

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME CARD* PADA PEMBELAJARAN NOVEL DI SMA KELAS XII

Oleh
Munaris
Kahfie Nazaruddin
Linda Ocviliana
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Email: ocvilianalinda28@gmail.com

Abstract

This research aims to develop a game card learning media with the aim of learning to analyze the content and linguistics of novels in Class XII Senior High School. The researcher choose to make a question and answer card game because it was possible to create learning media consisting of questions that were accompanied by images, so that the media developed could stimulate students ability to understand the lesson. Development of a game card is done by following the steps as follows, named (1) needs analysis; (2) planning; (3) draft development; (4) stage validation expert; and (5) revisions. The results of research and development are learning media in the form of feasibility learning media in accordance with the results of validation. After the the results of the validation of material experts and media experts, the revision stage was carried out to create tools that were declared appropriate for use in the learning process.

Keywords: *learning media, game cards, and novels*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *game card* dengan tujuan pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel di SMA Kelas XII. Peneliti memilih membuat *game card* tanya jawab karena memungkinkan untuk membuat media pembelajaran yang terdiri dari soal pertanyaan yang disertai gambar sehingga media yang dikembangkan mampu merangsang kemampuan siswa dalam memahami materi. Pengembangan *game card* dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut, yaitu (1) analisis; kebutuhan; (2) perencanaan; (3) pengembangan *draft*; (4) tahap validasi ahli; dan (5) revisi. Hasil penelitian dan pengembangan adalah media pembelajaran dalam bentuk *game card* tanya jawab sesuai dengan hasil validasi yang dinyatakan layak. Kemudian dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dilakukan tahap revisi untuk menciptakan alat bantu yang dinyatakan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *media pembelajaran, game card, dan novel*

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis, dan sebagainya. Aktivitas yang bersifat fisiologis, yaitu memproses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen, atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya (Rusman, 2011: 7).

Guru dalam mengajarkan keterampilan dan pengetahuan membutuhkan alat untuk menyampaikan materi, yaitu media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar terjadi (Sadiman, 1986 : 7). Dalam mengembangkan media sebagai sarana penyampaian informasi/pesan pembelajaran, guru perlu memerhatikan prinsip-prinsip desain pesan yang antara lain meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, perulangan, partisipasi aktif sasaran, umpan balik, dan dibatasinya materi yang tidak relevan (Gafur, 2012: 120).

Media pembelajaran sangat beragam. Media pembelajar dibagi menjadi 3, yaitu audio, visual, dan audio visual. Dalam penelitian ini peneliti memilih media visual. Media pembelajaran visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan, misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan beberapa media gambar mati atau bergerak. Media visual memiliki berbagai bentuk seperti media grafis, gambar, dan

lain-lain. Media visual yang akan diteliti oleh peneliti yaitu media kartu.

Berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi tingkat SMA, pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII terdapat pembelajaran bahasa dan sastra. Pembelajaran sastra pada kelas XII yaitu novel dan drama. Peneliti dalam penelitian ini memilih pembelajaran novel. Novel merupakan karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku (KBBI). Novel memiliki cerita yang panjang yang dibukukan, sehingga guru sulit untuk menemukan media yang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Peneliti ini mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) 3.9 menganalisis isi dan kebahasaan novel dan 4.9 merancang novel atau novelet dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.

Salah satu novel menarik untuk dikaji isi dan kebahasaannya adalah novel remaja yaitu *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono. Dalam novel ini terdapat kisah percintaan yang merupakan kisah yang sangat erat dan bersentuhan dengan kaum remaja. Hal ini karena alur ceritanya sangat erat dengan kehidupan remaja pada umumnya, termasuk pelajar SMA. Remaja akan lebih memiliki ketertarikan dalam belajar pada KD ini karena hal yang dibicarakan atau dibahas berkaitan dengan unsur romantisme. Sapardi Djoko Damono juga sangat terkenal dengan karya-karya dan nuansa romantismenya. Hal lain yang penting untuk diperharikan juga terkait alur ceritanya. Selain alur cerita, penggunaan bahasa pada novel remaja yang cenderung sederhana, ringan, tidak baku, dan kaya akan istilah-istilah remaja. Hal ini juga membuat pelajar SMA menikmati bacaannya. Dalam novel ini terdapat tokoh Sarwono seorang dosen muda antropolog keturunan Jawa tulen dengan Pingkan yang merupakan dosen

muda di Prodi Bahasa Jepang yang sejatinya mempunyai darah Menado dari ayahnya dan Jawa dari ibunya. Cerita cinta mereka penuh dengan liku karena banyak perbedaan; latar belakang, suku, dan agama. Kemerintahan lagi dalam novel tersebut ialah cerita cinta Sarwono dan Pingkan yang selalu disertai juga cerita tentang Katsuo laki-laki Jepang yang juga memiliki perhatian lebih untuk Pingkan.

Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan hal yang sangat penting. Guru bahasa Indonesia dalam kegiatan pembelajaran masih jarang yang menggunakan media, hanya menggunakan ceramah atau menggunakan buku sebagai bahan ajar saja. Hal ini dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa yang melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Padahal dengan penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan kualitas hasil kegiatan pembelajaran.

Penelitian pengembangan berbasis *Game Card* belum pernah dilakukan serta dipublikasikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung. Penelitian yang relevan sudah pernah dilakukan oleh Rina Setiani (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS5* Untuk Kelas XI SMA”. Hasil penelitian dan pengembangan tersebut adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi file exe. swf. dan html. yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. Penelitian pengembangan dirasa perlu dilakukan di bidang pendidikan bahasa Indonesia khususnya pada ranah pengembangan

media, khususnya media *Game Card* Tanya Jawab.

Atas dasar di atas, untuk mengisi kekosongan penelitian pengembangan pada ranah media, khususnya media *Game Card* Tanya Jawab. Peneliti ingin membuka dan mengisi kekosongan penelitian pada ranah pengembangan media, khususnya media *Game Card* Tanya Jawab. Oleh karena itu, judul penelitian ini ialah “Pengembangan Media *Game Card* pada Pembelajaran Novel di SMA Kelas XII”.

Berdasarkan hal tersebut diatas, yang menjadi rumusan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas produk media pembelajaran *Game Card* Tanya Jawab pada pembelajaran novel kelas XII Kurikulum 2013?
2. Bagaimanakah spesifikasi produk media pembelajaran *Game Card* Tanya Jawab pada pembelajaran novel kelas XII Kurikulum 2013?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Metode ini digunakan untuk menciptakan produk baru yang sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan produk melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2016: 28-30).

Pengembangan yang dimaksudkan adalah dengan mengumpulkan data atau informasi sebanyak-banyaknya untuk media pembelajaran dalam bentuk *game card*. Media yang dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

bahasa Indonesia, khususnya mengenai teks novel.

Data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yaitu :

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian.
2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan menggunakan metode *Reseach and Development* yang mengacu pada prosedur pengembangan Brog dan Gall yang memodifikasi 10 (sepuluh) tahapan pengembangan menjadi 5 (lima) tahap yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, meliputi :

1. Analisis kebutuhan
Peneliti memperoleh data bahwa proses pembelajaran di lapangan belum berjalan sebagaimana yang diharapkan. Guru memiliki kesulitan dalam menyampaikan materi terutama dalam bentuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa dirasa kurang menguasai konsep materi yang seharusnya dipahami secara penuh. Salah satu materi yang sulit dipahami karena belum adanya media dalam proses pembelajaran adalah materi menganalisis isi dan kebahasaan pada novel. Pada proses pembelajaran tersebut guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Perencanaan
Peneliti melakukan perencanaan yang mencakup desain kartu dan

desain materi. Desain kartu meliputi pembuatan tampilan produk besirikan pemilihan warna, huruf, dan gambar yang akan dibuat. Desain materi berisikan pemilihan kata atau kalimat dalam membuat soal dan jawaban dari materi yang bersumber pada buku teks 2013 dan buku tentang unsur-unsur intrinsik novel. Desain yang dibuat adalah rancangan tampilan yang mendeskripsikan fungsi yang ada pada kartu yang dibuat secara rinci dan tepat. Pemikiran dideskripsikan dan direncanakan melalui desain tulisan dan gambar. Dalam pembuatan desain tulisan dan gambar dalam media pembelajaran ini akan memanfaatkan program software *corel draw*. Peneliti memanfaatkan program software *corel draw* karena kemudahan dalam penggunaannya, banyaknya *tool* baik *editing* dan pemberian efek, dan juga hasil gambar berbasis vektor lebih baik dimana gambar tidak akan pecah bila diperbesar. Dicitak menggunakan jenis kertas *kingstruk* karena jenis kertas ini memiliki ketebalan yang cukup untuk ukuran kartu yaitu dengan berat 230 gram. Hasil perencanaan akan digunakan dalam menghasilkan suatu media pembelajaran, sehingga media pembelajaran tersebut lebih terstruktur dan teratur.

3. Pengembangan draft
Pada tahap ini dilakukan penguraian produk berdasarkan desain kartu dan materi yang telah dibuat. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya sebagai patokan. Tahapan ini adalah untuk merealisasikan desain atau

rancangan yang diperoleh pada tahap desain, sehingga dihasilkan sebuah media pembelajaran yang akan digunakan.

4. Tahap validasi ahli
Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga media pembelajaran dapat digunakan. Setelah produksi, dilakukan tahap validasi dan uji coba melalui beberapa tahapan sesuai dengan prototipe berikut ini :
 - a. Analisis Produk
 - b. Analisis Spesifikasi
 - c. Analisis Kerja

Setelah melalui beberapa tahapan tersebut diatas, selanjutnya validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia, meliputi

- a. Validasi Ahli Materi oleh I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd. yang merupakan dosen bahasa dan sastra di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung.

Hasil validasi ahli materi terhadap aspek isi untuk nilai rata-rata sebesar 3,63 dan untuk rerata persentase sebesar 90,9%. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “Sangat Layak”.

- b. Validasi Ahli Media oleh Rian Andri Prasetya, M.Pd. yang merupakan dosen Ahli Media dari Jurusan Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung.

Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan untuk rata-rata sebesar 3,63 dan untuk rerata persentase sebesar 95,83%. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “Sangat Layak”.

5. Revisi
Revisi dilakukan sesuai dengan saran dosen pembimbing, ahli materi, ahli media yang berupa kesesuaian gambar dengan materi yang ada untuk memperbaiki kekurangan dari produk, yang meliputi :
 - a. Revisi Ahli Materi
 - 1) Evaluasi Aspek Pembelajaran
 - 2) Evaluasi Aspek Isi
 - b. Revisi Ahli Media
 - 1) Aspek Tampilan
 - 2) Aspek Pengoperasian

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran *game card* pada pembelajaran novel di SMA kelas XII peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *game card* sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media dan ahli materi dan sudah dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media.
2. Media pembelajaran *Game Card* pada pembelajaran novel di SMA

kelas XII ini dikembangkan dengan lima langkah, langkah-langkah tersebut adalah (1) analisis kebutuhan; studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dengan membaca teori analisis, mempelajari Kurikulum 2013, dan observasi untuk meninjau materi sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan di lapangan; (2) perencanaan, perencanaan mencakup desain kartu dan desain materi; (3) pengembangan draft, pada tahap ini dilakukan penguraian produk berdasarkan desain kartu dan materi yang telah dibuat; (4) tahap validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media yang diasumsikan sebagai ahli media pembelajaran; (5) revisi, dilakukan sesuai dengan saran dosen pembimbing, ahli materi, ahli media yang berupa kesesuaian gambar dengan materi yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan produk *game card* yang ada dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel di SMA kelas XII.
2. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan media *game card* pembelajaran khususnya pada pembelajaran sastra di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Gafur, A. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Pelaksanaan*

Pembelajaran. Yogyakarta: Ombak.

Nurgiyantoro, B. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A. S. 1986. *Media Pendidikan*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Setyawan, S. 2015. *Kelas Asyik dengan Game*. Jakarta: Grasindo.

Damono, S. D. 2017. *Hujan Bulan Juni*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Setiani, R., Prilaherti, M. I., & Anggraeni, A. A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adorable Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*. Jurnal Kata: Universitas Negeri Yogyakarta.