⁰

²⁰ Hanifah, Desty Putri, et al., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023), 102.

- 1) Media pembelajaran grafis didasarkan pada elemen visual yang kuat.
- 2) Media pembelajaran menggunakan gambar, grafik, ilustrasi, dan elemen visual lainnya.
- 3) Penggunaan visual atau gambar sebagai cara supaya media lebih menarik dan mudah dipahami.

Media DUGIBO merupakan media visual yang di dalamnya memuat gambar dan teks yang dicetak pada kertas yang ditempelkan pada sisi-sisi DUGIBO. Sehingga, media DUGIBO tidak terlepas dengan gambar dan media cetak visual yang dapat dilihat.

e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran begitu penting sebab memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Terdapat 4 fungsi media pembelajaran visual yaitu sebagai berikut.²¹

- 1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengrahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.

²¹ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)* (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2017), 38.

- 4) Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media *DUGIBO* memiliki keempat fungsi tersebut. Pasalnya, melalui desain yang menarik, *DUGIBO* dapat menarik atensi peserta didik. Fungsi afektif dalam hal ini dimaksudkan media *DUGIBO* secara visual dapat dinikmati dengan pilihan corak dan warna yang indah. Penggunaan lambang visual seperti gambar dapat memberikan pemahaman yang lebih luas bagi peserta didik. Sementara itu, pada fungsi kompensatoris, media *DUGIBO* dilengkapi dengan beragam teks yang membantu peserta didik dalam mengasah kemampuan membaca.

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran bahasa memiliki karakteristik tersendiri, maka dalam pembelajaran bahasa memiliki jenis-jenis media pembelajaran tersendiri pula. Jenis media pembelajaran bahasa terbagi menjadi 4 kategori, di antaranya adalah sebagai berikut.²²

1) Media pembelajaran sederhana

Media pembelajaran sederhana dalam hal ini terdiri dari media pembelajaran berupa kartu, gambar sederhana, dan media pembelajaran berbahan otentik. Media pembelajaran kartu dapat berupa deskripsi atau gambar yang memuat materi pembelajaran atau stimulus dalam pembelajaran. Media pembelajaran gambar

²² M. Arifin Alatas, *Media Pembelajaran Bahasa* (Malang: Madza Media, 2019), 26.

berisi visual dua dimensi seperti poster, komik, kartun, dan media gambar lainnya. Sedangkan media berbahan otentik berarti media pembelajaran yang berasal dari sumber asli seperti koran, iklan, lagu dan surat.

2) Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis komputer

Media pembelajaran berbasis komputer berarti pemanfaatan komputer sebagai alat penyampaian materi kepada peserta didik. Media berbasis komputer dapat berupa *powerpoint*, media berbasis audio seperti radio, media berbasis visual, dan media berbasis audio-visual.

3) Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis internet

Media pembelajaran berbasis internet dapat menggunakan beragam jenis *e-learning*, sebagai contoh adalah *edmodo* dan *google classroom*. Pemanfaatan lain dapat menggunakan youtube dan sumber belajar online lain berbasis internet.

4) Media pembelajaran kemahiran berbahasa

Media pembelajaran kemahiran berbahasa berarti media yang meningkatkan 4 kemampuan dalam bahasa yang difokuskan pada kemampuan menyimak. Peningkatan kemampuan menyimak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Compact Disk*, *Casset Recorder*, peragaan, permainan bahasa, dan gambar bersambung.

Media DUGIBO merupakan media sederhana yang terdiri dari gambar dan teks bacaan yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

2. *Education Gift Box (DUGIBO)*

a. Pengertian *Education Gift Box*

Explosion jika diartikan dalam bahasa Indonesia memiliki arti meledak atau terbongkar.²³ *Explosion Box* merupakan media tiga dimensi yang lebih umum digunakan sebagai kotak kejutan untuk hadiah istimewa di hari spesial.²⁴ *Explosion Box* adalah sebuah kotak berbentuk kado yang terbuat dari kertas karton. Biasanya, kertasnya ditumpuk beberapa layer agar kuat. Sebagai isinya, orang-orang berkreasi menyisipkan foto, surat ucapan, atau desain-desain menarik lainnya.²⁵ *Explosion Box* atau yang biasa disebut kotak kejutan adalah media grafika berjenis visual.²⁶

DUGIBO atau *Education Gift Box* adalah sebuah produk media pembelajaran yang merupakan turunan dari *explosion box*. *DUGIBO* merupakan alat bantu untuk memudahkan pembelajaran berbentuk kotak yang dapat terbuka berisikan materi ide pokok, kalimat utama, dan

²³ Novena Dinda Pramesti, "Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Kelas VIII SMP pada Materi Sistem Pencernaan Manusia," (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2019), 41.

²⁴ Nadila Husnah, et al., "Pengaruh Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Dengan Media *Explosion Box* pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bioterdidik* 9, no 3 (2021): 219.

²⁵ Klara Livia, "8 Ide *Explosion Box*, Bikin Hadiah Makin Unik dan Tak Terlupakan", *IDN Times*, 17 September 2019, 1.

²⁶ Eprilisa Resinti Sipnaturi dan Farida, "Pengembangan Media *Explosion Box* Berbasis *Edutainment* pada Pembelajaran Matematika," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 3, no. 1 (2020): 58.

kalimat penjelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan sentuhan tema wawasan lingkungan hidup. Kotak meledak ini dihias dan memiliki muatan materi yang sedemikian rupa, hingga menjadi media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

b. Langkah-langkah Pembuatan Media *DUGIBO*

Langkah pembuatan media *DUGIBO* adalah sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan alat dan bahan
- 2) Tripleks dipotong menjadi 10 bagian membentuk persegi dengan 5 persegi berukuran 25 cm x 25 cm dan 5 persegi lainnya berukuran 21 cm x 21 cm.
- 3) Kemudian gabungkan sisi tripleks 25 cm menjadi kotak dengan engsel agar bisa dibuka tutup dan lakukan hal yang sama pada tripleks ukuran 21 cm
- 4) Lalu, gabungkan tripleks berukuran 21 cm di sisi dalam kotak berukuran 25 cm.
- 5) Setelah menjadi satu, selanjutnya membuat tutup kotak media sesuai dengan ukuran media. Lalu pasangkan diatas media sehingga tertutup rapat.
- 6) Setelah menjadi satu. Media selanjutnya di tempel dengan kertas dengan muatan materi dan lakukan *finishing*.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Explosion Box*

DUGIBO sebagai produk turunan dari explosion box memiliki kelebihan dan kekurangan untuk digunakan sebagai media

pembelajaran. Kelebihan dari adanya media pembelajaran *Explosion box* di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan visual yang menarik dalam pembelajaran *DUGIBO* dapat memberikan rasa penasaran terhadap peserta didik sehingga diharapkan dapat termotivasi untuk ikut berpartisipasi aktif di dalam kelas.
- 2) Dapat diisi dengan berbagai macam benda dan bentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan.²⁷
- 3) Penggunaan bahan tripleks dapat membuat media lebih awet dan kokoh untuk digunakan
- 4) Media berbentuk kotak dapat dipegang langsung dan dipelajari oleh peserta didik.
- 5) Bermuatan wawasan lingkungan hidup yang dapat memberikan pemahaman berkaitan dengan wawasan lingkungan

Sementara itu, kekurangan dari media pembelajaran *DUGIBO* adalah sebagai berikut.

- 1) Waktu yang digunakan dalam pembuatan media *DUGIBO* cukup lama
- 2) Membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik
- 3) Media merupakan barang konkret yang membutuhkan tempat untuk menyimpan dan perawatan yang baik

d. Cara Penggunaan Media *DUGIBO*

²⁷ Purwanti, "Pengembangan Media Explosion Box Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS," (Skripsi, UNY, 2019), 28.

- 1) Buka tutup kotak
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran
- 3) Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok
- 4) Setiap kelompok diberikan satu paket isi bacaan pada *DUGIBO*
- 5) Selanjutnya tunjukkan masing-masing sisi pada kotak sesuai halaman
- 6) Peserta didik menunjuk salah satu teman dan bergiliran untuk membaca
- 7) Guru meminta siswa melakukan diskusi secara kelompok
- 8) Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik
- 9) Pada kotak kedua, terdapat cerita dan lembar jawaban untuk aktivitas pengerjaan kuis secara berkelompok untuk mengasah kemampuan membacanya.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus ada di setiap jenjang pendidikan. Mata pelajaran bahasa Indonesia berkaitan dengan kemampuan literasi peserta didik. Kemampuan literasi tersebut sangat berguna bagi peserta didik mulai dari jenjang sekolah hingga dalam dunia kerja. Pengertian pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum Merdeka dikatakan bahwasanya pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya

Indonesia.²⁸ Kemampuan literasi tersebut di antaranya adalah membaca, menulis, berbicara, hingga menyimak. Mata pelajaran Bahasa Indonesia digunakan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dan menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra.

b. Ruang Lingkup dan Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis).²⁹ Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan hal-hal sebagai berikut.³⁰

- 1) akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara santun;
- 2) sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia;

²⁸ Keputusan BSKAP Nomor 033/H/KR/2022.

²⁹ Keputusan BSKAP Nomor 033/H/KR/2022, 84.

³⁰ Keputusan BSKAP Nomor 033/H/KR/2022, 83.

- 3) kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks;
- 4) kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis-kreatif) dalam belajar dan bekerja;
- 5) kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab;
- 6) kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan
- 7) kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

c. Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis kreatif yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu.³¹ Melalui keterampilan membaca yang terus diasah, seseorang dapat memperoleh sesuatu yang ingin diketahuinya, baik berupa pengetahuan, informasi, hingga memperoleh hiburan dari kegiatan membaca. Pada umumnya, tujuan membaca adalah untuk memahami bacaan pada teks yang dipilih dan memperoleh informasi dari teks tersebut.

³¹ Asih Riyanti, *Keterampilan Membaca* (Yogyakarta: K-Media, 2021), 5.

4. Wawasan Lingkungan Hidup

a. Pengertian Lingkungan Hidup

Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi alam, serta kelangsungan perikehidupan. Lingkungan adalah jumlah semua benda dan kondisi yang ada dalam ruang yang manusia tempati dan memengaruhi kehidupan. Tingkah laku manusia juga merupakan bagian lingkungan. Oleh karena itu, lingkungan hidup harus diartikan secara luas, yaitu tidak saja lingkungan fisik dan biologi, melainkan juga lingkungan ekonomi, sosial dan budaya.³²

Manusia dalam kehidupan selalu membutuhkan bantuan makhluk hidup lain dan komponen-komponen lain untuk dapat bertahan hidup dalam suatu lingkungan. Relasi antara manusia dan lingkungannya sangat mempengaruhi satu sama lain. Tidak bisa disangkal bahwa kasus lingkungan hidup yang terjadi sekarang ini, baik pada lingkup global maupun lingkup nasional, sebagian besar bersumber dari perilaku manusia.³³ Oleh sebab itu, perlu adanya upaya dalam menjaga lingkungan hidup agar tetap dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya namun tetap lestari.

³² Sihadi Darmo Wihardjo dan Henita Rahmayanti, *Pendidikan Lingkungan Hidup* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding management, 2021), 21

³³ A. Sonny Keraf, *Etika Lingkungan Hidup* (Jakarta: Gramedia, 2010), 1.

b. Indikator Lingkungan Hidup

Lingkungan hidup memiliki derajat kemampuan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia. memberikan pembagian lingkungan ke dalam tiga bagian, di antaranya sebagai berikut.³⁴

1) Lingkungan alam fisik

Meliputi kondisi alami, baik biotik maupun abiotik yang berpengaruh terhadap lingkungan manusia.

2) Lingkungan sosial

Meliputi kondisi, baik secara individu maupun kelompok yang berpengaruh terhadap perubahan dan perkembangan manusia.

3) Lingkungan budaya

Meliputi kondisi materi (benda) atau nonmateri yang dihasilkan manusia melalui aktivitas dan kreativitas yang berpengaruh terhadap kehidupan.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan pada masa sebelumnya yang memberikan gambaran variabel-variabel yang terkait. Pertama, Penelitian oleh Mutmainna, Bahri, dan Rahayu (2023) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Pembelajaran Exploding Box Siswa Kelas 2 SDN No. 146 Inpres Bontakonang Kabupaten Takalar”.³⁵ Metode penelitian terdahulu tersebut

³⁴ Sabartiyah, *Pelestarian Lingkungan Hidup*, 6.

³⁵ Mutmainna, Alien Bahri, dan Sri Rahayu, “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Pembelajaran Exploding Box Siswa Kelas 2 SDN No. 146 Inpres Bontakonang Kabupaten Takalar,” *Journal on Education* 06, No. 01 (2023): 4820.

menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, dari 35 individu, secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-ratanya sebesar 89,62%. Pada siklus II dimana dari 35 siswa terdapat 31 orang atau 88,57% atau berada pada kategori sangat tinggi telah memenuhi KKM dan secara klasikal telah terpenuhi. Jadi, hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *exploding box* mengalami peningkatan. Perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada metode penelitian kualitatif dan pengembangan. Sehingga, memberikan perbedaan terhadap tujuan penelitian. Namun, penelitian ini membutuhkan data kualitatif untuk melengkapi kebutuhan data.

Kedua, penelitian oleh Daroini pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Explosion Box* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTsN 7 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.³⁶ Penelitian Daroini menggunakan metode penelitian kuantitatif menggunakan media *explosion box*. Dilihat dari metodenya, penelitian tersebut dengan penelitian ini memiliki perbedaan cara dan tujuan. Meskipun begitu, penelitian pengembangan ini memerlukan beberapa analisis kuantitatif untuk dapat menunjukkan efektif atau tidaknya media *explosion box* yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana hasil penelitian ini adalah pengaruh variabel bebas (*Explosion Box*) terhadap

³⁶ Faizatud Daroini, “Pengaruh Penggunaan Media *Explosion Box* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTsN 7 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, (2023): viii.

variabel terikat (Minat Belajar) adalah sebesar 77%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Explosion Box* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas VIII di MTsN 7 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian, yakni penelitian kuantitatif dengan penelitian pengembangan. Meskipun penelitian terdahulu tersebut memiliki variabel *explosion box*, namun penelitian ini memfokuskan pada pengembangan *explosion box* itu sendiri. Selain itu, penelitian Daroini terfokus pada mata pelajaran Fiqih pada jenjang MTs, sedangkan penelitian ini fokus pada pelajaran Bahasa Indonesia jenjang SD/MI.

Ketiga, penelitian oleh Nabilla dan Nora AN (2022) dengan judul “Penerapan Media *Explosion Box* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 6 Padang.”³⁷ Penelitian Farah Nabilla dan Desri merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *explosion box* untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan kotak ledakan dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas XI IPS 1 SMA N 6 Padang tahun ajaran 2021/2022 dengan persentase sebelum menggunakan kotak ledakan sebesar 28,2% kemudian setelah menggunakan kotak ledakan media meningkat pada siklus 1 sebesar 50,6%, kemudian pada siklus II meningkat

³⁷ Farah Nabilla dan Desri Nora AN pada tahun 2022 dengan judul “Penerapan Media *Explosion Box* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 6 Padang,” *Journal of Education & Pedagogy* 1, No. 3 (2022), 305.

menjadi 74,0%. Perbedaan penelitian Nabila dan Nora dengan penelitian ini terletak pada perbedaan metode penelitian yakni metode penelitian tindakan kelas dengan penelitian pengembangan. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran dan jenjang sekolah. Hingga perbedaan dalam tujuan penelitian yang terlihat jelas dari metode penelitian yang berbeda.

Keempat, penelitian Rositalia, Frima dan Firduansyah (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Explosion Box* pada Pembelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 69 Lubuklinggau”.³⁸ Penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE ini terfokus pada mata pelajaran IPA. Selain itu, penelitian Meli Rositalia, Aren Frima dan Dedy Firduansyah ini dilakukan pada jenjang SD kelas 5.

Hasil analisis penilaian oleh ahli menunjukkan bahwa media *Explosion Box* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia kelas V memenuhi kriteria Valid dengan skor rata-rata 4,0 sedangkan hasil analisis penilaian angket respon siswa kelas V memenuhi kriteria Sangat Valid dengan skor rata-rata 4,5 Maka dapat disimpulkan media *Explosion Box* dapat dinyatakan layak digunakan. Perbedaan penelitian Rositalia, Frima dan Firduansyah dengan penelitian ini terletak pada model yang digunakan yakni ADDIE dengan 4D. Selain itu, penelitian tersebut fokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan wawasan lingkungan hidup.

³⁸ Meli Rositalia, Aren Frima dan Dedy Firduansyah “Pengembangan Media *Explosion Box* pada Pembelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 69 Lubuklinggau,” *Linggau Journal of Elementary School Education* 01, No. 02 (2021): 8.

Kelima, penelitian Sipnaturi dan Farida (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Explosion Box* Berbasis Edutainment pada Pembelajaran Matematika.”³⁹ Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian 4D yang terfokus pada mata pelajaran Matematika pada jenjang SMP. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran matematika yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan secara keseluruhan sebagai media pembelajaran oleh 3 Ahli materi yang memperoleh skor rata-rata 3,8 dan 3 Ahli media yang memperoleh skor rata-rata 3,77 dengan masing-masing skor maksimal kevalidan adalah 4. Perbedaan penelitian Sipnaturi dan Farida dengan penelitian ini terletak pada fokus mata pelajaran. Penelitian sipnaturi dan Farida terfokus pada mata pelajaran Matematika pada jenjang SMP, sedangkan penelitian ini terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI.

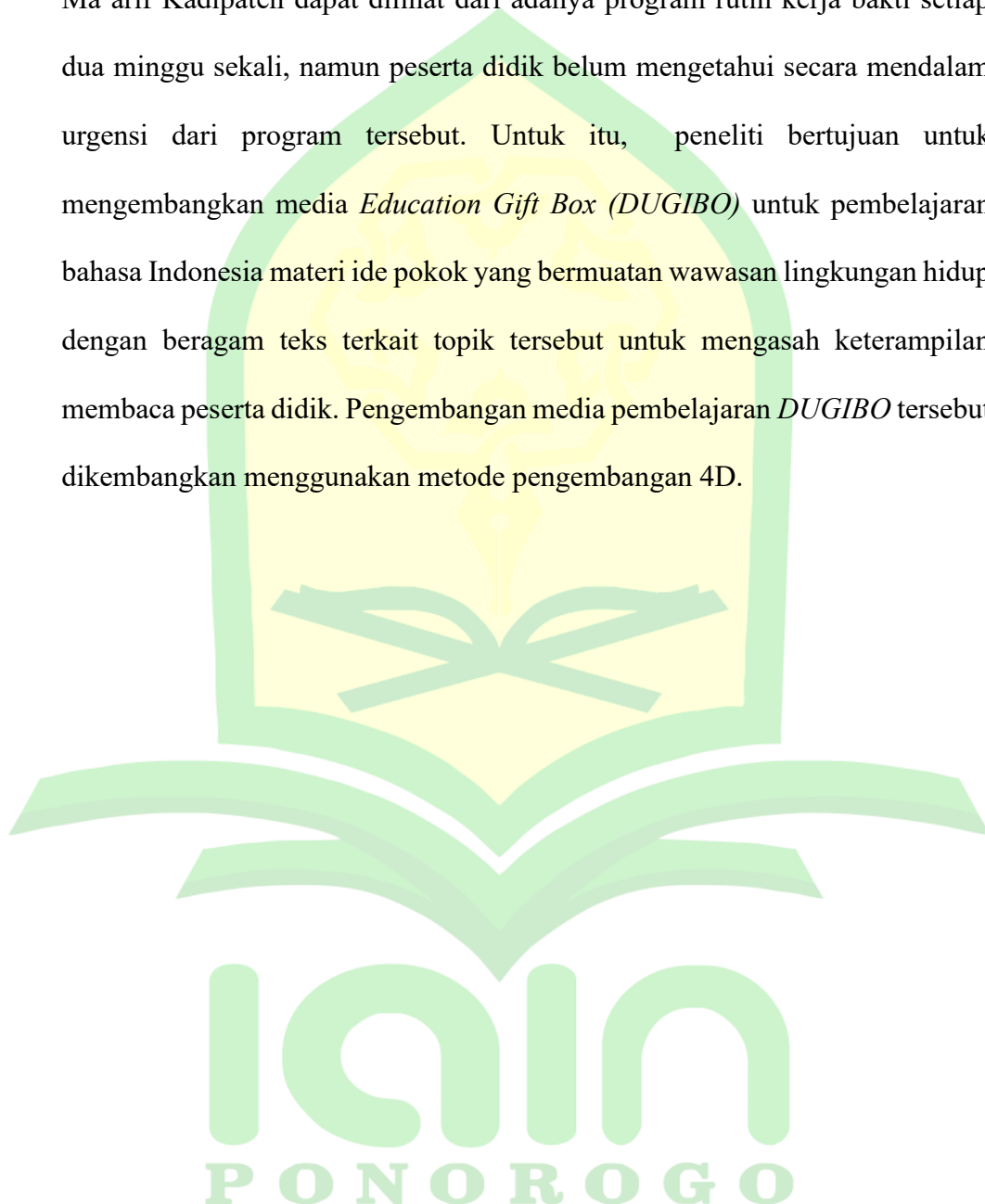
Melalui telaah penelitian terdahulu tersebut, diketahui bahwa penelitian ini memiliki kebaruan yaitu penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media *DUGIBO* yang bermuatan wawasan hidup pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang tidak terdapat pada penelitian-penelitian sebelumnya.

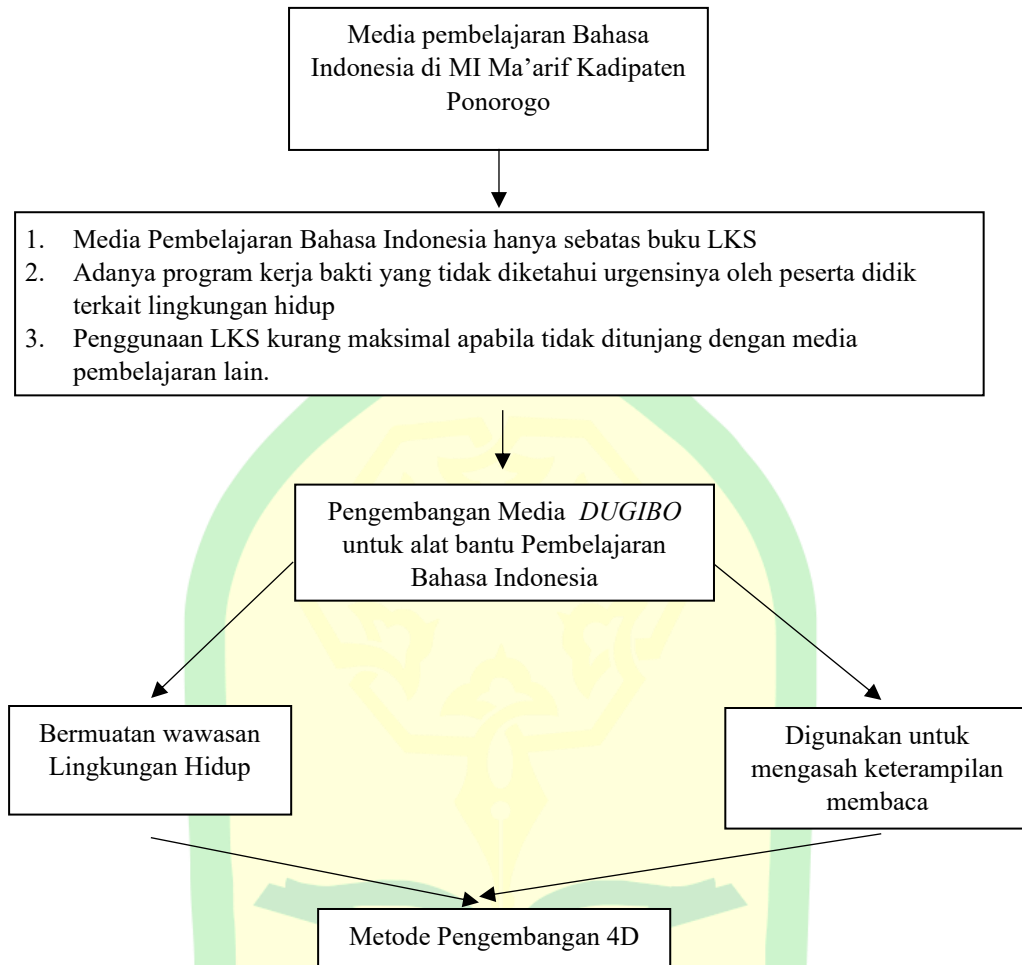
C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan hal yang krusial dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di MI Ma’arif Kadipaten, diketahui bahwasannya satu satunya media pembelajaran bahasa

³⁹ Eprilisa Resinti Sipnaturi dan Farida, “Pengembangan Media *Explosion Box* Berbasis Edutainment pada Pembelajaran Matematika”, 57.

Indonesia di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo adalah LKS. LKS dalam hal ini memuat materi yang padat namun tidak memuat banyak contoh teks bacaan untuk mengasah kemampuan membaca peserta didik. Keunikan dari MI Ma'arif Kadipaten dapat dilihat dari adanya program rutin kerja bakti setiap dua minggu sekali, namun peserta didik belum mengetahui secara mendalam urgensi dari program tersebut. Untuk itu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media *Education Gift Box (DUGIBO)* untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi ide pokok yang bermuatan wawasan lingkungan hidup dengan beragam teks terkait topik tersebut untuk mengasah keterampilan membaca peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *DUGIBO* tersebut dikembangkan menggunakan metode pengembangan 4D.





Gambar 3. 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini memiliki hipotesis penelitiannya yaitu:

1. Ho: Media pembelajaran *DUGIBO* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 di Ma'arif Ponorogo tidak layak untuk digunakan.
2. Ha: Media pembelajaran *DUGIBO* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 di Ma'arif Ponorogo layak untuk digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan pengembangan atau biasa dikenal dengan penelitian *research and development*. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁰ Produk dalam penelitian pengembangan dapat berupa produk baru berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan atau menyempurnakan produk lama yang sudah ada.

Setelah adanya observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan masalah berupa kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang berjalan maksimal sehingga dibutuhkan pengembangan produk sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sangat tepat apabila menggunakan pendekatan *Research and Development* atau penelitian pengembangan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan, MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo merupakan MI Ma'arif dengan nilai Islami yang sangat kental. Beberapa peserta didik MI Ma'arif Kadipaten merupakan siswa-siswi yang mengikuti program pondok pesantren. Meski begitu, peserta didik laki-laki dan

⁴⁰ Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*, 297.

perempuan menjadi satu kelas di mana pada kelas 5A terdapat 21 siswa. Proses pembelajaran di kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten diampu oleh guru kelas dengan LKS sebagai satu-satunya media pembelajaran sehingga tidak ada variasi media pembelajaran yang lain untuk meningkatkan proses belajar. Guru dan siswa menggunakan media LKS sebagai media pembelajaran yang memuat materi sekaligus soal-soal evaluasi. Di sekolah tersebut terdapat program kebersihan gotong royong membersihkan area sekolah setiap dua minggu sekali di hari Jumat. Akan tetapi, di sekolah tersebut terdapat persoalan yakni siswa yang mengikuti program tersebut belum mengetahui urgensi dari kelestarian lingkungan yang pada akhirnya menginspirasi peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran dengan muatan lingkungan hidup. Sementara itu, waktu penelitian dimulai dari semester ganjil dengan melakukan observasi awal dan uji coba produk dilaksanakan pada semester 2 di kelas 5A MI ma'rif Kadipaten.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan adalah suatu kelompok belajar atau grup belajar yang belajar secara formal maupun non formal sebagai subjek yang akan turut andil dalam uji coba produk yang dirancang oleh peneliti. Pengaruh yang ditunjukkan oleh subjek penelitian merupakan penentu atas berhasil atau tidaknya pengembangan produk. Subjek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo sejumlah 21 siswa.

D. Prosedur Penelitian

Berkaitan dengan prosedur penelitian pengembangan berarti berbicara tentang urutan langkah yang harus dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Kegiatan tersebut diawali dengan penggalian informasi berkaitan dengan permasalahan dan kebutuhan di lapangan berkaitan dengan karakteristik peserta didik, muatan materi dan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan proses perancangan produk pengembangan hingga pengembangan untuk menghasilkan produk yang diharapkan serta penyebaran. Prosedur penelitian dapat dilihat dari model pengembangan yang dipilih dalam mengembangkan suatu produk. Pengertian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.⁴¹

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh peneliti berdasarkan model pengembangan ini adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakter peserta didik. Selanjutnya adalah kegiatan mendesain atau merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap berikutnya adalah *development* yang digunakan sebagai langkah-langkah dalam pengembangan berdasarkan cara pembuatan media tersebut. Langkah terakhir adalah penyebaran yakni tahap produk tersebut disebarakan untuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

⁴¹ Desty Putri Hanifah, et al., *Teori dan Prinsip Penembangan Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023), 197.

E. Tahapan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih, terdapat empat langkah besar yang harus dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini.

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap awal analisis merupakan tahap awal yang digunakan untuk melihat kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran dan melihat pula karakteristik peserta didik dalam kelas tersebut.

a. Analisis awal akhir (*Front-end analysis*)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif daripada LKS yang biasa digunakan dalam pembelajaran sehari-hari dengan karakter peserta didik yang mudah bosan mengharuskan pendidik untuk dapat meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menarik untuk peserta didik.⁴²

b. Analisis Pembelajar (*Learner Analysis*)

Dalam analisis pembelajar ini, peneliti perlu menganalisis karakter peserta didik yang nantinya berkaitan erat dengan kebutuhan belajar dengan kognitif anak beserta latar belakang peserta didik sebagai subjek penelitian. Berdasarkan wawancara, beberapa peserta didik dalam kelas 5 merupakan santri dalam yayasan tersebut.⁴³ Masih melalui wawancara, peneliti mengetahui peserta didik memiliki

⁴² Wawancara, MI Ma'arif Kadipaten, 3 Oktober 2023.

⁴³ Wawancara, MI Ma'arif Kadipaten, 3 Oktober 2023.

karakter yang mudah termotivasi dengan hal yang baru. Hasil dari observasi peneliti melihat adanya semangat baru yang dimiliki peserta didik apabila mendapati cara baru dalam belajar.⁴⁴ Sementara itu, kebutuhan peserta didik dilihat dari temuan tersebut adalah sebuah media pembelajaran yang tidak monoton karena mereka telah begitu lama belajar dengan berbantuan LKS saja.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Melihat adanya kebutuhan akan adanya media pembelajaran yang menarik, perlu dibarengi dengan konsep sesuai kebutuhan peserta didik pula. Maka dari itu, peneliti memasukkan unsur wawasan lingkungan hidup untuk mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang lebih baik. Wawasan ini perlu dikaitkan dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas kelas V SD/MI semester genap.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas digunakan peneliti untuk dapat menentukan jenis dari media seperti apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Mengenai analisis tugas dalam penelitian ini, peneliti menggali data kepada peserta didik melalui pertanyaan langsung berkaitan dengan analisis kebutuhan peserta didik. Melalui pertanyaan langsung tersebut, peneliti dapat memperoleh pertimbangan yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

⁴⁴ Observasi, MI Ma'arif Kadipaten, 3 Oktober 2023.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objective*)

Tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang paling dekat dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Berdasarkan materi dalam analisis konsep maka tujuan pembelajaran dalam hal ini adalah:

- 1) Setelah membaca cerita dan membaca materi tentang ide pokok pada media *DUGIBO*, peserta didik dapat menentukan ide pokok suatu paragraf dengan tepat.
- 2) Setelah membaca cerita dan membaca materi tentang kalimat utama pada media *DUGIBO*, peserta didik dapat menentukan kalimat utama suatu paragraf dengan tepat.
- 3) Setelah membaca cerita dan materi tentang kalimat penjelas pada media *DUGIBO*, peserta didik dapat menentukan kalimat penjelas dalam suatu paragraf dengan tepat.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua setelah analisis yaitu desain atau perancangan yakni peneliti merancang kerangka produk yang akan dikembangkan media pembelajaran *DUGIBO*.

a. Penyusunan Tes Acuan Patokan (*Criterion Test Construction*)

Tes acuan patokan dalam penelitian ini tidak diperlukan. Tes ini digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Sementara itu, efektivitas media *DUGIBO* akan dinilai berdasarkan respon peserta didik terhadap penggunaan *DUGIBO* dalam pembelajaran melalui angket.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media pada tahap ini, peneliti memilih media *DUGIBO* sesuai dengan hasil analisis awal-akhir pada tahap pertama. Media *DUGIBO* menggunakan bahan dan konsep media yang menarik, diasumsikan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari konsep atau muatan materi yang termuat dalam media tersebut. Sehingga, media *DUGIBO* bermuatan wawasan lingkungan hidup ini perlu dikembangkan semenarik mungkin.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Desain dari media pembelajaran *DUGIBO* selain menonjolkan konsep yang menarik tentang wawasan lingkungan hidup, juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran *DUGIBO* ini akan memuat di dalamnya materi, cerita, soal-soal yang terdapat dalam kertas bergambar dengan jenis huruf yang menyesuaikan. Ukuran dari media *DUGIBO* menyesuaikan dengan keterbacaan font yang ada dan kejelasan gambar serta materi yang mendukung.

d. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Hal utama yang juga harus diperhatikan adalah menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media *DUGIBO*. Setelah berangkat dari adanya permasalahan yang ada di lapangan dan karakteristik peserta didik peneliti mulai merancang bagaimana bentuk dari media dan hal-hal yang perlu dicantumkan dalam pengembangan media tersebut. Tak lupa hal yang paling penting dalam pengembangan

ini adalah perluasan wawasan berupa konsep yang perlu diketahui oleh peserta didik didukung dengan adanya media pembelajaran yang menarik.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Langkah ketiga adalah pengembangan yang menjadi kunci dari kelayakan suatu produk. Setelah tahap desain dilakukan, tahap berikutnya adalah pembuatan produk dengan memperhatikan permasalahan dan karakteristik peserta didik. Langkah ini merupakan langkah urgen yang menjadi penentu untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif, bermanfaat dan praktis.

a. Validasi Ahli (*Expert appraisal*)

Pada tahap validasi ahli ini, peneliti memerlukan bantuan para ahli media dan materi untuk memberikan penilaian terhadap media *DUGIBO* yang hendak diujicobakan. Peneliti memberikan angket kepada validator ahli yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Validator ahli dalam penelitian ini adalah Ibu Berlian Pancarrani, M.Pd yang merupakan dosen Tadris Bahasa Indonesia IAIN Ponorogo. Sementara itu, guru *stakeholder* dalam penelitian ini adalah Bapak Agus Supriyanto, S.Ag yakni guru kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Hasil dari tanggapan kedua validator ahli akan menjadi bahan evaluasi dan perbaikan media. Setelah mendapatkan hasil yang memuaskan, peneliti akan mengujicobakan media *DUGIBO* kepada peserta didik kelas 5 MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo.

b. Tahap Uji Coba (*Development Testing*)

Melalui langkah ini diterapkanlah produk yang dikembangkan tersebut oleh peneliti terhadap kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten. Produk *DUGIBO* digunakan untuk melihat kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui keefektifan dari adanya pengembangan media yang memuat wawasan lingkungan hidup ini. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik akan diminta menjadi responden dengan menjawab angket terkait dengan media yang baru saja diuji cobakan.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Setelah melalui 3 tahap sebelumnya pada tahap *Definition, Design,* dan *Develop,* peneliti akan melakukan tahap *dissemination* atau penyebaran. Tahap ini akan dilakukan tahap penyebaran terbatas terhadap sekolah lokasi penelitian yakni MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Melalui hal ini, media *DUGIBO* akan dapat digunakan dan dimanfaatkan kembali pada tahun-tahun pembelajaran berikutnya sesuai dengan materi yang termuat.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen setiap penelitian berbeda-beda. Instrumen dari penelitian pengembangan ini adalah kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁴⁵

⁴⁵ Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*, 142.

Berdasarkan pengertian tersebut, kuesioner dapat dijadikan sebagai salah satu alat untuk dapat mengetahui respon dari responden. Berkaitan dengan hal tersebut, kuesioner akan diberikan kepada para responden sebagai berikut.

1. Validator

Validator penelitian ini terdiri dari validator ahli dan *stakeholder* yang memvalidasi aspek media, materi, dan bahasa. Hal ini dikarenakan perlunya respon dari ahli mengenai produk yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Validasi digunakan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, sehingga setelah validasi dilakukan produk tersebut direvisi sesuai masukan validator.

2. Siswa

Siswa menjadi salah satu aspek yang mendapatkan kuesioner untuk mengetahui responnya dalam menanggapi penggunaan media *DUGIBO* dalam pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang pertama ialah wawancara. Melalui kegiatan wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari guru maupun siswa untuk dapat mengetahui proses pembelajaran yang biasa dilaksanakan dan produk pembelajaran yang biasa digunakan. Melalui teknik inilah peneliti

dapat mengetahui permasalahan dan karakter peserta didik untuk selanjutnya dijadikan sebagai landasan dalam langkah-langkah penelitian selanjutnya. Pada penelitian ini wawancara dilakukan pada tahap observasi awal ketika hendak mengembangkan produk.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati langsung kondisi di lapangan yang dijadikan lokasi penelitian. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara ikut melihat dan mengikuti proses pembelajaran maupun melihat lingkungan sekolah dan segala interaksi yang ada didalamnya di luar proses pembelajaran. Melalui observasi peneliti dapat menginterpretasikan apa yang dilihatnya sendiri sebagai fenomena di lapangan. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada tahap awal dalam tahap menganalisis pembelajar.

3. Kuesioner

Angket atau kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon para peserta didik dan para ahli validator. Respon ini digunakan untuk menilai seberapa efektif, praktis dan bermanfaatnya pengembangan media ini. Terlebih, dalam pengembangan media sudah pasti terdapat kekurangan, maka melalui kuesioner inilah peneliti dapat mengetahui kekurangan produknya. Melalui kekurangan tersebut dapat dijadikan pijakan oleh peneliti melakukan perbaikan-perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi teknik penguat dalam memperoleh data-data penelitian. Dokumentasi yang bisa diperoleh dari penelitian ini dapat berupa foto kegiatan pembelajaran dan foto produk yang dikembangkan. Selain itu dokumentasi juga dapat digunakan peneliti untuk memperjelas produk yang dikembangkan yang dituangkan dalam penelitian ini.

H. Validitas dan Reliabilitas

Penelitian memerlukan alat ukur yang berkualitas untuk dapat memperoleh data yang valid. Penggunaan alat ukur atau instrumen yang berkualitas harus terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu bentuk pengukuran untuk dapat mengetahui tingkat kevalidan suatu data yang diperoleh. Uji validitas menggunakan rumus *percentages correction* dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Skor aktual dari responden

SM = Skor Maksimal

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu pengukuran yang dapat difungsikan sebagai pengukur seberapa tinggi suatu instrumen dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel dapat menunjukkan keajegan suatu data meskipun diukur pada waktu yang berbeda sekalipun.

I. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian pengembangan terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil penilaian dari para validator dan hasil kuesioner respon peserta didik terhadap media. Sementara itu data kualitatif diperoleh dari adanya wawancara yang dilaksanakan dengan guru dan validator untuk mendapatkan masukan terhadap media yang dikembangkan.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif bersumber dari teknik pengumpulan data wawancara, observasi, hingga dokumentasi. Data kualitatif yang berasal dari sumber data kemudian diolah dan disajikan secara naratif.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis kevalidan media pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media yang dikembangkan untuk dapat digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Acuan yang digunakan dalam kuesioner atau angket validasi ahli adalah skala likert dengan 5 kategori, diantaranya:

Tabel 3. 1. Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5 (Sangat Baik)	Sangat Layak
2	Skor 4 (Baik)	Layak
3	Skor 3 (Cukup)	Cukup Layak
4	Skor 2 (Kurang)	Kurang Layak
5	Skor 1 (Sangat Kurang)	Sangat Kurang Layak

Angket validasi ahli media dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden dengan jumlah skor ideal. Rumus validasi ahli sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase skor

R= Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

N= Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Sementara itu, kriteria yang digunakan dalam menilai kevalidan media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2. Kriteria Kevalidan Media

No	Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
2	61- 80%	Layak	Tidak perlu direvisi
3	41- 60%	Cukup Layak	Perlu direvisi
4	21- 40%	Kurang Layak	Perlu direvisi
5	<20%	Sangat Kurang Layak	Perlu direvisi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian

1. Profil Singkat MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo

MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo merupakan lembaga pendidikan formal yang setingkat dengan Sekolah Dasar yang mengacu pada pendidikan umum dan keagamaan. MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo beralamat di Jalan Pemanahan nomor 120, Kadipaten, Babadan, Ponorogo. MI Ma'arif Kadipaten dibina oleh Kementerian Agama dan berada di bawah naungan Yayasan BPPMNU Cabang Ponorogo.

Perkembangan zaman menjadikan lembaga pendidikan di tingkat SD/MI perlu sekali mengenal ilmu teknologi, untuk itu MI Ma'arif Kadipaten secara berkala dan terencana berupaya mewujudkan peserta didik yang cerdas dalam IPTEK maupun IMTAQ dengan berwawasan Ahlusunnah Wal Jama'ah dengan sarana dan prasarana yang ada. Adapun nomor identitas MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo sebagai berikut.

- a. Nomor Pokok Sekolah Nasional : 60714256
- b. Status Sekolah : Swasta
- c. Bentuk Pendidikan : MI
- d. Luas Bangunan : 467 m²
- e. Jenis Bangunan : Permanen

2. Visi Misi dan Tujuan

MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo memiliki visi yakni "Terbentuknya peserta didik yang berakhlakul karimah, berkualitas dalam IMTAQ (Iman dan Taqwa) dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dengan berwawasan ahlusunnah wal jama'ah". Sementara itu, berdasarkan visi tersebut MI Ma'arif Kadipaten memiliki indikator visi, yaitu (1) unggul dalam pengembangan kurikulum, (2) unggul dalam proses pembelajaran, (3) unggul dalam kelulusan, (4) unggul dalam Sumber Daya Manusia, (5) unggul dalam sarana dan prasarana, (6) unggul dalam kelembagaan dan manajemen sekolah, (7) unggul dalam penggalangan pembiayaan sekolah, dan (9) unggul dalam prestasi akademik maupun non akademik.

Kemudian, MI Ma'arif Kadipaten memiliki beberapa tujuan, yaitu (1) mengembangkan SDM untuk meningkatkan kualitas guru dan karyawan, (2) mengefektifkan pembelajaran dan mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler serta meningkatkan ketrampilan sejak dini, (3) menyediakan dan melengkapi sarana dan prasarana, (4) memperdayakan potensi dan peran serta masyarakat, (5) melaksanakan K-7 untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dan berwawasan aswaja: ketertiban, kebersihan, kesehatan, keindahan, keamanan, kekeluargaan, dan kesopanan.

Adapun tujuan dari MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo adalah (1) mengembangkan KTSP dengan dilengkapi Silabus tiap mata pelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa dan Sistem Penilaian, (2) mengembangkan Silabus muatan lokal dengan dilengkapi

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa dan Sistem Penilaian, (3) mengembangkan program pengembangan diri beserta jadwal pelaksanaannya, (4) mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan nonkonvensional diantaranya CTL, *Direct Instruction*, *Cooperative Learning*, dan *Problem Base Instruction*, (5) mengikutsertakan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam pelatihan peningkatan profesionalitas melalui kegiatan KKG, MGMP, PTBK, PTK, lomba lomba, Seminar, Workshop, Kursus Mandiri, Deman Driven dan kegiatan lain yang menunjang profesionalisme, (6) memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran (ruang, media, perpustakaan, media pembelajaran Matematika SAINS dan IPS dan laboratorium ketrampilan) serta sarana penunjang berupa tempat ibadah, kebun sekolah, tempat parkir, kantin sekolah, lapangan olah raga dan WC sekolah dengan mengedepankan skala prioritas, (7) melaksanakan Manajemen Berbasis Sekolah dan Manajemen Peningkatan Mum Berbasis Sekolah secara demokratis, akuntabel dan terbuka, (8) menggalang pembiayaan pendidikan secara adil dan demokratis dan memanfaatkan secara terencana serta dipertanggungjawabkan secara jujur, transparan dan memenuhi akuntabilitas publik, (9) mengoptimalkan pelaksanaan penilaian otentik secara berkelanjutan, (10) mengoptimalkan pelaksanaan program remedi dan pengayaan, (11) membekali komunitas sekolah agar dapat mengimplementasikan ajaran agama melalui kegiatan shalat berjamaah, baca tulis Al-Qur'an, hafalan surat-surat pendek Al- Qur'an dan pengajian keagamaan, (12) Membentuk kelompok kegiatan bidang ekstrakurikuler

yang bertaraf lokal, regional maupun nasional, (13) mengikutsertakan siswa dalam kegiatan Porseni tingkat kabupaten atau jenjang berikutnya, (14) memiliki tim olah raga yang dapat bersaing pada tingkat kabupaten atau jenjang berikutnya, (15) memiliki Gudep Pramuka yang dapat berperan serta secara aktif dalam Daerah, serta even kepramukaan lainnya, (16) menanamkan sikap santun, berbudi pekerti luhur dan berbudaya, budaya hidup sehat, cinta kebersihan, cinta kelestarian lingkungan dengan dilandasi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran *DUGIBO* bermuatan Wawasan Lingkungan Hidup pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 MI/SD

a. Pendefinisian (*Define*)

Proses pada tahap pendefinisian memiliki beberapa tahapan sebagai berikut.

1) Analisis awal akhir (*Front-end analysis*)

Analisis awal akhir dilakukan dengan menganalisis masalah-masalah yang terjadi di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Di sekolah ini, penggunaan kurikulum merdeka belajar belum ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik dan variatif. MI Ma'arif Kadipaten masih menggunakan LKS sebagai satu-satunya media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, keadaan lingkungan hidup yang semakin memprihatinkan dengan beragam permasalahan alam, wawasan lingkungan hidup perlu

ditanamkan kepada peserta didik usia SD/MI yakni salah satunya di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo.

2) Analisis Pembelajar (*Learner Analysis*)

Siswa sebagai penentu keberhasilan pembelajaran memiliki karakter yang berbeda-beda. Kaitannya dengan media pembelajaran sebagai sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dari pembelajaran, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang beraneka ragam. Sejauh ini, peserta didik hanya menggunakan media LKS, untuk itu media pembelajaran dalam bentuk lain dibutuhkan untuk menambah motivasi belajarnya. Sementara itu, pada tahap perkembangan peserta didik, saat ini merupakan waktu yang tepat untuk menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga lingkungan hidup.

3) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Konsep pada penelitian ini diperlukan dalam menganalisis muatan pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Pada perkembangannya, peserta didik memerlukan konsep dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas. Media yang dikembangkan perlu mencantumkan materi tersebut beserta materi terkait lingkungan hidup.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Tahap analisis tugas ini diperlukan untuk merinci tugas dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Pokok

bahasan atau materi yang terdapat pada penelitian pengembangan ini adalah ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas yang disesuaikan dengan bunyi CP dalam kurikulum merdeka fase C pada elemen membaca dan memirsa, sebagai berikut.

“Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.

Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun, puisi) dari teks dan/atau audiovisual.”⁴⁶

5) Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objective*)

Tujuan pembelajaran berkaitan dengan analisis konsep dan tugas yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang dicapai berdasarkan analisis tersebut ialah sebagai berikut.

- a) Setelah membaca cerita dan membaca materi tentang ide pokok pada media *DUGIBO*, peserta didik dapat menentukan ide pokok suatu paragraf dengan tepat.
- b) Setelah membaca cerita dan membaca materi tentang kalimat utama pada media *DUGIBO*, peserta didik dapat menentukan kalimat utama suatu paragraf dengan tepat.

⁴⁶ Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, 2022.

c) Setelah membaca cerita dan materi tentang kalimat penjelas pada media *DUGIBO*, peserta didik dapat menentukan kalimat penjelas dalam suatu paragraf dengan tepat.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap pendefinisian atau define, tahap berikutnya adalah tahap perancangan atau design. Tahap tersebut menjadi tahap penentuan pemilihan media hingga rancangan media yang akan dikembangkan.

1) Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pada tahap ini peneliti menentukan media yang akan dikembangkan sebagai penawaran dalam menjawab permasalahan pada lokasi penelitian. Berdasarkan pada tahap pendefinisian, peneliti menentukan produk *DUGIBO (Education Gift Box)* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *DUGIBO* memuat materi pelajaran Bahasa Indonesia yakni ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas dengan muatan wawasan lingkungan hidup. Media *DUGIBO* mencakup di dalamnya cerita, fakta, konsep, hingga kuis yang terkait dengan wawasan lingkungan hidup dan materi Bahasa Indonesia.

2) Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format media yang dikembangkan pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

a) Huruf, ukuran, dan warna

Jenis *font* pada *DUGIBO* terdapat beberapa macam. Di antaranya ialah jenis *font Frankfurter Inline* ukuran 114 dan *Montserrat* ukuran 24. Sementara itu, judul setiap sisi *DUGIBO* menggunakan jenis *font Bernoru SemiCondensed* ukuran 28 dan isi *DUGIBO* menggunakan jenis *font SF Pro Display* ukuran 20.

Penggunaan warna pada *DUGIBO* dominan berwarna hijau dan merah muda. *Font* pada *DUGIBO* berwarna hitam pada setiap sisinya. Sementara itu, *cover DUGIBO* menggunakan warna hijau (#75A349), *background* isi *DUGIBO* menggunakan warna hijau cerah (#CFEECB) dan merah muda (#E6B4C6).

b) Format susunan pada media pembelajaran *DUGIBO*

DUGIBO terdiri dari dua *box* dimana *box* pertama dapat dibuka dengan setiap sisi terdapat materi, dan *box* kedua berisi cerita an kuis. *DUGIBO* memiliki format susunan yang sistematis dengan terdapat konsep atau pengertian tentang wawasan yang termuat, teks eksplanasi sesuai dengan materi, pengertian ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas beserta contoh, serta cerita dengan kuis yang relevan dengan materi.

3) Rancangan Awal (*Initial Design*)**Tabel 4. 1. Rancangan Awal**

Komponen <i>DUGIBO</i>	Keterangan
Tutup <i>DUGIBO</i>	Pada tutup <i>DUGIBO</i> terdapat petunjuk penggunaan
Halaman 1 kotak pertama	Pengertian singkat lingkungan hidup
Halaman 2 kotak pertama	Teks eksplanasi tentang “Aktivitas Manusia dan Pengaruhnya terhadap Lingkungan”
Halaman 3 kotak pertama	Pengertian ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas.
Halaman 4 kotak pertama	Tabel contoh ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas.
Kotak Kedua	Cerita “Mbah Sadiman, Pejuang Penghijauan di Lereng Gunung Lawu”

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perancangan selesai dilaksanakan. Tahap pengembangan mencakup validasi kepada ahli dilanjutkan dengan tahap uji coba produk kepada peserta didik.

1) Validasi Ahli

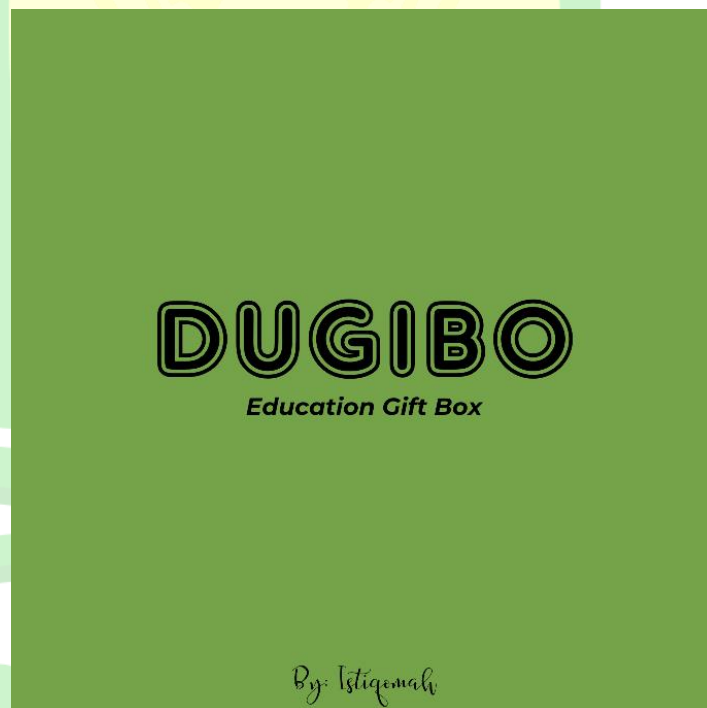
Media pembelajaran *DUGIBO* perlu divalidasi kepada ahli dengan instrumen validasi yang telah disusun. Kegunaan dari tahap ini untuk mengetahui kelayakan dari media *DUGIBO* sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Uji validasi media dilakukan oleh validator ahli untuk menilai produk yang dikembangkan. Validator ahli dalam penelitian ini ialah Ibu Berlian Pancarrani, M.Pd. yang berprofesi sebagai dosen Program Studi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Ponorogo. Sementara itu, validator kedua yakni guru *stakeholder* ialah bapak Agus Supriyanto, S.Pd.

yang berprofesi sebagai guru kelas 5 MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo.

Uji validasi media dilakukan oleh 2 validator yang menilai aspek penting dalam media, yakni aspek media, materi, dan bahasa. Indikator pada aspek isi adalah (1) ketepatan pemilihan bahan media *DUGIBO*, (2) keserasian pilihan warna, (3) ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran, (4) ketepatan tata letak gambar dan materi, (5) ketepatan pemilihan gambar dengan materi, (6) kejelasan petunjuk penggunaan *DUGIBO*, (7) Penyajian media dengan materi tidak berlebihan, (8) kemudahan penggunaan *DUGIBO*, (9) ketepatan ukurna media *DUGIBO*, (10) kemenarikan produk bagi peserta didik, (11) kelengkapan bahan ajar sesuai dengan aktivitas siswa, (12) kesesuaian desain media dengan muatan wawasan lingkungan hidup.

Sementara itu, aspek penilaian materi terdiri dari (1) kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka, (2) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (3) kesesuaian materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, (4) ketepatan tema wawasan lingkungan hidup dengan materi terkait, (5) kebenaran konsep, (6) kelengkapan cakupan materi, (7) kesesuaian isi dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5, (8) kesesuaian kuis dengan materi, (9) kebermanfaatan wawasan dalam media bagi siswa, (10) kemudahan materi untuk dipahami siswa.

Aspek berikutnya ialah aspek bahasa yang terdiri dari beberapa poin penilaian yakni (1) ketepatan pemilihan kata dengan perkembangan peserta didik, (2) konsistensi dalam penggunaan istilah, (3) bahasa mudah dipahami (tidak ambigu), (4) ketepatan struktur kalimat, (5) ketepatan ejaan sesuai EYD, (6) bahasa yang digunakan sederhana, (7) bahasa memotivasi peserta didik. Berikut merupakan draf media pembelajaran yang diajukan kepada validator.



Gambar 4. 1. Tutup DUGIBO

Apakah kalian pernah mendengar "Lingkungan Hidup"?

Apa itu lingkungan hidup?

Benda hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan benda tak hidup seperti gas, tanah dan air menempati suatu ruang tertentu. Ruang yang ditempati oleh makhluk hidup bersama benda tak hidup inilah yang dinamakan lingkungan hidup. Semua aspek tersebut memiliki hubungan timbal balik yang saling memengaruhi satu sama lain.

Makhluk hidup akan mempengaruhi lingkungannya, dan sebaliknya perubahan lingkungan akan memengaruhi kehidupan makhluk hidup.



Gambar 4. 2. Halaman 1 *DUGIBO*

Mari Membaca!

Aktivitas Manusia dan Pengaruhnya terhadap Lingkungan

Lingkungan hidup merupakan tempat dimana makhluk hidup dan benda tak hidup seperti air, batu, dan udara tinggal dengan segala kondisinya. Aspek-aspek dalam lingkungan hidup saling memengaruhi satu sama lain. Sebagai contoh, aktivitas manusia dalam memanfaatkan kekayaan alam dapat berpengaruh terhadap kelestarian sumber daya alam.

Tidak sedikit aktivitas manusia yang dapat merusak lingkungan hidup. Aktivitas tersebut seperti membuang sampah sembarangan, penggunaan bahan plastik, hingga penebangan pohon secara liar. Aktivitas inilah yang menjadi penyebab terjadinya banjir, tanah longsor, serta pencemaran pada tanah, air, dan udara. Maka dari itu, hal ini perlu untuk segera ditindak lanjuti untuk mengurangi pengaruh aktivitas manusia yang bersifat merusak.

Dampak buruk dari aktivitas yang dapat merusak lingkungan hidup dapat dikurangi dengan melakukan hal-hal kecil. Cara tersebut ialah memulainya dengan mengurangi penggunaan bahan plastik, membuang dan mengelola sampah dengan lebih baik, serta merawat tanaman disekitar rumah. Melalui cara tersebut, lingkungan hidup akan lebih bersih, asri, dan terawat, sehingga dapat memberikan dampak baik bagi manusia.



P O N O R O G O
Gambar 4. 3. Halaman 2 *DUGIBO*

Apa itu Ide Pokok?

Ide pokok atau gagasan utama adalah pokok pikiran atau inti dari sebuah paragraf.

Apa itu Kalimat Utama?

Kalimat utama adalah kalimat yang berisi gagasan utama atau ide pokok

Apa itu Kalimat Penjelas?

Kalimat penjelas adalah kalimat yang berisi penjelasan, uraian, atau rincian dari kalimat utama



Gambar 4. 4. Halaman 3 *DUGIBO*

Tabel Ide Pokok, Kalimat Utama, dan Kalimat Penjelas

Paragraf	Ide Pokok	Kalimat Utama	Kalimat Penjelas
1	Lingkungan hidup tempat makhluk hidup dan komponen tak hidup tinggal.	Lingkungan hidup merupakan tempat dimana makhluk hidup dan benda tak hidup seperti air, batu, dan udara tinggal dengan segala kondisinya.	<ul style="list-style-type: none"> • Aspek-aspek dalam lingkungan hidup saling memengaruhi satu sama lain. • Sebagai contoh, aktivitas manusia dalam memanfaatkan kekayaan alam dapat berpengaruh terhadap kelastarian sumber daya alam.
2	Aktivitas manusia dapat merusak lingkungan hidup.	Tidak sedikit aktivitas manusia yang dapat merusak lingkungan hidup.	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas tersebut seperti membuang sampah sembarangan, penggunaan bahan plastik, hingga penebangan pohon secara liar. • Aktivitas inilah yang menjadi penyebab terjadinya banjir, tanah longsor, serta pencemaran pada tanah, air, dan udara. • Maka dari itu, hal ini perlu untuk segera ditindaklanjuti untuk mengurangi pengaruh aktivitas manusia yang bersifat merusak.
3	Hal-hal kecil dapat mengurangi dampak buruk aktivitas manusia.	Dampak buruk dari aktivitas yang dapat merusak lingkungan hidup dapat dikurangi dengan melakukan hal-hal kecil.	<ul style="list-style-type: none"> • Cara tersebut ialah memulainya dengan mengurangi penggunaan bahan plastik, membuang dan mengelola sampah dengan lebih baik, serta merawat tanaman disekitar rumah. • Melalui cara tersebut, lingkungan hidup akan lebih bersih, asri, dan terawat, sehingga dapat memberikan dampak baik bagi manusia.

Gambar 4. 5. Halaman 4 *DUGIBO*

Mbah Sadiman, Pejuang Peghijauan di Lereng Gunung Lawu



Mbah Sadiman, seorang lansia dari Desa Geneng, Kecamatan Bulukerto, Kabupaten Wonogiri telah berhasil mengubah lingkungan yang rusak menjadi lingkungan yang asri dan sumber air yang melimpah. Berawal dari adanya kerusakan lingkungan, kebakaran, kekeringan pada musim kemarau dan penghujan, kesulitan mendapatkan air bersih yang diakibatkan dari adanya penebangan.

Mbah Sadiman merupakan sosok pejuang penghijauan dari Bulukerto Wonogiri yang telah mendedikasikan 20 tahun lebih hidupnya untuk memperbaiki lingkungan. Kisahnya berawal dari banyaknya aktivitas penebangan hutan secara liar oleh warga yang tidak memperhatikan kelangsungan hidup sehingga mengakibatkan masalah yang beragam di kawasan tersebut. Warga menjadi kesulitan mendapatkan air bersih di segala musim, sering terjadi kebakaran, dan udara menjadi panas.

Berawal dari keresahan tersebut, mbah Sadiman mulai menyemai benih pohon jati, beringin dan macam-macam pohon lain ketika para warga disibukkan menanam tanaman pangan. Adanya hal tersebut sempat membuat mbah Sadiman dijuluki orang gila oleh warga setempat. Namun, Mbah Sadiman terus menanam pohon sendirian hingga kini pohon yang telah ditanam Mbah Sadiman pada tanah seluas 250 hektar tersebut mencapai 11.000 pohon.

Kini, usaha yang telah dilakukan Mbah Sadiman dari tahun 1996 tersebut membuahkan hasil. Lingkungan di lereng Gunung Lawu tersebut memiliki banyak sumber mata air dan memiliki udara yang sejuk. Perjuangan tersebut telah memberikan Mbah Sadiman beragam apresiasi dan penghargaan dari berbagai pihak.

Gambar 4. 6. Kotak kedua *DUGIBO*

Apa itu *DUGIBO*?

DUGIBO atau Education Gift Box merupakan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok, Kalimat Utama, dan Kalimat Penjelas dengan muatan wawasan lingkungan hidup *DUGIBO* berbentuk boks yang terbuat dari bahan yang kokoh yang diperuntukkan bagi siswa kelas 5 untuk belajar mengenai materi Bahasa Indonesia sekaligus belajar tentang lingkungan.

Petunjuk Penggunaan

- 1) Buka tutup kotak
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran
- 3) Selanjutnya buka masing-masing sisi pada kotak sesuai halaman
- 4) Guru menjelaskan materi pada media
- 5) Pada kotak kedua, terdapat cerita dan lembar jawaban untuk aktivitas pengerjaan kuis secara berkelompok.

Gambar 4. 7. Petunjuk Penggunaan *DUGIBO*

Tabel 4. 2. Kuis DUGIBO

Paragraf	Ide Pokok	Kalimat Utama	Kalimat Penjelas

2) Tahap Uji Coba

Tahap uji coba dilaksanakan setelah melalui tahap validasi ahli dan melakukan revisi produk. Pada tahap validasi ahli, kedua ahli telah mendapatkan kuesioner untuk menentukan layak atau tidaknya sebuah produk berdasarkan pandangan ahli. Kemudian, pada tahap uji coba, peneliti mengujicobakan media *DUGIBO* kepada peserta didik kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten dan memberikan angket respon siswa setelah pembelajaran telah dilaksanakan. Melalui kuesioner atau angket tersebut, peneliti menganalisis kelayakan media *DUGIBO*.

d. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahapan selanjutnya setelah tahap pengembangan ialah tahap penyebaran. Ini akan dilakukan tahap penyebaran terbatas kepada sekolah lokasi penelitian yakni MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo kelas 5A. Melalui hal ini, media *DUGIBO* akan dapat digunakan dan

dimanfaatkan kembali pada tahun-tahun pembelajaran berikutnya sesuai dengan materi yang termuat.

2. Data dan Analisis Data

a. Hasil Uji Validasi

Pada penelitian ini, penilaian yang digunakan terdiri dari aspek media, materi, dan bahasa. Aspek media terdiri dari 12 indikator, aspek bahasa terdapat 10 indikator, dan aspek bahasa terdiri dari 7 indikator. Berikut merupakan hasil validasi ahli 1 dan 2 dalam menilai kelayakan media *DUGIBO*.

Tabel 4.3. Hasil Uji Validasi Keseluruhan Aspek

Aspek Penilaian	Nilai Validator		Nilai Rata-rata	Keterangan
	1	2	%	
Media	98,3	95	96,6	Sangat layak, tidak perlu direvisi.
Materi	100	98	99	Sangat layak, tidak perlu direvisi.
Bahasa	97,1	94,3	95,7	Sangat layak, tidak perlu direvisi.
Rata-rata Keseluruhan			97,1	Sangat layak, tidak perlu direvisi.

Data penilaian kelayakan media dari aspek media menghasilkan nilai rata-rata 96,6%. Sementara itu, aspek materi menunjukkan nilai nyaris sempurna pada angka 99%. Pada aspek bahasa nilai rata-rata memperoleh 95,7%. Dengan melihat nilai tersebut, rata-rata keseluruhan yang menilai ketiga aspek tersebut adalah 97,1%, sehingga media tersebut dapat dikategorikan sebagai media yang sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Aspek pertama yang divalidasi kepada ahli ialah aspek media. Aspek media terdapat 12 indikator penilaian untuk menilai media *DUGIBO*. Berikut merupakan analisis hasil validasi aspek media *DUGIBO* kepada validator.

Tabel 4. 4. Analisis Hasil Validasi Aspek Media

No	Indikator	Nilai Validator	
		1	2
1	Ketepatan pemilihan bahan media <i>DUGIBO</i>	5	5
2	Keserasian pilihan warna	5	5
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran	5	5
4	Ketepatan tata letak gambar dan materi	5	5
5	Ketepatan pemilihan gambar dengan materi	5	5
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>DUGIBO</i>	4	3
7	Penyajian media dengan materi tidak berlebihan	5	5
8	Kemudahan penggunaan <i>DUGIBO</i>	5	4
9	Ketepatan ukuran media <i>DUGIBO</i>	5	5
10	Kemenarikan produk bagi peserta didik	5	5
11	Kelengkapan bahan ajar sesuai dengan aktivitas belajar siswa	5	5
12	Kesesuaian desain media dengan muatan wawasan Lingkungan Hidup	5	5
Jumlah Nilai (%)		98,5	95
Nilai Rata-rata (%)		96,6	

Berdasarkan paparan data tersebut, nilai validasi ahli 1 pada aspek media adalah 98,5% dan ahli 2 ialah 95%. Dengan perolehan nilai tersebut, nilai rata-rata hasil validasi aspek media adalah 96,6%. Berdasarkan nilai tersebut, maka aspek media *DUGIBO* dinyatakan sangat layak dan tidak perlu revisi.

Aspek kedua dalam penilaian media *DUGIBO* adalah aspek materi. Analisis hasil validasi aspek materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 5. Analisis Hasil Validasi Aspek Materi

No	Indikator	Nilai Validator	
		1	2
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum Merdeka	5	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
3	Kesesuaian materi Ide Pokok, Kalimat Utama, dan Kalimat Penjelas dengan pembelajaran Bahasa Indonesia	5	5
4	Ketepatan tema Wawasan Lingkungan Hidup dengan materi terkait	5	5
5	Kebenaran konsep	5	5
6	Kelengkapan cakupan materi	5	5
7	Kesesuaian isi dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5	5	5
8	Kesesuaian kuis dengan materi	5	4
9	Kebermanfaatan wawasan dalam media bagi siswa	5	5
10	Kemudahan materi untuk dipahami siswa	5	5
Jumlah Nilai (%)		100	98
Nilai Rata-rata (%)		99	

Berdasarkan data tersebut, validator 1 memberikan nilai sempurna yakni 100% pada aspek materi. Sementara itu, validator 2 memberikan nilai 98%. Sehingga, dari kedua nilai tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada aspek materi adalah 99%. Berdasarkan nilai tersebut, maka aspek media *DUGIBO* dinyatakan sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 4. 6. Analisis Hasil Validasi Aspek Bahasa

No	Indikator	Nilai Validator	
		1	2
1	Ketepatan pemilihan kata dengan perkembangan peserta didik	5	5
2	Konsistensi dalam penggunaan istilah	5	5
3	Bahasa mudah dipahami (tidak ambigu)	5	5
4	Ketepatan struktur kalimat	5	5
5	Ketepatan ejaan sesuai EYD	4	3
6	Bahasa yang digunakan sederhana	5	5
7	Bahasa memotivasi peserta didik	5	5
Jumlah Nilai (%)		100	98
Nilai Rata-rata (%)		99	

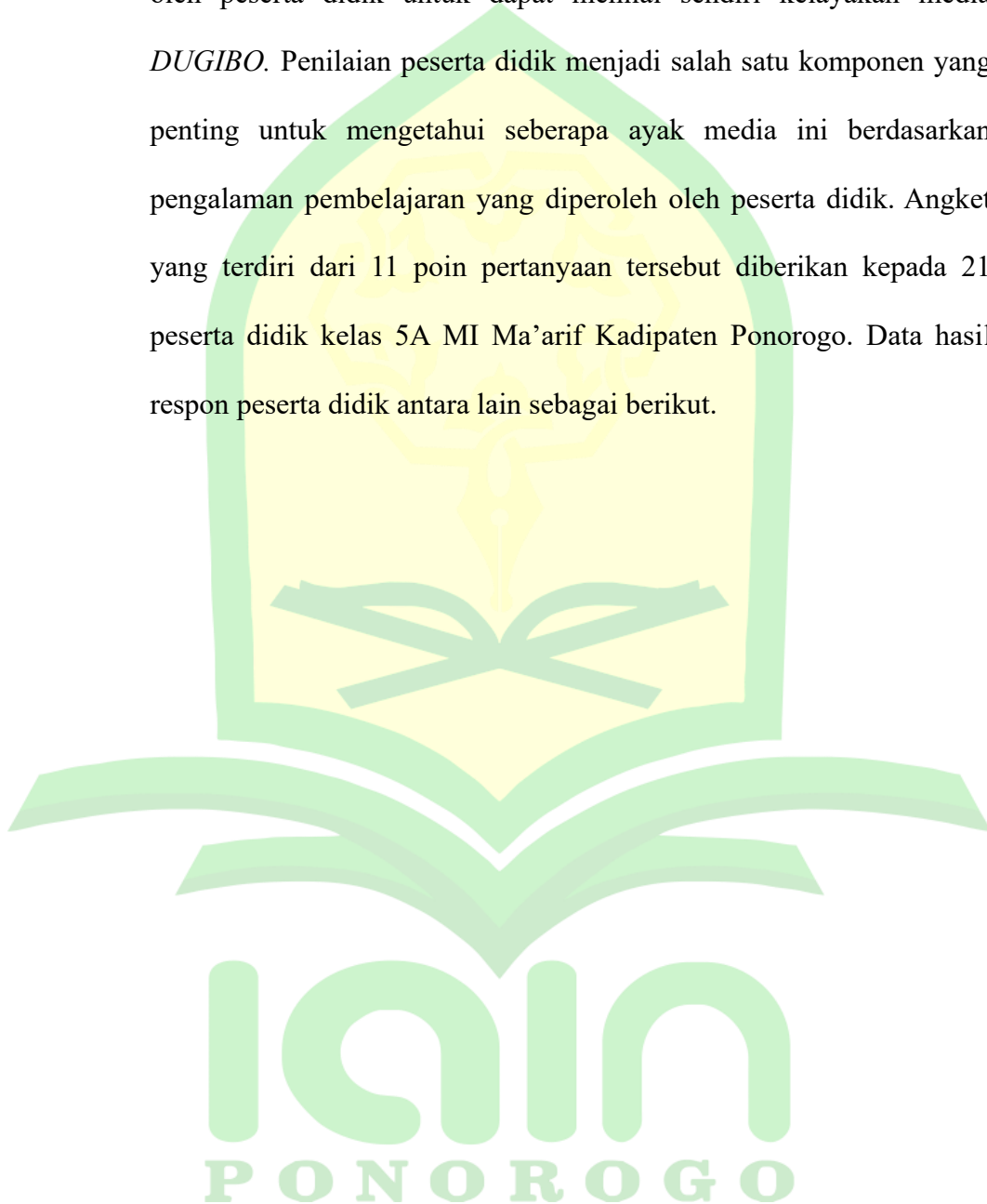
Berdasarkan data tersebut, nilai aspek bahasa oleh validasi ahli 1 ialah sempurna yakni 100% dan ahli 2 ialah 98%. Dengan perolehan nilai tersebut, nilai rata-rata hasil validasi aspek bahasa pada media adalah 99%. Berdasarkan nilai tersebut, maka aspek media *DUGIBO* dinyatakan sangat layak dan tidak perlu revisi.

Selain penggunaan data kuantitatif, validator ahli 1 dan 2 memberikan keterangan pada lembar validasi ahli. Mengingat pentingnya komentar dari validator maka perlu dijadikan perhatian dalam merevisi produk. Saran dan tanggapan dari validator antara lain sebagai berikut.

- 1) Lapisan kertas pada media bisa dirapikan.
- 2) Apabila memungkinkan bisa menambah jumlah media sejumlah kelompok agar siswa juga dapat memainkan dan memanfaatkan media.

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik diberikan setelah media DUGIBO diujicobakan. Setelah diujicobakan, angket respon tersebut digunakan oleh peserta didik untuk dapat menilai sendiri kelayakan media *DUGIBO*. Penilaian peserta didik menjadi salah satu komponen yang penting untuk mengetahui seberapa layak media ini berdasarkan pengalaman pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik. Angket yang terdiri dari 11 poin pertanyaan tersebut diberikan kepada 21 peserta didik kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Data hasil respon peserta didik antara lain sebagai berikut.



Tabel 4. 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nomor Butir											Skor	Rata-rata (%)
	Aspek Media					Aspek Materi			Aspek Bahasa				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90,9
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90,9
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	81,8
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	90,9
16	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	63,6
17	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81,8
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
21	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8	72,7
Rata-rata keseluruhan hasil angket respon peserta didik												93,9	

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata keseluruhan hasil angket respon peserta didik adalah 93,9%. Hal ini berarti media *DUGIBO* yang dinilai oleh peserta didik tersebut dikategorikan sangat layak.

3. Revisi Produk

Berdasarkan tahap uji validasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator untuk lebih memperbaiki media pembelajaran *DUGIBO*. Saran dan komentar dari validator perlu

ditindaklanjuti untuk memperoleh media yang lebih baik. Revisi tersebut berlaku pada indikator yang dinilai kurang sempurna atau memperoleh catatan khusus dari validator.

Berdasarkan pada hasil penilaian produk oleh validator 1 dan 2, aspek yang harus direvisi berdasarkan catatan khusus maupun revisi yang didasarkan pada penilaian salah satu poin yang rendah yakni aspek media dan bahasa. Berikut merupakan revisi yang dilakukan pada media DUGIBO sesuai dengan aspek yang perlu direvisi.

Tabel 4. 8. Revisi Media

No	Aspek	Indikator	Produk		Saran
			Awal	Akhir	
1	Media	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>DUGIBO</i>	“Selanjutnya buka masing-masing sisi pada kotak sesuai halaman”	“Selanjutnya buka tutup <i>DUGIBO</i> dan gunakan secara urut berdasarkan halaman”	Sesuaikan petunjuk dengan cara penggunaan media
		Kemudahan penggunaan <i>DUGIBO</i>	Kesulitan pada saat menutup media	Memberikan tanda sebagai cara menutup media	
2	Bahasa	Ketepatan ejaan sesuai EYD	Kesalahan ketik pada cerita “ytahun” dan “lignkungan”	Kesalahan ketik pada cerita “ytahun” menjadi “tahun” dan “lignkungan” menjadi “lingkungan”	Perbaiki kesalahan ketik pada media pembelajaran.

Komentar dan Saran:

- Lapisan kertas pada media bisa dirapikan

-
- Apabila memungkinkan bisa menambah jumlah media sejumlah kelompok agar siswa juga dapat memainkan dan memanfaatkan media.
-

Berikut ini merupakan gambaran dan penjelasan terkait produk antara sebelum dan sesudah direvisi.

a. Aspek Media: Kejelasan petunjuk penggunaan media *DUGIBO*

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli, menyatakan bahwa petunjuk penggunaan harus disesuaikan dengan model media yang dikembangkan. Maka dari itu, produk ini perlu direvisi berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Berikut merupakan hasil sebelum dan sesudah direvisi pada poin kejelasan petunjuk penggunaan media *DUGIBO*.

Apa Itu DUGIBO?

DUGIBO atau Education Gift Box merupakan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok, Kalimat Utama, dan Kalimat Penjelas dengan muatan wawasan lingkungan hidup DUGIBO berbentuk boks yang terbuat dari bahan yang kokoh yang diperuntukkan bagi siswa kelas 5 untuk belajar mengenai materi Bahasa Indonesia sekaligus belajar tentang lingkungan.

Petunjuk Penggunaan

- 1) Buka tutup kotak
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran
- 3) Selanjutnya buka masing-masing sisi pada kotak sesuai halaman
- 4) Guru menjelaskan materi pada media
- 5) Pada kotak kedua, terdapat cerita dan lembar jawaban untuk aktivitas pengerjaan kuis secara berkelompok.

Gambar 4. 8. Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi

Apa Itu DUGIBO?

DUGIBO atau Education Gift Box merupakan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok, Kalimat Utama, dan Kalimat Penjelas dengan muatan wawasan lingkungan hidup DUGIBO berbentuk boks yang terbuat dari bahan yang kokoh yang diperuntukkan bagi siswa kelas 5 untuk belajar mengenai materi Bahasa Indonesia sekaligus belajar tentang lingkungan.

Petunjuk Penggunaan

- 1) Buka tutup kotak
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran
- 3) Selanjutnya buka tutup DUGIBO dan gunakan secara urut berdasarkan halaman.
- 4) Guru menjelaskan materi pada media
- 5) Pada kotak kedua, terdapat cerita dan lembar jawaban untuk aktivitas pengerjaan kuis secara berkelompok.

Gambar 4. 9. Petunjuk Penggunaan Setelah Direvisi

b. Aspek Bahasa: Ketepatan ejaan sesuai EYD

Aspek bahasa pada poin ketepatan ejaan sesuai EYD mendapat catatan berupa perbaikan kesalahan tulisan atau *typo*. Mengingat media yang dikembangkan merupakan media Bahasa Indonesia, maka ketepatan ejaan harus diperhatikan dan meminimalisasi penggunaan bahasa asing pada media.

Mbah Sadiman, Pejuang Peghijauan di Lereng Gunung Lawu



Mbah Sadiman, seorang lansia dari Desa Geneng, Kecamatan Bulukerto, Kabupaten Wonogiri telah berhasil mengubah lingkungan yang rusak menjadi lingkungan yang asri dan sumber air yang melimpah. Berawal dari adanya kerusakan lingkungan, kebakaran, kekeringan pada musim kemarau dan penghujan, kesulitan mendapatkan air bersih yang diakibatkan dari adanya penebangan.

Mbah Sadiman merupakan sosok pejuang penghijauan dari Bulukerto Wonogiri yang telah mendedikasikan 20 tahun lebih hidupnya untuk memperbaiki lingkungan. Kisahnya berawal dari banyaknya aktivitas penebangan hutan secara liar oleh warga yang tidak memperhatikan kelangsungan hidup sehingga mengakibatkan masalah yang beragam di kawasan tersebut. Warga menjadi kesulitan mendapatkan air bersih di segala musim, sering terjadi kebakaran, dan udara menjadi panas.

Berawal dari keresahan tersebut, mbah Sadiman mulai menyemai benih pohon jati, beringin dan macam-macam pohon lain ketika para warga disibukkan menanam tanaman pangan. Adanya hal tersebut sempat membuat mbah Sadiman dijuluki orang gila oleh warga setempat. Namun, Mbah Sadiman terus menanam pohon sendirian hingga kini pohon yang telah ditanam Mbah Sadiman pada tanah seluas 250 hektar tersebut mencapai 11.000 pohon.

Kini, usaha yang telah dilakukan Mbah Sadiman dari tahun 1996 tersebut membuahkan hasil. Lingkungan di lereng Gunung Lawu tersebut memiliki banyak sumber mata air dan memiliki udara yang sejuk. Perjuangan tersebut telah memberikan Mbah Sadiman beragam apresiasi dan penghargaan dari berbagai pihak.

Gambar 4. 10. Teks Cerita Sebelum Revisi

Mbah Sadiman, Pejuang Peghijauan di Lereng Gunung Lawu



Mbah Sadiman, seorang lansia dari Desa Geneng, Kecamatan Bulukerto, Kabupaten Wonogiri telah berhasil mengubah lingkungan yang rusak menjadi lingkungan yang asri dengan sumber air yang melimpah. Berawal dari adanya kerusakan lingkungan yang menyebabkan kebakaran, kekeringan pada musim kemarau dan penghujan, serta kesulitan mendapatkan air bersih akibat adanya penebangan.

Mbah Sadiman merupakan sosok pejuang penghijauan dari Bulukerto Wonogiri yang telah mendedikasikan 20 tahun lebih hidupnya untuk memperbaiki lingkungan. Kisahnya berawal dari banyaknya aktivitas penebangan hutan secara liar oleh warga yang tidak memperhatikan kelangsungan hidup sehingga mengakibatkan masalah yang beragam di kawasan tersebut. Warga menjadi kesulitan mendapatkan air bersih di segala musim, sering terjadi kebakaran, dan udara menjadi panas.

Berawal dari keresahan tersebut, Mbah Sadiman mulai menyemai benih pohon jati, beringin dan macam-macam pohon lain ketika para warga disibukkan menanam tanaman pangan. Adanya hal tersebut sempat membuat mbah Sadiman dijuluki orang gila oleh warga setempat. Namun, Mbah Sadiman terus menanam pohon sendirian hingga kini pohon yang telah ditanam Mbah Sadiman pada tanah seluas 250 hektar tersebut mencapai 11.000 pohon.

Kini, usaha yang telah dilakukan Mbah Sadiman dari tahun 1996 tersebut membuahkan hasil. Lingkungan di lereng Gunung Lawu tersebut memiliki banyak sumber mata air dan memiliki udara yang sejuk. Perjuangan tersebut telah memberikan Mbah Sadiman beragam apresiasi dan penghargaan dari berbagai pihak.

Gambar 4. 11. Teks Cerita Setelah Direvisi

Mari Membaca!

Aktivitas Manusia dan Pengaruhnya terhadap Lingkungan

Lingkungan hidup merupakan tempat dimana makhluk hidup dan benda tak hidup seperti air, batu, dan udara tinggal dengan segala kondisinya. Aspek-aspek dalam lingkungan hidup saling memengaruhi satu sama lain. Sebagai contoh, aktivitas manusia dalam memanfaatkan kekayaan alam dapat berpengaruh terhadap kelestarian sumber daya alam.

Tidak sedikit aktivitas manusia yang dapat merusak lingkungan hidup. Aktivitas tersebut seperti membuang sampah sembarangan, penggunaan bahan plastik, hingga penebangan pohon secara liar. Aktivitas inilah yang menjadi penyebab terjadinya banjir, tanah longsor, serta pencemaran pada tanah, air, dan udara. Maka dari itu, hal ini perlu untuk segera ditindak lanjut untuk mengurangi pengaruh aktivitas manusia yang bersifat merusak.

Dampak buruk dari aktivitas yang dapat merusak lingkungan hidup dapat dikurangi dengan melakukan hal-hal kecil. Cara tersebut ialah memulainya dengan mengurangi penggunaan bahan plastik, membuang dan mengelola sampah dengan lebih baik, serta merawat tanaman disekitar rumah. Melalui cara tersebut, lingkungan hidup akan lebih bersih, asri, dan terawat, sehingga dapat memberikan dampak baik bagi manusia.



Gambar 4. 12. Teks Mari Membaca Sebelum Revisi

Mari Membaca!

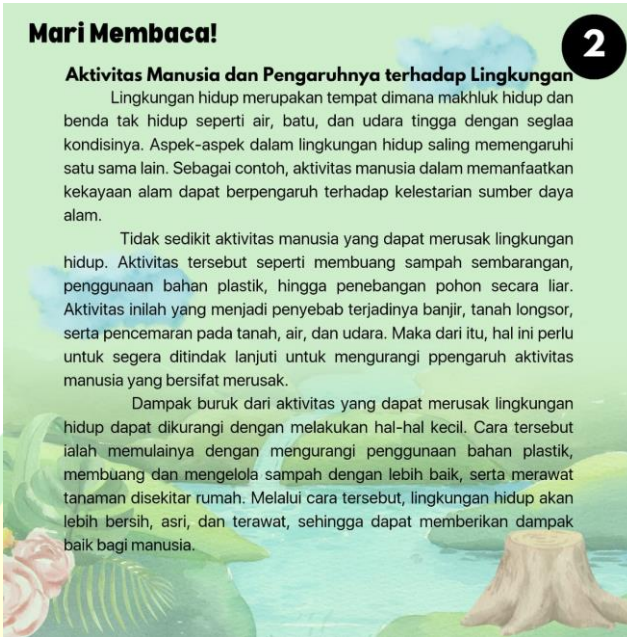
2

Aktivitas Manusia dan Pengaruhnya terhadap Lingkungan

Lingkungan hidup merupakan tempat dimana makhluk hidup dan benda tak hidup seperti air, batu, dan udara tinggal dengan segala kondisinya. Aspek-aspek dalam lingkungan hidup saling memengaruhi satu sama lain. Sebagai contoh, aktivitas manusia dalam memanfaatkan kekayaan alam dapat berpengaruh terhadap kelestarian sumber daya alam.

Tidak sedikit aktivitas manusia yang dapat merusak lingkungan hidup. Aktivitas tersebut seperti membuang sampah sembarangan, penggunaan bahan plastik, hingga penebangan pohon secara liar. Aktivitas inilah yang menjadi penyebab terjadinya banjir, tanah longsor, serta pencemaran pada tanah, air, dan udara. Maka dari itu, hal ini perlu untuk segera ditindak lanjuti untuk mengurangi pengaruh aktivitas manusia yang bersifat merusak.

Dampak buruk dari aktivitas yang dapat merusak lingkungan hidup dapat dikurangi dengan melakukan hal-hal kecil. Cara tersebut ialah memulainya dengan mengurangi penggunaan bahan plastik, membuang dan mengelola sampah dengan lebih baik, serta merawat tanaman disekitar rumah. Melalui cara tersebut, lingkungan hidup akan lebih bersih, asri, dan terawat, sehingga dapat memberikan dampak baik bagi manusia.



Gambar 4. 13. Teks Mari Membaca Setelah Direvisi



Gambar 4. 14. Tanda Memudahkan Menutup Sebelum Revisi

P O N O R O G O



Gambar 4. 15. Tanda Memudahkan Menutup Setelah Revisi

c. Komentor dan Saran



Gambar 4. 16. Alas Kotak Kedua Sebelum Direvisi



Gambar 4. 17. Alas Kotak Kedua Setelah Direvisi

C. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media *DUGIBO*

Pengembangan media *DUGIBO* menggunakan model pengembangan 4D. Tahap tersebut meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model penelitian ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.

Pada tahap pendefinisian, diketahui bahwa di MI Ma'arif Kadipaten telah menggunakan kurikulum merdeka belajar, namun belum ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik dan variatif. MI Ma'arif Kadipaten masih menggunakan LKS sebagai satu-satunya media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, keadaan lingkungan hidup yang semakin memprihatinkan dengan beragam permasalahan alam, wawasan lingkungan hidup perlu ditanamkan kepada peserta didik usia SD/MI yakni salah satunya di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Konsep mengenai kebutuhan akan materi Bahasa Indonesia ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas yang disertai wawasan lingkungan hidup ini dibutuhkan dalam bentuk media pembelajaran yang menarik.

Pada tahap perancangan yang didasarkan pada tahap pendefinisian, peneliti menentukan produk *DUGIBO* (*Education Gift Box*) sebagai media pembelajaran yang memuat konsep materi bahasa Indonesia ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas dengan muatan wawasan lingkungan hidup. Media tersebut terdiri dari dua kotak yang didalamnya memuat pengertian, teks eksplanasi, teks cerita tentang toko, hingga kuis. Media

tersebut didesain menggunakan aplikasi *Canva* yang dapat dioperasikan melalui ponsel maupun laptop.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi media kepada validator dan uji coba terhadap produk. Validator dalam penelitian ini terdiri dari dua validator yang menilai aspek media, materi, dan bahasa. Setelah media *DUGIBO* mendapatkan penilaian oleh validator dan menerima saran perbaikan, maka media kemudian direvisi sesuai saran validator. Setelah revisi dilakukan, maka dilakukan uji coba kepada peserta didik dalam satu kali percobaan. Selain itu, penilaian lain yang juga dibutuhkan dalam menilai kelayakan media *DUGIBO* adalah penggunaan angket respon siswa setelah produk tersebut diujicobakan.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap penyebaran. Tahap penyebaran media *DUGIBO* dilaksanakan secara terbatas, yakni penyebaran dilakukan kepada kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten sebagai lokasi penelitian.

2. Kajian Produk Akhir

Krisis lingkungan hidup menjadi hal yang patut untuk diperhatikan saat ini. Pasalnya krisis lingkungan hidup yang ditandai dengan perubahan iklim, pencemaran pada air maupun udara, berkurangnya spesies hewan dan tumbuhan telah menjadi kabar yang tidak jarang didengar. Selain melalui kegiatan penghijauan, menggunakan produk yang ramah lingkungan, pendidikan dan kesadaran lingkungan juga merupakan komponen penting dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan

hidup oleh masyarakat.⁴⁷ Melalui pendidikan, masyarakat dapat dengan sadar memilah aktivitas dan pilihan-pilihan langkah dalam menjalani kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan kepentingan lingkungan hidup.

Wawasan lingkungan hidup pada implementasinya dapat diajarkan pada bangku sekolah dengan mengaitkannya pada mata pelajaran yang tepat. Pada penelitian ini, wawasan lingkungan hidup dipadukan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas. Upaya dalam menyajikan media pembelajaran yang bermutu dengan muatan tersebut dikembangkan dengan beragam aspek dan indikator yang mendukung. Berikut merupakan indikator media *DUGIBO* bermuatan wawasan lingkungan hidup.

a. Kesesuaian desain media dengan muatan wawasan lingkungan hidup

Desain media menjadi hal yang penting dalam proses pengembangan media. Muatan wawasan lingkungan hidup dalam media *DUGIBO* menjadi keistimewaan dari media *DUGIBO* yang dikembangkan ini. Tema lingkungan hidup memiliki ciri khas tersendiri berkaitan dengan konsep tersebut. Tema tersebut berbicara tentang alam natural yang biasa direpresentasikan dengan keadaan bumi dan makhluk hidup yang ada di dalamnya.

Pembuatan desain media *DUGIBO* telah menggunakan representasi dari tema yang diangkat dengan adanya *background* pada

⁴⁷ Mina, Risno, Ridwan Labatjo, *Krisis Lingkungan Hidup: Menyelidik Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup oleh Masyarakat dalam Perspektif Hukum Lingkungan* (Pekalongan: NEM, 2023), 2.

latar tulisan media berupa gambar alam. Berikut contoh implementasi kesesuaian desain media dengan tema wawasan lingkungan hidup.



Gambar 4. 18. Contoh Desain Media Sesuai Tema Lingkungan Hidup

b. Ketepatan pemilihan bahan dan ukuran media

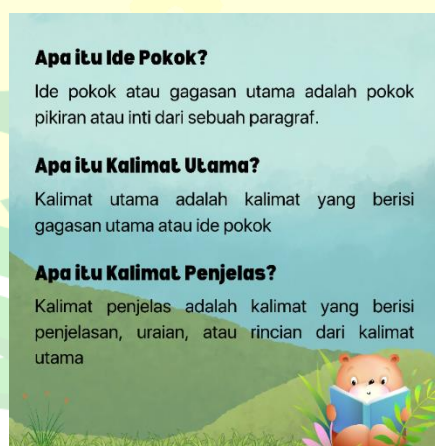
Pembuatan media tidak terlepas dari bahan yang digunakan dan kesesuaian ukuran dengan kebutuhan. Mengingat beragamnya jenis media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan memperhatikan fasilitas dan kemampuan penggunaannya. Bagaimana bagus sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.⁴⁸

Sehingga, media *DUGIBO* menggunakan media berbahan tripleks yang berbentuk persegi dengan ukuran 25 cm x 25 cm. Selain bahan tersebut mudah untuk dijumpai, media *DUGIBO* juga tidak memerlukan teknologi khusus untuk penggunaannya, karena disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan fasilitas.

c. Keserasian pilihan warna dengan ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran

⁴⁸ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Pendis Kemenag, 2012), 72.

Tema wawasan lingkungan hidup menjadi poin penting pada setiap pilihan dalam komponen media *DUGIBO*. Pilihan warna pada *DUGIBO* merepresentasikan sebuah wawasan lingkungan dengan dominasi warna hijau. Mengenai makna warna, warna hijau membangkitkan alam.⁴⁹ Sementara itu, untuk mendukung tampilan dan keterbacaan tulisan pada media, maka diperlukan sebuah keserasian. Media ini memperhatikan hal tersebut supaya selain memiliki tampilan yang menarik, konten dalam media tersebut juga dapat diterima dengan baik. Berikut contoh keserasian pilihan warna dengan jenis dan ukuran huruf yang dipilih.



Gambar 4. 19. Keserasian Pilihan Warna dengan Jenis Huruf

- d. Kelengkapan bahan ajar sesuai aktivitas belajar dan kejelasan petunjuk media

Bahan atau material sebagai sumber belajar adalah segala sesuatu yang dipergunakan sebagai sarana material yang memuat pesan atau informasi dari suatu objek pembelajaran.⁵⁰ Kelengkapan bahan ajar

⁴⁹ Meltem Toker, *Seni Sukses*, terj. (2022), 140.

⁵⁰ Sakti Alamsyah dan Sudrajat, *Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 134.

pada media *DUGIBO* telah mencakup konsep dari materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas dengan tema wawasan lingkungan hidup. Hal itu dikarenakan *DUGIBO* telah mencakup di dalamnya pengertian lingkungan hidup, pengertian ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas, hingga contoh teks yang mengandung unsur kedua konsep tersebut. Selain itu, material tersebut telah disusun secara sistematis sesuai dengan aktivitas belajar yang ditetapkan dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.

Kelengkapan bahan ajar *DUGIBO* meliputi petunjuk penggunaan media *DUGIBO*, pengertian singkat lingkungan hidup, teks “Aktivitas Manusia dan Pengaruhnya terhadap Lingkungan”, pengertian ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas, tabel contoh ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas, cerita “Mbah Sadiman, Pejuang Penghijauan di Lereng Gunung Lawu” beserta kuis yang sesuai dengan materi.

- e. Kemudahan penggunaan *DUGIBO* dan kemenarikan produk bagi peserta didik

Media pembelajaran sudah seharusnya menjadi sarana yang memudahkan guru maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang mudah akan membantu siswa untuk fokus pada tujuan pembelajaran, serta memudahkan guru dalam memberikan informasi dan menjelaskan materi.⁵¹ Kemudahan penggunaan *DUGIBO* telah diperhitungkan. Hal

⁵¹ Noca Yolanda Sari, et all, *E-Learning sebagai Media Pembeajaran Inovatif* (Indramayu: Penerbit Adab, 2023), 102.

ini dibuktikan dengan angket respon siswa pada indikator 1 yakni media *DUGIBO* menarik bagi peserta didik dan indikator 5 *DUGIBO* mudah digunakan memperoleh nilai rata-rata masing-masing 100%.

- f. Ketepatan pemilihan gambar dengan materi dan tata letaknya dengan materi

Komposisi menjadi hal yang penting dalam penelitian pengembangan, khususnya dalam pengembangan media *DUGIBO*. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan *DUGIBO* dalam proses design mempertimbangkan ketepatan tata letak materi dengan gambar, sehingga baik gambar maupun materi tidak saling menutupi, namun memberikan manfaat untuk saling melengkapi. Berikut contoh penerapan dari indikator ketepatan pemilihan gambar dengan materi dan tata letaknya.



Gambar 4. 20. Contoh Tata Letak Materi dan Gambar

- g. Kesesuaian materi Ide Pokok, Kalimat Utama, dan Kalimat Penjelas dengan kurikulum Merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia

Menjadi hal yang sangat krusial untuk menentukan bahasan materi harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam hal ini

penentuan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran didasarkan pada capaian pembelajaran kurikulum merdeka fase C pada pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi, dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra, dari teks dan atau audiovisual.⁵² Berdasarkan poin penting tersebut materi ide pokok diangkat dalam pengembangan *DUGIBO*.

- h. Ketepatan tema Wawasan Lingkungan Hidup dengan materi terkait dan kebermanfaatannya bagi peserta didik

Tema lingkungan menjadi topik perbincangan sekaligus wawasan yang harus terus diajarkan. Pasalnya, perubahan iklim dan dampak dari aktivitas manusia sehari-hari, kian hari memperburuk keadaan lingkungan. Pendidikan memiliki peran kunci dalam mengubah perilaku dan mempersiapkan individu untuk berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan.⁵³ Sementara itu, program yang telah berjalan di MI Ma'arif Kadipaten kaitannya dengan lingkungan ternyata belum dipahami oleh peserta didik terkait urgensi dari program tersebut. Inilah mengapa tema wawasan lingkungan hidup bermanfaat bagi peserta didik sebagai generasi penerus.

Sebagai topik terkini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berkaitan dengan ide pokok dalam mata pelajaran bahasa

⁵² *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta, 2022), 8.

⁵³ Zoya F. Sumampow, Jeanne Meira Mangangantung, *Pembangunan Berwawasan Lingkungan: Perspektif Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup* (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2022), 11.

Indonesia dengan sentuhan topik lingkungan hidup dan dengan itu diharapkan peserta didik dapat memaknai setiap kalimat dan ide terkait dengan lingkungan.

i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kuis

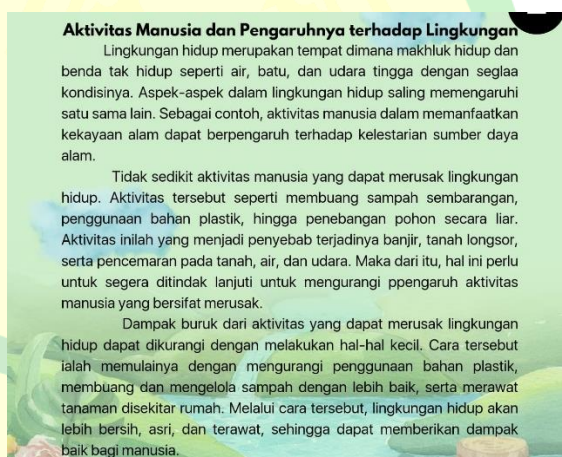
Materi ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas menjadi materi utama dalam media *DUGIBO*. Berdasarkan capaian pembelajaran yang diperoleh, tujuan pembelajaran dicanangkan untuk mencapai proses dan tujuan yang diinginkan. Secara sistematis tujuan pembelajaran khususnya biasanya dilakukan guru dengan alur berikut mengacu pada rumus ABCD yaitu: A (*audience*) adalah peserta didik yang belajar, B (*behavior*) adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi, C (*condition*) adalah kondisi yang menimbulkan perubahan perilaku yang diinginkan, dan D (*degree*) adalah derajat ketercapaian perubahan yang diinginkan.⁵⁴ Sebagai contoh dari indikator ini dapat dilihat pada tujuan pembelajaran, yakni: Setelah membaca cerita dan membaca materi tentang ide pokok, peserta didik dapat memahami ide pokok dengan baik.

j. Kelengkapan cakupan materi dan kesesuaian isi dengan tingkat perkembangan siswa kelas 5

Cakupan materi pada *DUGIBO* berdasarkan pada materi ide pokok bahasa Indonesia mencakup di dalamnya materi kalimat utama dan kalimat penjelas. Cakupan materi atau isi pada media *DUGIBO* disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik yang telah

⁵⁴ Abdurrahmansyah, *Kajian Teoritik dan Implementatif Pengembangan Kurikulum* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), 266.

memasuki tahap berpikir operasional konkret. Tahap ini tidak lama dan didominasi oleh persepsi dan anak dapat memecahkan masalah dan mampu bertahan dengan pengalamannya.⁵⁵ Memberikan materi dengan pendekatan materi yang konkret dapat memudahkan peserta didik memahami materi dan memberikan peserta didik pengalaman pembelajaran yang bermakna. Berikut contoh materi dengan tingkat kesesuaian perkembangan siswa.



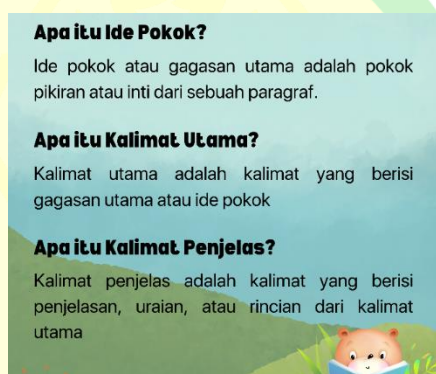
Gambar 4. 21. Contoh Cakupan Materi dengan Tingkat Perkembangan

k. Kebenaran konsep dan Kemudahan materi untuk dipahami siswa

Kebenaran konsep dalam pembuatan media pembelajaran sudah sepatutnya menjadi sebuah perhatian, dikarenakan media pembelajaran menjadi jembatan yang memuat konten pembelajaran agar lebih mudah sampai kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi berupa bahan ajar dari guru kepada siswa agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan

⁵⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), 56.

pembelajaran.⁵⁶ Sehingga, selain menarik, media pembelajaran semestinya mengandung konsep yang tidak keliru. Media pembelajaran yang menarik dengan konsep yang sesuai akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Media *DUGIBO* mempertimbangkan indikator ini, sebagai contohnya terdapat pada gambar berikut.



Gambar 4. 22. Media DUGIBO Memperhatikan Kebenaran Konsep

1. Ketepatan pemilihan kata yang sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Penggunaan bahasa dalam sebuah media pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan. Hakikat bahasa adalah sebagai alat komunikasi dan tujuan pembelajaran bahasa adalah agar peserta didik mahir berkomunikasi.⁵⁷ Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan pada produk media pembelajaran. Indikator ini digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi dengan baik. Contoh dari penerapan indikator ini dalam media *DUGIBO* ialah pada kalimat “Dampak buruk dari aktivitas yang dapat merusak lingkungan hidup apat dikurangi dengan

⁵⁶ Fika Hidayatul Munawaroh, et al, *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Surabaya: Scopindo, 2021), 34.

⁵⁷ Siti Ansyorah, et al., *Evaluasi Pembelajaran Bahasa* (Indramayu: Penerbit Adab, 2024), 137.

melakukan hal-hal kecil. Cara tersebut ialah memulainya dengan mengurangi penggunaan bahan plastik, membuang dan mengelola sampah dengan lebih baik, serta merawat tanaman di sekitar rumah”.

m. Ketepatan struktur kalimat dan ketepatan ejaan sesuai EYD

Setiap bahasa memiliki kaidah-kaidah tersendiri dalam penggunaannya, tidak terkecuali bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa harus mengutamakan penguasaan kaidah-kaidah bahasa atau tata bahasa.⁵⁸ Pengembangan media *DUGIBO* memperhatikan ketepatan struktur dan ejaan bahasa Indonesia sesuai EYD, sehingga setiap kalimat dalam *DUGIBO* dapat memberikan pemahaman bahasa Indonesia yang benar untuk peserta didik. Contohnya “Melalui cara tersebut, lingkungan hidup akan lebih bersih, asri, dan terawat, sehingga dapat memberikan dampak baik bagi manusia”.

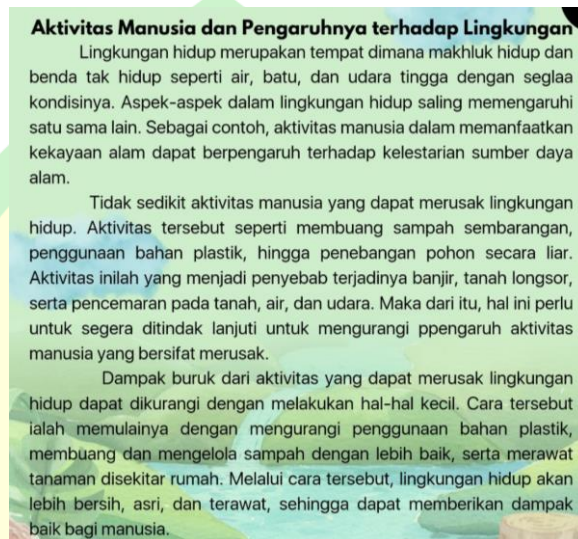
n. Konsistensi dalam penggunaan istilah

Pembelajaran di Sekolah Dasar berisi tentang pemahaman-pemahaman dasar yang biasanya akan terus berulang, mendalam, dan meluas seiring bertambahnya jenjang pendidikan. Untuk itu, penggunaan istilah yang mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap sesuatu sangatlah perlu diperhatikan. Konsistensi juga merupakan faktor yang perlu diperhatikan.⁵⁹ Konsistensi pada bahasan ini adalah konsistensi dalam penggunaan istilah. Contoh konsistensi

⁵⁸ Apri Amai Krissandi, et al., *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis* (Jakarta: Media Maxima, 2017), 2

⁵⁹ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017),

penggunaan istilah pada media *DUGIBO* adalah konsistensi penggunaan kata lingkungan hidup sebagai bahasan utama pada *DUGIBO*.



Gambar 4. 23. Contoh Konsistensi Penggunaan Istilah

o. Bahasa memotivasi peserta didik

Motivasi merupakan salah satu hal yang mempengaruhi perilaku manusia, motivasi disebut juga sebagai pendorong, keinginan, pendukung atau kebutuhan-kebutuhan yang membuat seseorang bersemangat dan termotivasi untuk mengurangi serta memenuhi dorongan diri sendiri, sehingga dapat bertindak dan berbuat menurut cara-cara tertentu yang akan membawa ke arah yang optimal.⁶⁰ Motivasi dalam media *DUGIBO* menggunakan permainan kata dan berasal dari tokoh inspiratif terutama pada tema lingkungan hidup. Sebagai contoh media *DUGIBO* memuat cerita inspiratif dari Mbah Sadiman sebagai pejuang lingkungan hidup di wilayahnya.

⁶⁰ Sitorus, Raja Maruli Tua, *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja* (Surabaya: Scopindo, 2020), 56.

3. Kevalidan Media *DUGIBO*

a. Penilaian validator

Kelayakan media *DUGIBO* didasarkan pada penilaian validator terhadap media *DUGIBO*. Penilaian tersebut meliputi tiga aspek penilaian, yakni aspek media, materi, dan bahasa. Kevalidan media *DUGIBO* dinilai melalui penilaian validator dengan rumus *percentages correction*. Media *DUGIBO* dengan muatan wawasan lingkungan hidup pada aspek media mendapatkan nilai rata-rata 96,6%. Sementara itu, pada aspek materi media *DUGIBO* memperoleh nilai rata-rata 99%, serta aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 97,1%. Sehingga, nilai rata-rata keseluruhan aspek *DUGIBO* berdasarkan validasi kepada validator ialah 97,1%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak.

b. Hasil angket respon peserta didik

Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Dalam hal ini, setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan media *DUGIBO*, maka untuk selanjutnya peserta didik menilai media *DUGIBO* melalui angket respon peserta didik. Melalui angket tersebut, peserta didik menilai *DUGIBO* berdasarkan tiga aspek, yakni aspek media, materi, dan bahasa. Angket respon siswa menggunakan opsi pilihan yang lebih sederhana dengan pilihan ya atau tidak dalam setiap poin pertanyaannya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 21 peserta didik dalam satu kelas, nilai rata-rata keseluruhan dari hasil angket respon peserta didik adalah 93,9%. Hal ini berarti media *DUGIBO* yang dinilai oleh peserta didik tersebut dikategorikan sangat layak. Apabila ditarik rata-rata dari nilai rata-rata validator dengan siswa, maka rata-rata keseluruhan dari penilaian keduanya ialah 95,5% dan dapat dikategorikan pada kategori sangat layak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan paparan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research dan Development* dengan model penelitian 4D. Model pengembangan 4D adalah model pengembangan yang terdiri dari 4 tahap, yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang bernama *DUGIBO (Education Gift Box)* yang memuat materi Bahasa Indonesia dengan wawasan lingkungan hidup. Media ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas 5 yang pada penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif Kadipaten.
2. Kevalidan media *DUGIBO* dianalisis berdasarkan hasil uji validasi ahli dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji validasi ahli, penilaian media *DUGIBO* yang terdiri dari aspek media, materi, dan bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 97,1% dan rata-rata hasil angket respon siswa sebesar 93,9%. Jika ditarik rata-rata dari keduanya, maka kevalidan media *DUGIBO* mencapai nilai 95,5%. Nilai tersebut menunjukkan media *DUGIBO* masuk pada kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian tersebut, peneliti dapat memberikan saran antara lain sebagai berikut.

1. Bagi siswa, hendaknya fokus dalam pembelajaran dan meresapi setiap nilai ilmu yang terkandung dalam media pembelajaran, sehingga dapat diterapkan dan bermanfaat dalam kehidupan.
2. Bagi guru, sebaiknya melakukan penyesuaian media pembelajaran dengan minat peserta didik. Contohnya, media DUGIBO dapat digunakan tidak hanya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, tetapi dapat dikembangkan secara konsep yang terkandung di dalamnya.
3. Bagi sekolah, sarana yang diperlukan peserta didik sudah cukup. Akan tetapi, alangkah baiknya jika sekolah mulai melakukan digitalisasi, sehingga media pembelajaran yang digunakan siswa tidak sebatas media pembelajaran konvensional, namun juga dapat menggunakan media yang lebih modern dengan pemanfaatan teknologi yang ada saat ini.
4. Bagi peneliti lain, berdasarkan keterbatasan penelitian ini, maka disarankan bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkannya dengan lebih baik. Muatan pada produk penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti lain sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
5. Penggunaan media ini dengan teknologi yang lebih mapan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kompleks apabila didukung dengan sarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmansyah. *Kajian Teoritik dan Implementatif Pengembangan Kurikulum*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.
- Ahmad, Maghfur. "Pendidikan Lingkungan Hidup dan Masa Depan Ekologi Manusia," *Jurnal Forum Tarbiyah* 8. no. 1, 2010: 57-71.
- Alamsyah, Sakti, Sudrajat. *Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Alatas, M Arifin. *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: Madza Media, 2019.
- Ansyorih, Siti, et al. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa*. Indramayu: Penerbit Adab, 2024.
- Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, 2022.
- Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta, 2022.
- Daroini, Faizatud, "Pengaruh Penggunaan Media Explosion Box terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTsN 7 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023: 1-104
- Djaall. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Fathurrohman, Muhammad. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2017.
- Hanifah, Desty Putri, et al., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023.
- Husnah, Nadila, et al., "Pengaruh Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Explosion Box pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bioterdidik*, 2021: 201-219.
- Ibda, Hamidulloh. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*. Semarang: CV Pilar Nusantara, 2017.
- Indrawati, Nani. *Kebijakan Anti-Slapp & Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Jakarta: Gramedia, 2023.
- Keputusan BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

- Keraf, A. Sonny. *Etika Lingkungan Hidup*. Jakarta: Gramedia, 2010.
- Krissandi, Apri amai, et al. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Jakarta: Media Maxima, 2017.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2011.
- Kustandi, Cecep, Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Livia, Klara, 2019: 8 Ide Explosion Box, Bikin Hadiah Makin Unik dan Tak Terlupakan, (IDN Times), (<https://www.idntimes.com/life/diy/amp/klara-livia-1/8-ide-explosion-box-bikin-hadiah-makin-unik-tak-terlupakan>), diakses 19 Januari 2024.
- Madu, Fransiska Jaiman. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Maulana, Unsa dan Kustiono, *Terampil Berkomunikasi Lisan dan Tulisan*. Bandung: Tata Akbar, 2022.
- Mina, Risno, Ridwan Labatjo. *Krisis Lingkungan Hidup: Menyelidik Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup oleh Masyarakat dalam Perspektif Hukum Lingkungan*. Pekalongan: NEM, 2023.
- Munawaroh, Fika Hidayatul, et al. *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Surabaya: Scopindo, 2021.
- Mutmainna, et al., "Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Pembelajaran Exploding Box Siswa Kelas 2 SDN No. 146 Inpres Bontakonang Kabupaten Takalar," *Journal on Education*, 2023: 4820-4827.
- Nabilla, Farah, Desri Nora AN, "Penerapan Media *Explosion Box* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 6 Padang," *Jornal of Education & Pedagogy*, 2022: 305-314.
- Novian Fitri Nuraini, et al., "Pengembangan Modul Pendidikan Lingkungan Hidup Berbasis Karakter untuk Menumbuhkan Wawasan dan Karakter Peduli Lingkungan," *Unnes.J.Biol.Educ*, 2014: 53-60.
- Pramesti, Novena Dinda. "Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Kelas VIII SMP pada Materi Sistem Pencernaan Manusia" Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2019.
- Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.

- Purwanti. Pengembangan Media Explosion Box Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS. Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2019.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pendis Kemenag, 2012.
- Riyanti, Asih. *Keterampilan Membaca*. Yogyakarta: K-Media, 2021.
- Rositalia, Meli, et al, "Pengembangan Media *Explosion Box* pada Pembelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 69 Lubuklinggau," *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2021: 8-15.
- Sabartiyah. *Pelestarian Lingkungan Hidup*. Semarang: Alprin, 2019.
- Santrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018.
- Sari, Noca Yolanda, et al. *E-Learning sebagai Media Pembelajaran Inovatif*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023.
- Sipnaturi, Eprilisa Resinti, Farida, "Pengembangan Media *Explosion Box* Berbasis *Edutainment* pada Pembelajaran Matematika," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2020: 57-65.
- Sitorus, Raja Maruli Tua. *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*. Surabaya: Scopindo, 2020.
- Suardi Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: IKAPI, 2016.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfa Beta, 2018.
- Sumampow, Zoya F., Jeanne Meira Mangangantung. *Pembangunan Berwawasan Lingkungan: Perspektif Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup*. Yogyakarta: Selat Media Patners, 2022.
- Toker, Meltem. *Seni Sukses*. Inggris, 2022.
- Undang Undang No. 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup
- Wihardjo, Sihadi Darmo, dan Henita Rahmayanti. *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding management, 2021.