

## **Pengembangan Media Dokansi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Sri Wahyuni Gulo<sup>1</sup>, Nita Septiani Waruwu<sup>2</sup>, Merliani Telaumbanua<sup>3</sup>, Aktif Foera-Era Lase<sup>4</sup>,  
Arozatulo Bawamenewi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Nias, Jl. Yosudarso Ujung No. 118/E-S, kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara  
[sriqgulators@gmail.com](mailto:sriqgulators@gmail.com)

### **Abstract**

This research was conducted to describe students' responses in using Dokansi media on fable text material, and the Dokansi's eligibility as a media on learning fable text material. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) methodology, this type of research is known as Development (Research and Development) research. However, the application and evaluation of this research are limited by the information gathered from experts in the media, literature, and academia. This research project was carried out at SMPN. 2 Gunungsitoli. A questionnaire is used to collect data. The subjects in this study were class VII-A. This method is carried out to collect the results of the study and assessment of students' responses to the media used.

**Keywords:** Dokansi Media, Instructional Media, Fable Text

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguraikan respon peserta didik saat menggunakan media Dokansi dalam pembelajarab materi teks fabel, dan kelayakan media Dokansi sebagai media pembelajaran pada materi teks fabel. Dengan menggunakan model ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Namun, implementasi dan evaluasi penelitian ini terbatas pada data penilaian dari ahli media, materi, dan guru. Pekerjaan penelitian ini dilakukan di SMPN. 2 Gunungsitoli. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Subjek dalam penelitian ini adalah Kelas VII-A. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan hasil telaah dan menilai bagaimana siswa bertindak terhadap media yang digunakan.

**Kata Kunci:** Media Dokansi, Media Pembelajaran, Teks Fabel

Copyright (c) 2023 Sri Wahyuni Gulo, Nita Septiani Waruwu, Merliani Telaumbanua, Aktif Foera-Era Lase,  
Arozatulo Bawamenewi

---

✉ Corresponding author: Sri Wahyuni Gulo

Email Address: [sriqgulators@gmail.com](mailto:sriqgulators@gmail.com) (Jl. Yosudarso Ujung, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara)

Received 30 June 2023, Accepted 7 July 2023, Published 14 July 2023

## **PENDAHULUAN**

Salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan di era globalisasi adalah melalui pendidikan. Pendidikan di sekolah adalah salah satu dari banyak cara berbeda untuk mendapatkan pendidikan. Dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dunia pendidikan Indonesia memiliki landasan hukumnya sendiri. "Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negaraa", demikian disebutkan dalam Pasal 1 UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Karena itu, sebagai pendidik atau calon pedidik harus memahami sifat, watak, perilaku, bakat, dan keahlian anak didiknya agar dapat mengarahkan mereka menjadi siswa yang sesuai dengan landasan pendidikan. Namun, sebelum melakukannya, seorang pendidik harus

memahami apa yang dimaksud dengan "belajar" dan "pembelajaran". Mereka juga harus memahami konsep dasar dari pembelajaran, bagaimana proses pembelajaran dirancang, dan hasil belajar yang diharapkan.

Menurut (Abdullah 2017) pembelajaran adalah suatu sistem untuk mengembangkan potensi dan karakter setiap siswa melalui kerja sama pendidikan di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Ini menghasilkan siswa yang unggul.. Setiap proses pembelajaran pada hakekatnya dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Berbagai komponen pembelajaran berinteraksi satu sama lain selama proses pembelajaran. Komponen-komponen ini dapat dikelompokkan dalam tiga kategori: guru, materi ajar, dan siswa. Ketiga kategori ini harus berperan aktif terutama guru yang menyediakan materi dan menstimulasi siswa aktif belajar. Namun sayangnya, hal ini sering di lalaikan oleh guru, melihat fakta turunnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Untuk tercapainya proses pembelajaran yang aktif antar tiga kategori tersebut maka diperlukan suasana belajar yang kondusif. Kondisi belajar yang kondusif ini harus diupayakan oleh semua guru mata pelajaran agar siswa yang menjadi sasaran untuk kemajuan bangsa dapat mencapainya karena guru berinteraksi langsung dengan siswa mereka (Bawamenewi 2021). Peran pendidik dalam mencapai kompetensi dan hasil belajar tertentu dengan menggunakan berbagai pendekatan, teknik, dan strategi. Dalam proses belajar mengajar, peran guru tidak hanya memberikan informasi kepada siswa. Salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah guru, karena mereka adalah orang pertama yang berinteraksi langsung dengan siswa selama proses pembelajaran. Agar guru dapat membantu siswa menghadapi tantangan belajar, mereka harus dapat memahami semua perbedaan kapasitas siswa secara personal (Abdullah 2017).

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media pembelajaran, yang memungkinkan materi disampaikan dengan lebih mudah di kelas. Media pembelajaran tidak hanya sangat membantu guru, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, rasa senang, dan ketertarikan pelajar dalam pelajaran. Ini bermakna pelajar tidak lagi merasa bosan atau jenuh semasa belajar (Triskawati and Silalahi 2022).

Dari hasil pengamatan secara langsung di kelas VII-A UPTD SMPN. 2 Gunungsitoli, siswa sangat sulit dalam mengikuti kegiatan belajar secara personal dan dalam grup belajar. Saat guru memberikan tugas individu sering sekali siswa tidak mengerjakan tugas, begitu pula sebaliknya saat berkelompok biasanya dilakukan oleh satu atau dua siswa, dan sebagian besar siswa tidak tahu apa yang harus dilakukan. Hal ini dikarenakan siswa jenuh dengan konten yang diberikan karena penyampaian yang monoton sehingga menimbulkan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh itu, media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik perhatian pelajar dan memudahkan pemahaman peserta didik tentang Fabel sangat diperlukan. Media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) adalah salah satu jenis media yang sangat menarik perhatian pelajar dan menarik mereka ke dalam cerita. Media Dokansi dianggap oleh peneliti sebagai alat yang berkesan untuk

mengajar Bahasa Indonesia kerana ia bukan hanya menarik, tetapi juga merupakan jenis permainan yang mudah dan menyenangkan untuk dimainkan bersama teman.

Menurut Mufida, Utami, dan Hermawan (Mufida, Utami, and Hermawan 2022), guru harus mengubah cara mereka mengajar siswanya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami teks fabel. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan pemanfaatan media permainan Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) yang menarik.

## **METODE**

Metode penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah metode penelitian untuk pembuatan produk dalam bidang tertentu, yang diikuti oleh produk sampingan tertentu dan yang menentukan keefektifan produk tersebut. Tempat data yang dikumpulkan untuk penelitian ini dikumpulkan di SMP/SLTP N. 2 Gunungsitoli dengan sampel penelitian diambil dari kelas VII-A yakni sebanyak 20 orang peserta didik. Pada kajian ini, kuesioner, atau angket, digunakan untuk mengumpul data. Sebagai alat pengumpul data, kuesioner atau angket terdiri dari beberapa set pertanyaan tertulis yang memerlukan responden memberikan jawaban secara tertulis juga (Triskawati and Silalahi 2022). Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan hasil telaah serta penilaian dari respon siswa terhadap media yang digunakan. Metode analisis yang digunakan untuk mengevaluasi setiap komponen yang berkaitan pada kualitas media permainan *Dokansi*.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Tahapan selanjutnya setelah dilaksanakan pengembangan produk sesuai dengan yang direncanakan adalah validasi atau penilaian oleh pakar materi dan pakar media. Proses validasi ini dilakukan untuk mendapatkan data kelayakan media permainan dokansi yang telah dibangun. Tujuan penilaian yang dilakukan oleh pakar materi dan pakar media adalah untuk mendapatkan informasi, kritikan, dan rekomendasi untuk membuat media Dokansi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks fabel menjadi produk yang berkualitas tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Karena Lase, dkk (Lase et al. 2023) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru harus sesuai dengan topik materi yang dibicarakan, juga perlu memperhatikan umur peserta didik atau tingkatan penerima percobaan lapangan.

### ***Kelayakan Media Dokansi***

Sebelum penelitian, peneliti membuat media permainan Dokansi bersama-sama. Kemudian salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gunungsitoli menilainya dan menganggapnya layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti. Kelayakan media Dokansi ini nilai oleh 2 validator, diantaranya seorang dosen pengampuh matakuliah dan seorang pengajar Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Beberapa aspek yang dinilai atau divalidasi oleh validator yang pertama tentang tampilan media Dokansi, ukuran, kejelasan gambar,

warna yang serasi, kemudahan dalam pengoperasian media dan kesesuaian gambar dengan materi, serta kesesuaian materi dengan kemampuan siswa.

### **Hasil Tanggapan Peserta Didik**

Setelah selesai penyelidikan, hasil angket peserta didik tentang media permainan Pazzle adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Didik

No	Pertanyaan	Nilai Tanggapan		Keterangan
		Tidak	Ya	
1	Apakah pendekatan media Dokansi menarik dan efektif untuk materi fabel?	20	90	Setuju
2	Apakah penggunaan warna yang tepat mendukung tampilan media?	0	100	Sangat Setuju
3	Apakah Anda mahir untuk menggunakan media ?	0	100	Sangat Setuju
4	Apakah menggunakan media dokansi membuat belajar lebih mudah?	0	100	Sangat Setuju
5	Apakah gambar membantu memahami materi?	0	100	Sangat Setuju
6	Apakah Anda tertarik untuk belajar dengan media dokansi?	0	95	sangat Setuju
7	Apakah Anda akan tertarik jika topik berikutnya menggunakan media dokansi?	10	90	sangat Setuju

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa sangat responsif terhadap media belajar Dokansi. Adapun hal-hal yang dinilai pada siswa adalah siswa mengajukan pertanyaan tentang cara memainkan media, antusias pada media. Siswa menggunakan media sesuai dengan petunjuk, mematuhi peraturan permainan, berpartisipasi dalam diskusi aktif, dan mengajukan pertanyaan jika ada masalah.

### **Penilaian Pakar Materi**

Hasil percobaan yang dilakukan oleh pakar materi menunjukkan bahwa produk media Dokansi memiliki validitas dan kualitas yang tinggi. Media pembelajaran sangat penting selama proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi peserta didik, meningkatkan pemahaman mereka, dan mengoptimalkan penyampaian materi. Media dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) adalah salah satu jenis media yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka tertarik pada materi fabel.

Berdasarkan hasil data keseluruhan penilaian pakar materi dan pakar media pada produk Dokansi, dapat disimpulkan bahwa media permainan Dokansi yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi fabel mengalami peningkatan kualitas yang signifikan dan memenuhi syarat untuk uji coba. Menurut penilaian secara utuh, pakar materi dan media mengatakan bahwa produk yang akan dikembangkan harus berada dalam kategori "Sangat Layak", dalam hal ini kategori penilaian media dokansi yang dikembangkan sangat memenuhi syarat. Hasil penilaian pakar materi menunjukkan bahwa dari lima belas pertanyaan, pakar materi memberikan penilaian pada kategori

"Ya". Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pakar materi berpendapat bahwa muatan isi permainan yang ada di media Dokansi sangat layak untuk dipelajari. Para pakar juga percaya bahwa media Dokansi dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar siswa Bahasa Indonesia materi teks fabel.

### ***Penilaian Pakar Media***

Hasil uji yang dilakukan oleh pakar media menunjukkan bahwa produk media Dokansi memiliki validitas dan kualitas yang "baik". Hasil validasi pakar media menunjukkan bahwa dari dua puluh pertanyaan, pakar materi menilai media permainan Dokansi pada kategori "Ya" untuk setiap pernyataan. Ini menunjukkan bahwa pakar media berpendapat bahwa reka bentuk yang terdapat dalam media Dokansi sangat baik untuk dipelajari kemudian digunakan sebagai alat untuk mengajar pelajar Bahasa Indonesia tentang topik fabel. Didapati bahwa produk Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) pada materi fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 2 Gungunsitoli sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pakar media berpendapat bahwa produk ini tidak perlu lagi diubah lagi. Sebagai kesimpulan dari data keseluruhan penilaian pakar materi dan media pada produk Dokansi, dapat disimpulkan bahwa media Dokansi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan kemajuan kualitas yang signifikan dan sangat layak untuk diuji coba. Menurut pakar materi dan media secara keseluruhan, produk yang akan dikembangkan harus berada dalam kategori "Sangat Layak", dalam hal ini kategori penilaian media dokansi yang dikembangkan sangat memenuhi syarat.

Peneliti sebagai pengembang media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) untuk muatan Bahasa Indonesia berharap dapat membantu pelajar memahami lebih banyak perkara, terutamanya yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia, dan meningkatkan kecekapan akademik peserta didik. Selain itu, diharapkan bahwa media Dokansi (Ludo Menyelesaikan Misi) yang dikembangkan oleh peneliti akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu guru menyampaikan materi teks pantun dengan baik. Selain itu, diharapkan bahwa media ini akan meningkatkan nilai karakter luhur dalam diri peserta didik.

### **KESIMPULAN**

Sebagai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, kami dapat membuat kesimpulan berikut: (1) Aplikasi dari model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media dokansi. Prosedur pengembangan terdiri dari analisis masalah, desain media dokansi, penilaian produk, dan revisi produk. Bahan yang digunakan untuk media dokansi adalah bahan yang tahan lama dan tahan lama, sehingga tidak mudah rusak saat digunakan. (2) Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan media permainan Dokansi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di VII SMP Negeri 2 Gungunsitoli sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan topic fabel. Pendapat dari guru juga menunjukkan bahwa metode ini sangat layak untuk digunakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian produk pertama kali tidak terdapat perbaikan atau revisi.

**REFERENSI**

- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Abdullah, Ramli. 2017. “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 4(1):35. doi: 10.22373/lj.v4i1.1866.
- Bawamenewi, A. (2021). Penerapan strategi the learning cell terhadap kemampuan membaca artikel dalam media cetak. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 154-161.
- Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 4301-4308.
- Mufida, I. L., S. Utami, and A. Hermawan. 2022. “Pengembangan Media LUBEL Dalam Pembelajaran Menelaah Struktur Dan Kebahasaan Teks Fabel Siswa Kelas VII.” *Patria Educational Journal ...* 2:70–83.
- Triskawati, and Beta Rapita Silalahi. 2022. “EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD.” *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...* 01(September):55–67.