

## VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PABIO (*PUZZLE BIOGRAFI*) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS BIOGRAFI KELAS X

Mutamimatul Khusna<sup>1</sup>, Agus Hermawan<sup>2</sup>, Sri Utami<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

\*[mutamimatul.khusna9898@gmail.com](mailto:mutamimatul.khusna9898@gmail.com), [agushermawan8992@gmail.com](mailto:agushermawan8992@gmail.com), [utami3215@gmail.com](mailto:utami3215@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima : Tanggal

Di revisi :

Disetujui :

Dipublikas :

#### Kata kunci:

Validasi

Media Pembelajaran

Teks Biografi

Puzzle Biografi

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran Pabio (*Puzzle Biografi*) untuk siswa kelas X. *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat pesertadidik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan puzzle secara tepat dan cepat. Jenis penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari penilaian ahli, guru, dan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah dua ahli, satu guru, dan tiga belas siswa sebagai responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data berupa validasi ahli, lembar penilaian guru, dan lembar respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Pabio (*Puzzle Biografi*) layak untuk diimplementasikan. Berdasarkan validasi ahli, penilaian guru, dan respon siswa presentase skor ahli media sebesar 89%, ahli materi sebesar 93,75%, guru/praktisi sebesar 89%, respon siswa sebesar 92,22%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik pula hasil kevalidan media pembelajaran tersebut.

**Abstract:** *This study aims to describe the validity of Pabio's learning media (Biographical Puzzle) for class X students. Puzzle is a game consisting of pieces of pictures, boxes, letters or numbers arranged as in a game which eventually forms a certain patterns so that students become motivated to solve puzzles correctly and quickly. This type of research is descriptive qualitative. Data obtained from the assessment of experts, teachers, and students. The subjects in this study were two experts, one teacher, and thirteen students as respondents. Data collection techniques using a questionnaire. Data collection instruments in the form of expert validation, teacher assessment sheets, and student response sheets. The results of this study indicate that the Pabio learning media (Biographical Puzzle) is feasible to be implemented. Based on expert validation, teacher assessment, and student responses, the percentage score of media experts is 89%, material experts are 93.75%, teachers/practitioners are 89%, student responses are 92.22%. So it can be concluded that the higher the score obtained, the better the results of the validity of the learning media.*

### PENDAHULUAN

Pengembangan kurikulum 2013 diarahkan pada pencapaian kompetensi yang digunakan dari Standar Kelulusan (SKL). Penerapan kurikulum ini menjadikan siswa menjadi lebih terampil dalam praktik pembelajaran. Pada kurikulum 2013 guru mempunyai peranan penting dalam pelaksanaan

kurikulum tersebut. Guru tidak dibebani dengan silabus, tetapi lebih terarah untuk mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan pedoman kurikulum-kurikulum 2013 dan melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi-kompetensi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 ini diharapkan adanya interaksi aktif antara siswa dengan guru dan media pembelajaran.

Salah satu hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran berbasis kompetensi adalah penggunaan media pembelajaran. Media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa (O. N. Mahnun, 2012). (Aeni dkk., 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran berupa benda konkret serta sesuai dengan karakter anak dapat membantu siswa memahami materi, memperjelas materi, serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dan media dapat digunakan untuk belajar sekaligus bermain dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. (Yaumi, 2017) Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar akan membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

Azhar (2011:15) mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dalam membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi pada siswa. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan media dapat mengatasi rasa kebosanan dalam belajar dikelas. Salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan media dalam pembelajarannya adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan kemampuan bahasa yang cukup penting karena menulis merupakan kemampuan bahasa yang produktif. Dengan menulis siswa mampu untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan konsep pengetahuannya melalui kata-kata.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Keterampilan menulis tidak mudah dimiliki dan memerlukan waktu yang lama untuk memperolehnya. Dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan ide-ide atau gagasannya melalui bahasa tulis (Puspitasari & Bakti, 2014). Keterampilan menulis yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan menulis teks biografi. Biografi merupakan sebuah tulisan yang membahas tentang kehidupan seseorang. Teks biografi merupakan teks yang mengisahkan tokoh atau pelaku, peristiwa, dan masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu, diperlukan berbagai komponen untuk menunjang keberhasilan keterampilan menulis, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Media *Pabio (Puzzle Biografi)* merupakan suatu sarana media pembelajaran yang berupa teka-teki menyusun potongan atau kepingan gambar. Media *Pabio (Puzzle Biografi)* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara bongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media *Pabio (Puzzle Biografi)* bertujuan agar siswa dapat belajar dengan inovasi baru dan dapat mengembangkan keterampilan berfikir siswa. Media tersebut meningkatkan keterampilan berfikir, siswa dapat berfikir tentang seorang tokoh yang sudah guru siapkan berupa gambar yang masih bentuk acak. Disitu siswa akan berfikir aktif karena siswa diminta untuk menyusun sehingga membentuk sebuah gambar yang tepat. Kemudian setelah siswa selesai dalam penyusunan tersebut siswa diminta untuk menuliskan biografi seseorang dari sebuah *puzzle* yang telah tersusun. Pengembangan media pembelajaran ini juga berfungsi untuk menumbuhkan kemampuan literasi siswa. Literasi berfungsi untuk tumbuhnya minat baca, mempermudah proses belajar mengajar, disiplin siswa, mengasah cara berfikir kreatif, kritis, dan inovatif, dan peningkatan prestasi (Yulianto dkk., 2020)

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Hasil yang berupa data yang kemudian dideskripsikan. Data yang diperoleh berasal dari validasi ahli, guru, dan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah dua ahli, satu guru, dan tiga belas siswa kelas X sebagai responden. Sedangkan, teknik pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, lembar penilaian guru dan lembar respon siswa.

Meliputi aspek tampilan media, aspek konten media, aspek penyajian, aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek kemanfaatan media.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk**

Kategori	Hasil Uji		Tindak Lanjut
	Presentase	Kualifikasi	
4	86% - 100%	Sangat Layak	Implementasi
3	76% - 85%	Layak	Implementasi
2	56% - 75%	Cukup Layak	Revisi
1	<55%	Kurang Layak	Revisi

Jika aspek media pembelajaran diuji kelayakannya mencapai presentase 86% -100%, maka media pembelajaran dapat dikualifikasikan sangat layak dan diimplementasikan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Hasil yang di peroleh meliputi dari validasi ahli, penilaian guru, dan respon siswa, terdapat dua ahli dalam validasi meliputi, validasi ahli media dan validasi ahli materi. Dari hasil validasi ahli, penilaian guru serta respon siswa terdapat uraian beberapa aspek dari masing-masing responden. Dari hasil yang diperoleh media Pabio (*puzzle* biografi) dengan mendapatkan hasil presentase sangat layak diimplementasikan. Berikut keseluruhan rekapitulasi data yang diperoleh dari ahli media dengan presentase 89%, untuk ahli materi memperoleh hasil presentase 93,75%, hasil penilaian guru mendapatkan hasil presentase 89%, dan respon siswa mendapatkan hasil presentase 92,22%. Berikut data tabel rekapitulasi dari masing-masing responden berdasarkan aspek.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Responden**

No.	Aspek Penilaian	Responden			
		Ahli Media	Ahli Materi	Guru	Siswa
1.	Tampilan Media	85%	-	90%	91,9%
2.	Konten Media	100%	-	-	-
3.	Penyajian media	81,25%	93,75%	87,5%	91%
4.	Kemanfaatan Media	-	-	90%	93,75%
5.	Kelayakan Isi	-	93,75%	-	-
6.	Kebahasaan	-	93,75%	-	-
Total Presentase		<b>89 %</b>	<b>93.75 %</b>	<b>89 %</b>	<b>92.22 %</b>

Pada tabel 2 diatas dipaparkan beberapa aspek, yang pertama yaitu aspek tampilan media. Sebuah media tentunya sangat penting sekali memperhatikan sebuah tampilan dengan tujuan untuk menarik rasa keingintahuan siswa dalam belajar. Menurut (Asahar jihar, dkk, 2014) yang berpendapat bahwa media yang baik idealnya memiliki empat kriteria yaitu kesesuaian atau relevansi yang artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan, tujuan belajar. Yang kedua kemudahan, yang artinya semua isi pelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari, atau dipahami oleh siswa. Ketiga, kemenarikan yang artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian siswa baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Keempat, kemanfaatan yang artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran. Dengan demikian tampilan mdia sangat berpengaruh terhadap siswa, oleh karena hal ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar.

Aspek yang kedua merupakan aspek konten media. Dalam aspek ini bertujuan untuk memberikan informasi terhadap siswa melalui konten media. Dalam konten media (*puzzle* biografi) memuat informasi meliputi kesesuaian standart kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran dan, kesesuaian konsep materi yang digunakan. (Rina, 2018) mengatakan bahwa langkah pada indikator ini bertujuan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa pada media ini harus menarik dan dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Hal ini menjadi tugas guru untuk menyesuaikan materi dengan media yang sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar. Sedangkan pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan.

Ketiga yaitu aspek penyajian. Penyajian media yang dilakukan pada Pabio (*puzzle biografi*) merupakan cara menyampaikan suatu informasi pada media. Menyajikan sebuah informasi dengan baik dan tepat serta menarik dengan tujuan agar siswa menjadi tertarik untuk belajar terutama pada materi teks biografi.

Keempat yaitu aspek kemanfaatan media. Aspek ini merupakan kegunaan atau fungsi media agar dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar. Salah satu dari kemanfaatan media yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat menggunakan media Pabio (*puzzle biografi*). (Rita widiasih, dkk, 2017) berpendapat bahwa motivasi merupakan dorongan atau penggerak diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki rasa semangat dan sungguh-sungguh dalam belajar dengan tujuan untuk mencapai apa yang diinginkan.

Kelima, aspek kelayakan isi materi. Aspek ini bertujuan untuk menentukan kelayakan suatu isi materi pada media Pabio (*puzzle biografi*). Selain itu hal ini dilakukan untuk menilai sejauh mana tingkat kelayakan isi materi dengan media yang digunakan.

Keenam, aspek kebahasaan. Aspek kebahasaan perlu diperhatikan dengan tujuan memudahkan siswa untuk memahami suatu media maupun teks terkait media yang disajikan. Bahasa yang digunakan pada media yaitu mudah dipahami, dan santun digunakan. Hal ini sangat penting bagi seorang guru yang tujuannya memudahkan siswa memahami bahasa yang diberikannya.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil dari validasi ahli, penilaian guru, dan respon siswa diketahui bahwa media Pabio (*Puzzle Biografi*) sangat layak digunakan. Hal ini dinyatakan dari hasil penilaian dalam beberapa aspek. Seperti yang telah dipaparkan pada tabel. 2 diatas, dijelaskan bahwa terdapat enam aspek yang meliputi aspek tampilan media, aspek konten media, aspek penyajian, aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek kemanfaatan media. Hasil penilaian pada aspek tampilan media yang dinilai oleh ahli media dengan mendapatkan hasil presentase 85%, hasil penilaian yang dilakukan oleh guru pada aspek tampilan media mendapatkan hasil presentase 90%, sedangkan aspek tampilan media yang dinilai oleh siswa mendapatkan hasil presentase 91,9%. Aspek konten media yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan hasil presentase 100%. Aspek selanjutnya yaitu aspek penyajian media yang dinilai oleh ahli media dengan hasil presentase 81,25%, pada ahli materi aspek penyajian media mendapatkan hasil presentase 93,75%, aspek penyajian media yang dinilai oleh guru mendapatkan hasil presentase 87,5%, aspek yang dinilai oleh respon siswa mendapatkan hasil presentase 91%. Selanjutnya merupakan aspek kemanfaatan media, pada aspek kemanfaatan media yang dinilai oleh guru mendapatkan hasil presentase 90%. Sedangkan penilaian dari respon siswa pada aspek kemanfaatan media mendapatkan hasil presentase 93,75%. Aspek selanjutnya yaitu aspek kelayakan isi yang didapatkan dari hasil penilaian oleh ahli materi dengan memperoleh hasil presentase 93,75%. Aspek yang terakhir yaitu aspek kebahasaan yang dilakukan oleh ahli materi dengan mendapatkan hasil presentase 93,75%. Dengan demikian, rekapitulasi hasil dari penilaian dari responden meliputi aspek tampilan media, konten media, penyajian media yang di dapat dari ahli media dengan mendapatkan hasil presentase keseluruhan 89%. Aspek penyajian media, aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan yang diperoleh dari ahli materi dengan mendapatkan hasil presentase 93,75%. Aspek tampilan media, aspek penyajian media, aspek kemanfaatan media yang diperoleh dari hasil penilaian guru dengan mendapatkan hasil presentase 89%. Aspek tampilan media, aspek penyajian media, aspek kemanfaatan media yang diperoleh dari penilaian respon siswa dengan mendapatkan hasil presentase 92,22%. Dengan demikian, berdasarkan penjelasan pada tabel 2 sebelumnya apabila kriteria produk mencapai presentase 85%-100% maka media tersebut layak untuk diimplementasikan. Melihat dari hasil rekapitulasi data pada tabel diatas bahawa media Pabio (*Puzzle Biografi*) masuk rentang presentase 85%-100%, maka media Pabio (*puzzle biografi*) layak untuk diimplementasikan.

### **SIMPULAN**

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi. Pengembangan kurikulum 2013 diarahkan pada pencapaian kompetensi yang digunakan dari Standar Kelulusan (SKL). Penerapan kurikulum 2013 ini menjadikan siswa lebih terampil dalam praktik pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 ini proses pembelajaran diharapkan adanya interaksi yang aktif antara siswa dengan guru dan pembelajaran berpusat pada siswa. Salah satu hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran berbasis kompetensi adalah penggunaan media pembelajaran. Selain itu,

dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif serta efisien. Selain itu, dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif serta efisien. Keterampilan menulis yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan menulis teks biografi. Biografi merupakan sebuah tulisan yang membahas tentang kehidupan seseorang. Media *Pabio (Puzzle Biografi)* merupakan suatu sarana media pembelajaran yang berupa teka-teki menyusun potongan atau kepingan gambar. Media *Pabio (Puzzle Biografi)* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara bongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media *Pabio (Puzzle Biografi)* bertujuan agar siswa dapat belajar dengan inovasi baru dan dapat mengembangkan keterampilan berfikir siswa. Penelitian ini dilakukan uji validasi ahli, penilaian guru dan respon siswa. Dari hasil rekapitulasi data media *Pabio (puzzle biografi)* dikategorikan layak diimplementasikan dengan hasil presentase keseluruhan mencapai tingkat 85%-100%. Penilaian tersebut diperoleh dari indikator aspek setiap validator ahli, penilaian guru, dan respon siswa. Dengan adanya media *iPabio* ini diharapkan siswa mampu membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan terutama pada materi teks biografi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar tentunya berkat dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih ditujukan kepada kepala SMKN1 Kademangan yang telah memberikan kesempatan waktu dan tempat untuk dilakukannya penelitian, tidak lupa juga kepada guru Bahasa Indonesia yang sudah membantu lancarnya penelitian yang dilaksanakan. Terima kasih juga untuk Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yang sudah memberikan kesempatan dan dorongan dilakukannya kegiatan penelitian untuk mahasiswanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Johar, Asahar. (2014). Perancangan dan mplementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang studi Bahasa Inggris dikelas VII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu dengan menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal Rekursif*, Vol. 2, No. 1
- Asih Handayani, Rina. (2018). *Kesesuaian Materi Terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Ajar Bahasa Arab*. Lisania Journal of Arabic Education and Literature. Vol. 2, No. 1
- Widiasih, Rita, dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 11, No. 2
- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3 (3) pp. 159-165.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 9.
- Mahnun, O. N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 9.
- Puspitasari, E. H., & Bakti, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Dengan Bahasa Sendiri Melalui Media Film Dongeng Pada Peserta Didik Kelas Vii B Mts Mu'allimin Malebo Temanggung. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 8.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar*, 21.
- Yulianto, A., Ekaningtiass, P., Ilyas, M., & Saidah, S. (2020). Studi Kasus Dampak Implementasi Program Literasi pada Siswa dan Guru di SMPN 1 Bantul. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 8 <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/955>.