

## **Pengembangan Media *Papercraft* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menulis Siswa Kelas 2 SDN 11 Sitiung**

**M. Anggrayni<sup>1</sup>, Martiya Nurni<sup>2</sup>, Indah Kurnia Putri<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia  
e-mail: melisaanggrayni81@gmail.com, tiyakhairita@gmail.com,  
Correspondence Email: indahkurniaputri788@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media *papercraft* mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis siswa kelas 2 SDN 11 Sitiung yang valid, praktis dan efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan prosedur yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dengan jenis penelitian yang digunakan penelitian *research and development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Validitas media *papercraft* yang telah dilakukan oleh tiga validator memperoleh nilai rata-rata 78,93% dengan kategori sangat valid. Sehingga *papercraft* dapat dikatakan valid untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Praktikalitas *papercraft* yang telah dinilai dari angket respon guru memperoleh nilai 93,75% dikategorikan sangat praktis dan respon peserta didik memperoleh persentase 62,42% dikategorikan praktis. Efektifitas *papercraft* yang telah dinilai dari hasil tes belajar peserta didik memperoleh nilai yang tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase 78,94% dikategorikan efektif.

**Kata kunci:** Pengembangan Media *Papercraft*, model *Research and Development* (R&D), Bahasa Indonesia.

*Abstract: The purpose of this study is to produce papercraft media for Indonesian language subjects for writing skills of grade 2 students of SDN 11 Sitiung that are valid, practical and effective. The development model used in this development is the ADDIE development model. In the development of ADDIE there are five stages of procedures, namely Analysis, Design (planning), Development (development), Implementation (Implementation) and Evaluation (evaluation). This research with the type of research used is research and development (R&D). Research and Development (R&D) is a research method used to develop or validate products used in education and learning. The validity of the papercraft media that has been carried out by three validators obtained an average value of 78.93% with a very valid category. So papercraft can be said to be valid for use in the learning process. The practicality of papercraft that has been assessed from the teacher response questionnaire obtained a score of 93.75% categorized as very practical and the student response obtained a percentage of 62.42% categorized as practical. The effectiveness of papercraft that has been assessed from the results of the student learning test obtained a complete score of 15 people with a percentage of 78.94% categorized as effective.*

**Keywords:** *Papercraft Media Development, Research and Development (R&D) model, Indonesian.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu peristiwa yang berkaitan dengan belajar dan perkembangan manusia. Pendidikan adalah proses interaksi yang memiliki tujuan tertentu. Interaksi tersebut menjadi antara guru atau pengajar dengan siswa yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran internal serba guna yang memungkinkan siswa menjadi lebih optimal dengan memperkuat konsep dan keterampilannya. Kurikulum mandiri merupakan penerapan kurikulum pascapandemi dan digunakan sepenuhnya di lembaga pendidikan. Kurikulum ini diterapkan secara terbatas di berbagai jenjang, salah satunya SD (Okta Susilawati et al., 2023).

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi seperti kata, kelompok kata, klausa yang diucapkan baik secara lisan maupun tulis (Wiranto & Santoso 2014). Dalam mata pembelajaran khususnya bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan, diantaranya

adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang berifat mekanistik. Keterampilan menulis tidak mungkin dikuasai hanya teori saja, tetapi dilaksanakan melalui latihan dan praktik yang teratur sehingga menghasilkan tulisan yang tersusun dengan baik. Menulis adalah salah satu keterampilan dalam berbahasa.

Menurut Tarigan dalam (Ramadahni,2020) menyatakan bahwa “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Dalman dalam (Nurlatifah et al,2020) mengatakan bahwa “ Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, menyakinkan, atau meenghibur”. Oleh karena itu untuk meningkatkan keterampilan menulis perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Wahid, 2018). Menurut Sharon (2014) media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti “antara”. Istilah ini merujuk apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai pendidik yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran disekolah menurut Tafoano dalam (Hapsari,2021).

## **LANDASAN TEORI**

Dalam buku *Media Pendidikan* (Arief dkk, 2019) mengutip dari Asosiasi pendidikan nasional (*nasional education assiciation/ NEA*) yang memiliki pengertian media adalah bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya, media hendaknya dapat dilihat, dimapulasi, didengar dan dibaca. Menurut Wati (2016), Media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik. Daryanto (2016:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber guru/ pendidik menuju penerima siswa/peserta didik. Fungsi media sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu peserta didik dalam memahami konsepn materi padaa proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja di rancang untuk mencapai tujuan (Aghni, 2018).

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Media visual yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya sebuah gambar, poster, atau hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara. (Mumtahanah, 2014). Media audio yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja. Contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya. (Aryadillah & Fifit Fitriansyah, 2017). Media audio visual yaitu media yang bisa digunakan melalui indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya seperti sebuah vidio, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya. (Lara 2022).

Menurut Yenny Suzana dan Imam Jayanto (2021) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan inti dalam penyelenggaraan pendidikan belajar secara garis besar dapat dimaknai bentuk edukasi yang menjalin interaksi antara pendidikan dengan siswa.

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2022) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal inik berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa disekolah dan lingkungan sekitarnya.

Belajar adalah proses merubah diri dalam diri seseorang yang menyebabkan munculnya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, Sikap serta tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman (Wardana & Ahdar Djameluddin, 2021). Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Festiawan, 2020). Sedangkan Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2022) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu, belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajar. Menulis adalah salah satu keterampilan dalam berbahasa. Menurut Tarigan dalam (Ramadahni, 2020) menyatakan bahwa “ Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Oleh karena itu untuk meningkatkan keterampilan menulis dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang dalam meningkatkan keterampilan menulis seperti media papercraft. Menurut Saputra (2013), papercraft adalah seni menyatukan beberapa lembar kertas menggunakan beberapa teknik tradisional yaitu melipat, menggelem, menggunting, dan membentuk kertas. Pendapat yang lain berkata bahwa papercraft adalah keterampilan tangan yang menggunakan kertas dalam kegiatannya (janes, 2006).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian R & D (Research & Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *papercraft* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis siswa. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa serta hasil lembar validasi materi dan media. Seluruh penilaian saran dan masukan dari validator selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam skripsi ini berupa instrument validasi, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektifitas. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian pengembangan media pembelajaran adalah analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektifitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 1. Hasil Validasi**

Validator	Penilaian	Kategori
Media	80,56%	Sangat valid
Bahasa	81,25%	Sangat valid
Materi	75%	valid

Berdasarkan data tabel 1 diatas maka penilaian media, materi dan bahasa yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase 78,93% dengan kategori valid. Demikian dapat disimpulkan media, materi dan bahasa yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan.

**Tabel 2. Hasil Praktikalitas**

Responden	Nilai	Kategori
Guru	93,75%	Sangat praktis
Siswa	62,42%	praktis

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian dari respon guru dengan persentase 93,75% dikategorikan sangat praktis. dan respon siswa memperoleh 62,42% dengan kategori praktis.

**Tabel 3. Hasil Efektifitas Siswa**

Kriteria	Jumlah	Persentase
Tuntas	15	78,94%
Tidak Tuntas	4	21,05%

Berdasarkan data tabel 3 di atas bahwa dari 19 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan dinyatakan 78,94% tuntas dan 21,05% tidak tuntas.

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai validasi materi, bahasa dan media papercraft yang dikembangan oleh peneliti memperoleh hasil yang sangat valid. dan hasil praktikalitas respon guru dan peserta didik memperoleh penilaian sangat praktis. Hasil efektifitas dari hasil belajar siswa dimana 19 orang siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang tidak tuntas.

## **SIMPULAN**

Validitas media papercraft yang telah dilaksanakan oleh ketiga validator memperoleh nilai rata-rata 78,93% dengan kategori sangat valid. Sehingga media papercraft yang dikembangkan telah dikatakan layak untuk digunakan. Praktikalitas media papercraft yang telah dinilai dari angket respon pendidik memperoleh nilai 93,75% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik memperoleh persentase 62,42% dengan kategori praktis. Efektifitas media papercraft yang telah dinilai dari hasil tes belajar peserat didik yang tuntas memperoleh persentase 78,94% dengan kategori sangat efektif. Dengan ini dapat dikatakan tujuan penelitian untuk menghasilkan media papercraft pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis yang valid, praktis dan efektif telah terpenuhi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Wahid. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5 (2), 2018.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi. *Jurnal Pedidikan Akutansi Indonesia*, 16(1).  
<http://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Arif, S. Sadirman, dkk. (2019). Media Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persabda
- Aryadillah & Fifit Fitriansyah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Pada Materi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Pada Pekerjaan Bangunan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7 (2), 3586-3596, 2024.
- Asep Jihad dan Abdul Harris, (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Daryanto. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13 (2), 174-183, 2016.
- David P Janes. (2006). Origami Networks: The Meaning and Social Power Of Sadako's Paper Cranes. *The New School*, 2023
- Hapsari, D. S, Sutansi, & Mudiono, A. (2021). Model Consept Sentence dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis. 26(1), 13-20. DOI:  
<http://dx.doi.org/10.17977/um035v26i2018p013>.

- Hana Nurlatifah, dkk. (2020). Penerapan Metode Guided Writing Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3 (1), 26-35, 2020.
- Lara Beatrix, Jeremiah. (2021). Utilizing The Tiktok App To Increase Confidence In Lata Teenagers To Late Adults. *Education And Social Sciences Review* 3 (1), 42-47, 2022.
- Mumtahanah, M. Fendrik. (2014). The Effect Of Media Visual In Three Dimensions Towards The Result Of Math Learning At Elementary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2 (1), 1-14, 2017.
- Okta Susilawati, W., Anggrayni, M., & Nurcahyo, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. [https://doi.org/10.36989/dida\\_ktik.v9i2.1190](https://doi.org/10.36989/dida_ktik.v9i2.1190).
- Rima Wati Ega, (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- Ramadhani. (2020). Pengembangan Flascard Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5 (6), 5712-5721, 2021
- Rifqi Festiawan. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman* 11, 2020.
- Saputra, Erisa. N. U. Erdi. G. U. K. (2013). Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Media Papercraft Terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 6 (3), 925-933, 2023.
- Sharon. (2014). Kreativitas Guru: Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Software Videoscribe. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2018
- Wirato, Tri, and Riyadi Santoso. 2014. “Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial” Modul Pengantar Linguistik Umum 1-19.
- Wardana & Ahdar Djamaluddin, I. N. H. (2021). Permainan Pembelajaran Bahasa Pada Siswa Sekolah MI AL- Khoiriyah. *Karimah Tauhid* 2 (5), 2007-2012, 2023.