

# Pengembangan Media Pembelajaran *DUGIBO* untuk Mengasah Keterampilan Membaca Siswa Kelas 5 MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo

*Development of DUGIBO Learning Media to Sharpen Reading Skills of Grade 5 Students of MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo*

Istiqomah<sup>1</sup>, Farida Yufarlina Rosita<sup>2\*</sup>

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Ponorogo, Indonesia<sup>1,2</sup>

\*Corresponding author: [fyrosita@iainponorogo.ac.id](mailto:fyrosita@iainponorogo.ac.id)

**History:** Upload: September 2, 2024 **Revised:** October 2, 2024 **Accepted:** October 9, 2024 **Publish:** Oktober 16, 2024

Pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu keterampilan berbahasa, yakni keterampilan membaca memerlukan beragam bahan bacaan yang memuat tentang wawasan terkini untuk dapat mengasah peserta didik dalam memahami topik. Penggunaan LKS dalam pembelajaran kurang maksimal apabila tidak dipadukan dengan alat bantu pembelajaran lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan kevalidan media pembelajaran *Education Gift Box (DUGIBO)* sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dengan muatan wawasan lingkungan hidup untuk mengasah keterampilan membaca siswa kelas 5 di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan model pengembangan 4D. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Validator dari penelitian ini adalah 1 validator ahli, 1 guru stakeholder, dan siswa kelas 5A sejumlah 21 siswa. Aspek yang dinilai dalam pengembangan media ini adalah aspek media, materi, dan bahasa yang dianalisis menggunakan rumus *percentages correction*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji validasi ahli mendapatkan nilai dengan kategori sangat valid dan hasil angket respons siswa mendapatkan nilai sangat baik. Nilai kevalidan media *DUGIBO* dari kedua aspek tersebut dinyatakan sangat valid, sehingga media *DUGIBO* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, keterampilan membaca, media pembelajaran

## Abstract

This research addressed the need for engaging and effective learning media in Indonesian language education, focusing on improving reading comprehension skills among fifth-grade students. Recognizing the limitations of standard worksheets, the study developed and validated the Education Gift Box (DUGIBO), a learning tool designed to teach main idea identification within environmental insight texts. Employing a research and development approach using the 4D model, the study aimed to assess the validity of DUGIBO as a viable educational resource. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and documentation, involving an expert validator, a stakeholder teacher, and 21 students from class 5A at MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo. The evaluation encompassed media, material, and language aspects, with data analyzed using percentage correction formulas. The findings revealed that the expert validation yielded a "very valid" rating, indicating the high quality and suitability of the DUGIBO media. Furthermore, student responses, gathered through questionnaires, demonstrated a "very good" reception, highlighting the media's effectiveness and appeal. Consequently, the study concluded that DUGIBO is a highly valid and feasible learning medium for enhancing reading skills in Indonesian language instruction, offering a valuable alternative to traditional learning materials and promoting environmental awareness.

**Keywords:** Indonesian language, learning media, reading skills

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tidak akan terlepas dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran 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 (Kristanto A. , 2011). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan proses dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo, diketahui bahwasannya satu-satunya media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah LKS. LKS tersebut berisi materi yang padat dan latihan soal evaluasi sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka dengan topik-topik tertentu. Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan materi

ajar dikemas sedemikian rupa agar siswa dapat mempelajari materi tersebut secara mandiri (Ermi et al., n.d.). Akan tetapi, penggunaan LKS dalam pembelajaran bahasa Indonesia, utamanya untuk mengasah keterampilan membaca, LKS kurang optimal apabila tidak dipadukan dengan media pembelajaran lain dikarenakan padatnnya materi dan kurangnya bacaan pada LKS.

Media pembelajaran berisi tentang berbagai informasi. Informasi yang berupa tulisan ini dapat dipilih dengan cara membaca. Pada waktu membaca mata mengenali huruf dan kata, sementara pikiran menghubungkan hal yang dilihat tersebut dengan maknanya (Budiarti & Haryanto, 2016). Upaya untuk mengasah keterampilan membaca memerlukan jenis teks bacaan yang beragam. Teks bacaan selalu memerlukan topik yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik untuk lebih mengasah keterampilan membaca dalam memahami topik yang dibaca. Wawasan berkaitan dengan lingkungan hidup menjadi salah satu topik yang menarik untuk disampaikan kepada peserta didik. Wawasan terkait dengan lingkungan perlu diajarkan karena bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menambah pengetahuan dan menumbuhkan kepedulian dalam upaya memperbaiki kualitas hidup yang bersahabat dengan alam serta ramah terhadap lingkungan (Nurani et al., 2014). Saat ini, praktik *illegal logging*, penjarahan sumber daya alam, pengerukan bukit, penggundulan hutan, maraknya pencemaran yang dilakukan para pelaku bisnis, menjadi fenomena yang perlu mendapatkan perhatian (Maghfur, 2010). Sehingga, peserta didik perlu mendapatkan pengetahuan tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup melalui alat bantu pembelajaran.

Alternatif yang diberikan terhadap permasalahan tersebut adalah media *pembelajaran Education Gift Box (DUGIBO)*. *DUGIBO* adalah media pembelajaran yang memuat materi ide pokok dengan muatan wawasan lingkungan hidup yang dilengkapi dengan beragam teks untuk mengasah keterampilan membaca siswa kelas 5. *DUGIBO* merupakan produk turunan dari *explosion box*. *Explosion Box* atau biasa dianggap kotak kejutan merupakan salah satu jenis media grafis (Nurhayani et al., 2024) *DUGIBO* berbentuk kubus 2 layer yang dapat dibuka dan ditutup dengan berisikan beragam bacaan terkait materi ide pokok dan wawasan lingkungan hidup beserta kuis di dalamnya untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Rositalia, Frima, dan Firduansyah dengan judul “Pengembangan Media Explosion Box pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD Negeri 69 Lubuklinggau” (Rositalia et al., 2021). Penelitian tersebut mengembangkan media *explosion box* yang digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan. Sementara pada penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran *Education Gift Box (DUGIBO)* dengan beberapa kebaruan, yakni media ini diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi ide pokok. Selain itu, media ini juga didasarkan pada wawasan lingkungan hidup yang tidak terdapat pada penelitian-penelitian sebelumnya. Pengembangan media *DUGIBO* dalam penelitian ini bertujuan untuk menyajikan media pembelajaran yang valid untuk membantu peserta didik dalam mengasah keterampilan membaca siswa kelas 5 di MI Ma’arif Kadipaten Ponorogo.

## 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 (Kristanto, 2016). Media digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau ilmu kepada siswa supaya pengetahuan siswa menjadi berkembang (Andriwardhaya et al., 2023). Berdasarkan pengertian media tersebut, dapat dipahami bahwa media merupakan perantara antara pemberi pesan dan penerima pesan dalam suatu komunikasi. Dengan demikian dapat

dikatakan bahwa semakin bagus media itu dirancang untuk kebutuhan pembelajaran, maka semakin efektif dan efisienlah proses pembelajaran dan semakin baik prestasi peserta didik yang dihasilkan (Yaumi, 2017).

Sementara itu, pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*) (Suardi, 2018). Pembelajaran dapat diartikan sebagai hubungan dialogis antara guru dengan peserta didik, di mana dalam hubungan tersebut diperlukan media sebagai alat bantu (Susanti et al., 2022). Sehingga, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang memuat komponen-komponen yang memungkinkan untuk dilaksanakannya kegiatan belajar dan mengajar.

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 (Kristanto, 2016). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang memudahkan siswa belajar dan mendalami materi dengan baik. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019) karena penggunaan media juga merupakan salah satu bentuk kecenderungan pergeseran Pendidikan konvensional ke arah yang lebih maju dan terbuka (Saputra, 2018). Pemilihan suatu jenis media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran di kelas (Aghni, 2018). Macam-macam media pembelajaran di antaranya (1) media visual, yaitu media berbentuk fisik atau media yang dapat dilihat dengan panca indera secara langsung, (2) media audio, yaitu media yang dapat diakses oleh pendengaran, (3) media audio visual, yaitu media yang dapat diakses oleh penglihatan dan pendengaran, dan (4) multimedia, yaitu seluruh jenis media yang menjadi satu (Satrianawati, 2018).

Media *DUGIBO* merupakan media visual. Hal ini dikarenakan media *DUGIBO* memuat gambar dan teks yang dapat dilihat melalui panca indera. Ciri-ciri media visual yakni, (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 (Hanifah et al., 2023). Berdasarkan pemahaman tersebut, media *DUGIBO* merupakan media jenis visual yang didalamnya memuat gambar dan teks dengan visual yang menarik dan mudah untuk dipahami peserta didik.

### ***Education Gift Box (DUGIBO)***

*Explosion Box* merupakan media tiga dimensi yang lebih umum digunakan sebagai kotak kejutan untuk hadiah istimewa di hari spesial (Husnah et al., 2021). *Explosion Box* atau yang biasa disebut kotak kejutan adalah media grafika berjenis visual (Sipnaturi & Farida, 2020). *Explosion box* biasa digunakan sebagai kotak hadiah dengan isian yang bermacam-macam.

*DUGIBO* atau *Education Gift Box* adalah sebuah produk media pembelajaran yang merupakan turunan dari *explosion box*. *DUGIBO* merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk kotak yang apabila dibuka berisikan teks bacaan materi ide pokok dengan muatan wawasan lingkungan hidup untuk mengasah keterampilan membaca siswa.

*DUGIBO* sebagai produk turunan dari *explosion box* memiliki kelebihan 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 (Purwanti, 2019), (3) penggunaan bahan tripleks dapat membuat media lebih awet dan kokoh untuk digunakan, (4) media berbentuk kotak meledak dapat dipegang langsung dan dipelajari oleh peserta didik, (5) bermuatan wawasan lingkungan hidup yang dapat memberikan pemahaman berkaitan dengan wawasan lingkungan.

Penggunaan Media *DUGIBO* perlu diperhatikan untuk memperoleh proses belajar yang maksimal. Cara penggunaan media *DUGIBO* ialah sebagai berikut (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.

Penggunaan *DUGIBO* dengan tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik. Aktivitas belajar menggunakan *DUGIBO* berorientasi pada keterampilan membaca peserta didik, sehingga dengan memanfaatkan bacaan dan kuis dalam *DUGIBO* dapat mengasah keterampilan membaca dan memahami setiap bacaan.

### **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. (Riyanti, 2021). 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.

Pembelajaran membaca di sekolah menekankan pada tujuan pemahaman, penyerapan pemerolehan kesan dan pesan atau gagasan yang tersurat. Kegiatan membaca dilaksanakan di sekolah melibatkan pemikiran, penataran, emosi dan disesuaikan dengan tema dan jenis bacaan yang dihadapinya (Harianto, 2020). Keterampilan membaca tidak hanya berkaitan dengan bagaimana peserta didik mampu membaca suatu bacaan dengan lancar, akan tetapi penyerapan dan pemahaman terhadap isi bacaan merupakan hal yang lebih utama.

### **Wawasan Lingkungan Hidup**

Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi alam, serta kelangsungan perikehidupan (Indonesia & Nusantara, 1997). Makhluk hidup dan lingkungan selalu memiliki hubungan timbal balik, seperti halnya aktivitas manusia sehari-hari dapat mempengaruhi lingkungan. Diantara aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi lingkungan terdapat aktivitas yang berakibat buruk dan bermanfaat bagi lingkungan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, lingkungan alam saat ini semakin berubah menjadi lebih buruk (Widiawati et al., 2022). Dalam skala kecil bencana alam seperti banjir dapat terjadi karena meluapnya air sungai ke pemukiman warga karena banyaknya tumpukan sampah pada saluran air. Sementara itu, dalam skala besar fenomena seperti pemanasan global dan perubahan iklim yang disebabkan berkurangnya pepohonan dalam jumlah yang banyak dan efek

dari aktivitas kendaraan menyebabkan suhu udara menjadi lebih panas dan dapat mengakibatkan kekeringan hingga gagal panen.

Terjadinya fenomena-fenomena berkaitan dengan lingkungan hidup seharusnya menjadi konsentrasi dalam dunia pendidikan dalam menciptakan peserta didik yang memiliki wawasan lingkungan yang baik dan kepedulian yang tinggi dalam merawat dan melestarikan 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 (Nurani et al., 2014b). Oleh sebab itu, wawasan lingkungan hidup ialah topik yang dipilih dalam penelitian ini untuk memberikan wawasan dan menanamkan kepedulian terhadap peserta didik.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development*. Sementara model yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D yang terdiri dari 4 tahap, yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5A di MI Ma'arif kadipaten Ponorogo sejumlah 21 peserta didik. Sementara itu, validator media *DUGIBO* terdiri dari 1 validator ahli dan 1 guru stakeholder yang sama-sama memvalidasi 3 aspek penilaian, yakni media, materi, dan bahasa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data penelitian adalah kuesioner validator dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dari proses pengumpulan data ialah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari kuesioner validator dengan skala *Likert* dan angket respon siswa dengan skala *Guttman*. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari catatan pada lembar kuesioner validator yang dipergunakan untuk dianalisis dan merevisi produk. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan untuk mengukur kevalidan media *DUGIBO* ialah rumus *percentages correction* sebagai berikut.

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Persentase skor

R= Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

N= Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Adapun panduan dalam mengklasifikasikan tingkat kevalidan media terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. 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

Dengan kriteria kevalidan media tersebut, produk dapat dikategorikan sesuai dengan nilai hasil validasi dari validator dan peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Education Gift Box (DUGIBO)* materi ide pokok bermuatan wawasan lingkungan hidup untuk mengasah keterampilan membaca siswa.

### Validitas Media *DUGIBO*

Validasi media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidan media. Validator dalam mengukur kevalidan media *DUGIBO* terdiri atas 1 validator ahli, 1 guru stakeholder, dan siswa kelas 5A sejumlah 21 siswa. Validator ahli dalam penelitian ini adalah Dosen Bahasa Indonesia IAIN Ponorogo, yaitu Ibu BP, M.Pd. Sementara itu, guru stakeholder dalam penelitian ini adalah guru kelas 5A MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo, yakni Bapak AS, S.Ag. Berikut merupakan hasil validasi keseluruhan aspek *DUGIBO*.

Tabel 2. Hasil Uji Keseluruhan Aspek

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

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 untuk dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengasah keterampilan membaca siswa.

Validitas media *DUGIBO* diukur melalui 3 aspek, yakni aspek media, materi, dan bahasa. Ketiga aspek tersebut terdapat dalam instrumen penelitian lembar validasi dengan jumlah 29 indikator. Lembar validasi menggunakan skala *Likert* dengan 5 tingkat kriteria. Sementara itu, angket respons siswa terdiri dari 11 indikator dengan 3 aspek yang sama. Lembar angket respon siswa disusun dengan 2 kriteria sesuai skala *Guttman*.

### Validator

Terdapat 3 aspek validasi dalam media *DUGIBO*. Diantara ketiganya ialah aspek media. Aspek media memvalidasi aspek berkaitan dengan bentuk, bahan *DUGIBO*, desain *DUGIBO*, hingga kemenarikan media. Aspek media terdiri dari 12 indikator, yaitu 1) Ketepatan pemilihan bahan media *DUGIBO*, 2) Kecerahan 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 media *DUGIBO*, 7) Penyajian media dengan materi tidak berlebihan, 8) Kemudahan penggunaan *DUGIBO*, 9) Ketepatan ukuran media *DUGIBO*, 10) Kemenarikan produk bagi peserta didik, 11) Kelengkapan bahan ajar sesuai dengan aktivitas belajar

siswa, 12) Kesesuaian desain media dengan muatan wawasan Lingkungan Hidup. Hasil validitas aspek media ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi 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 tabel 3, kevalidan aspek media *DUGIBO* adalah 96,6%. Nilai tersebut dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan kategori tersebut, media *DUGIBO* telah dikembangkan berdasarkan indikator media dengan sangat baik.

Aspek kedua dalam validasi media adalah materi. Aspek materi menjadi indikator dalam menilai kesesuaian materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Indikator aspek media terdiri dari 10 indikator, diantaranya ialah 1) Kesesuaian materi dengan kurikulum Merdeka, 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 3) Kesesuaian materi Ide Pokok 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) Kebermanfaatan wawasan dalam media bagi siswa. Validitas aspek materi media *DUGIBO* terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi 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

No	Indikator	Nilai Validator	
		1	2
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 tabel 4, kevalidan aspek materi *DUGIBO* adalah 99%. Nilai tersebut dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan kategori tersebut, media *DUGIBO* telah dikembangkan berdasarkan indikator media dengan sangat baik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Aspek ketiga dalam media *DUGIBO* adalah aspek bahasa. Aspek ini digunakan untuk melihat kesesuaian tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah yang berlaku. Penggunaan bahasa yang dimaksud tidak sekedar kebenaran ejaan saja, namun termasuk di dalamnya kesesuaian kalimat dan kemudahan dalam memahami isi dalam media dengan bahasa yang sederhana. Indikator aspek bahasa terdiri dari 7 indikator, diantaranya ialah 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. Adapun hasil validasi aspek bahasa pada media *DUGIBO* ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 5. 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 tabel 5, kevalidan aspek bahasa *DUGIBO* adalah 99%. Nilai tersebut dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan kategori tersebut, media *DUGIBO* telah dikembangkan berdasarkan indikator bahasa dengan



memperhatikan ketepatan ejaan, tata bahasa, hingga kesederhanaan kalimat sesuai dengan perkembangan peserta didik untuk mudah dipahami.

### Angket Respons Siswa

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 6. Hasil Angkep Respons Siswa

No	Nomor Butir											Skor	Rata-rata (%)
	Aspek Media						Aspek Materi			Aspek Bahasa			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
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 respons peserta didik (%)												93,9	

Berdasarkan data 6, dapat dilihat bahwa rata-rata keseluruhan hasil angket respons peserta didik adalah 93,9%. Hal ini berarti media *DUGIBO* yang dinilai oleh peserta didik tersebut dikategorikan sangat layak.

### Validitas 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 (Hanifah et al., 2023) 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. Tahap selanjutnya ialah tahap perancangan. Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran (Kristanti & Julia, 2017). 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. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan (Maydiantoro, 2021). Pada tahap ini dilakukan validasi media kepada validator dan uji coba produk terhadap peserta didik. 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. 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.

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.

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.

## SIMPULAN

Berdasarkan paparan tersebut, 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 digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok untuk mengasah keterampilan membaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Andriwardhaya, C. R., Huda, M., & Sulistyono, Y. (2023). Acuan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia tingkat sma/smk berbasis filsafat ilmu. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(1), 72–85. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i1.19940>
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242.
- Ermi, N., Sosiologi, G., & Negeri 15 Pekanbaru, S. (n.d.). Penggunaan media lembar kerja siswa (lks) dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas xi sman 15 Pekanbaru. <http://donnytugas.wordpress.com>.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hanifah, D. P., Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Maliki, R. Z., Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). Teori dan prinsip pengembangan media pembelajaran. Pradina Pustaka.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8.
- Husnah, N., Manalu, K., & Khairuddin, K. (2021). Pengaruh pembelajaran tgt (teams games tournament) dengan media explosion box pada materi sistem ekskresi manusia terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Bioterdidik*, 201–219.
- Indonesia, P. R., & Nusantara, W. (1997). Undang undang No. 23 tahun 1997 tentang: Pengelolaan lingkungan hidup. Lembar Negara RI Tahun,(3699).
- Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model 4D untuk kelas inklusi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Maju*, 4(1), 38–50.
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya, 84.
- Maghfur, M. (2010). Pendidikan lingkungan hidup dan masa depan ekologi manusia. *Forum Tarbiyah*, 8(1).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Nurani, N. F., Ridlo, S., & Susilowati, S. M. E. (2014a). Pengembangan modul pendidikan lingkungan hidup (PLH) berbasis karakter untuk menumbuhkan wawasan dan karakter peduli lingkungan. *Journal of Biology Education*, 3(1).
- Nurhayani, N., Lubis, R., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media explosion box terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ips kelas v min 5 Labuhanbatu. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 2(3), 984–995.
- Purwanti, S. (2019). Pengembangan media explosion magic box untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas xi ips. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta (Dipublikasi).
- Riyanti, A. (2021). Keterampilan membaca. Penerbit K-Media.
- Rositalia, M., Frima, A., & Firduansyah, D. (2021). Pengembangan media explosion box pada pembelajaran ipa kelas v sd negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 1(2), 8–15.

- Saputra, A. W. (2018). Literasi digital dengan penggunaan media blog untuk pembelajaran membaca artikel pada siswa smp. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v2i1.12737>
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sipnaturi, E. R., & Farida, F. (2020). Pengembangan media explosion box berbasis edutainment pada pembelajaran matematika. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 57–65.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran sd/mi*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widiawati, M., Barkah, R. F., & Ds, Y. N. (2022). Analisis penerapan pendidikan lingkungan hidup di sekolah dasar. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(1), 181–186.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yaumi, M. (2017). *Media pembelajaran. Pemanfaatan media bagi anak milenial kerja sama*. Universitas Muhammadiyah.