

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-OFL (*E-ORGANIZER  
FORM LEARNING*) MATERI UNSUR PUISI UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI BAIPAS  
MALANG**

**TESIS**

**Oleh:  
Era Oliviya  
NIM.200103220017**



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-OFL (*E-ORGANIZER  
FORM LEARNING*) MATERI UNSUR PUISI UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI BAIPAS  
MALANG**

Tesis  
Diajukan kepada  
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh:**  
**Era Oliviya**  
**NIM.200103220017**

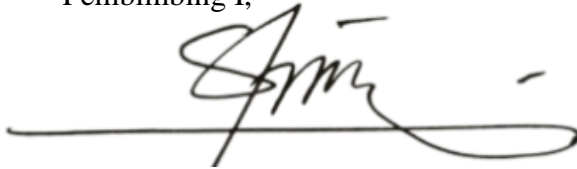
**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 15 Desember 2022

Pembimbing I,



**Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd**  
NIP. 196512051994031003

Pembimbing II,



**Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd**  
NIP. 197402282008011003

Malang, 15 Desember 2022

Mengetahui;

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd**  
NIP. 197606192005012005

## LEMBAR PENGESAHAN TESIS


Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) Materi Unsur Puisi Untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 20 Januari 2023

Dewan Penguji,

Tanda Tangan

Ketua Penguji

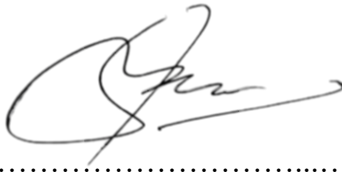
Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002



.....

Penguji Utama,

Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd  
NIP. 197007282008011007



.....

Anggota,

Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd  
NIP. 196512051994031003



.....

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd:  
NIP. 19760619 200501 2 005



.....

Mengesahkan,  
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak  
NIP. 19690303 200003 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Era Oliviya

NIM : 200103220017

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwasannya dalam hasil penelitian dan pengembangan saya ini tidak ada unsur penjiplakan atau plagiasi karya ilmiah atau karya penelitian orang lain, kecuali yang tertulis sebagai sumber acuan atau rujukan dalam naskah penelitian ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Desember 2022

Hormat Saya



Era Oliviya  
200103220017

**MOTTO**

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

**Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan**

**(Q.S Al-Insyirah Ayat 6)<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, Al-Jumanatul 'Ali, (Bandung: CV I-ART,2004) hal, 394.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah Robbil ‘Alamin kepada ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini. Sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Sebuah karya tesis ini saya persembahkan kepada:

Pertama saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Kurtubi, Ibu Lilik Kusaroh dan adik saya Echa yang telah mendukung secara moril maupun materil dan yang selalu tak pernah berhenti untuk berdoa dan berjuang bersama. Kedua kepada dosen yang selalu membimbing dalam mencari ilmu. Terutama kepada Bapak Ibu pembimbing yaitu Ibu Prof. Dr. Hj. Suti’ah, M.Pd dan Bapak Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd yang memberi masukan konsep penelitian ini dan membimbing proses penulisan tesis ini saya ucapkan banyak terimakasih semoga allah SWT membalas kebaikan beliau.

Ketiga saya persembahkan tesis ini kepada diri saya sendiri yang telah mau bekerja sangat keras agar bisa menyelesaikan tesis ini dengan berbagai kegiatan yang saya lakukan secara bersamaan. Terimakasih juga kepada mas NLS menemani setiap proses, *Wǒ ài nǐ*

Keempat saya akan persembahkan dan ucapkan terimakasih kepada sahabat saya, Yusril, Tyas, Vita, Palin, Zian, Nelis, Indana, Nopala, Ajeng, Nimas, dan gengges PPG Prajab, serta masih banyak lagi. *Lemah teles besties*

## ABSTRAK

Oliviya, Era. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Media E-OFL, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penggunaan media pembelajaran di MI Baipas Malang materi unsur puisi masih minim dan guru belum mengembangkan media yang kekinian seperti memanfaatkan teknologi. Kecanggihan teknologi dapat menunjang pembelajaran masa kini. Media pembelajaran E-OFL menjadi salah satu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar materi unsur puisi dan perkembangan IPTEK.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini (1) Menghasilkan produk media E-OFL yang sesuai dengan analisis karakteristik kebutuhan materi unsur puisi (2) Mengembangkan media E-OFL sesuai dengan prosedur pengembangan. (3) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi unsur puisi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan, mengadopsi model Lee & Owens. Tahapannya yaitu, *Analysis* (analisis kebutuhan dan analisis awal akhir), *Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket dan tes (*pretest* dan *posttest post-test*). Peningkatan motivasi dan hasil belajar dihitung dengan menggunakan t-test.

Hasil menunjukkan bahwa 1) Media E-OFL sesuai dengan karakteristik kebutuhan materi unsur puisi dengan menganalisis kebutuhan media dan peserta didik 2) Prosedur pengembangan media E-OFL dilakukan dalam 5 tahap (1) Analisis kebutuhan, tahap ini menganalisis kebutuhan dan perangkat ajar, Analisis awal akhir dilakukan dengan memastikan sarana penunjang (2) Desain, tahap ini dilakukan dengan mendesain pembelajaran media E-OFL. Desain pembelajaran yaitu merancang perangkat pembelajaran, desain media memanfaatkan *software* (3) Pengembangan, Pembuatan *storyboard* dan *flowchart* kemudian menggunakan *software* dalam proses pengembangan (4) Implementasi, tahap ini dilakukan dengan uji validitas. Ahli materi mendapatkan presentase kelayakan 100%, ahli media dengan presentase kelayakan 93% dan ahli praktisi dengan presentase kelayakan 90%. Tahap (5) Evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk media E-OFL.

Berdasarkan tabel penilaian media pembelajaran ketiga validasi termasuk dalam kriteria sangat sangat layak. 3) Media E-OFL meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari hasil uji lapangan berupa angket motivasi belajar memperoleh presentase 88,75%, angket *pretest* dan *posttest post-test* siswa dihitung menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan hasil nilai signifikansi t-hitung 13,274 dan t tabel 1,73 sehingga  $H_0$  ditolak, artinya ada sebuah perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran E-OFL.



## ABSTRACT

Oliviya, Era. 2022. Development of E-OFL Learning Media (E-Organizer Form Learning) Material Elements of Poetry to Develop Motivation and Learning Outcomes of Grade IV Students MI Baipas Malang

Keywords: Development, Learning Media, E-OFL Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

The use of learning media at MI Baipas Malang, material for elements of poetry is still minimal and teachers have not developed contemporary media such as utilizing technology. Technological sophistication can support today's learning. E-OFL learning media is one of the learning media that is adapted to the needs of learning material elements of poetry and the development of science and technology.

The objectives of this research and development are (1) to produce E-OFL media products that are in accordance with the analysis of the characteristics of the material needs of the elements of poetry (2) to develop E-OFL media according to development procedures. (3) Increase the motivation and learning outcomes of the elements of poetry. The method used in this research is development, adopting the Lee & Owens model. The stages are, Analysis (needs analysis and final initial analysis), Design, Development, Implementation and Evaluation. The sample in this study were fourth grade students. The instruments used were interviews, observations, questionnaires and tests (pretest and posttest post-test). Increased motivation and learning outcomes are calculated using the t-test.

The results show that 1) E-OFL media corresponds to the characteristics of the material needs of the elements of poetry by analyzing the needs of the media and students 2) The procedure for developing E-OFL media is carried out in 5 stages (1) Needs analysis, this stage analyzes the needs and teaching tools, Analysis the initial end is carried out by ensuring supporting facilities (2) Design, this stage is carried out by designing E-OFL media learning. Learning design, namely designing learning tools, media design utilizing software (3) Development, making storyboards and flowcharts then using software in the development process (4) Implementation, this stage is carried out with a validity test. Material experts get a feasibility percentage of 100%, media experts get a feasibility percentage of 93% and practitioner experts get a feasibility percentage of 90%. Stage (5) Evaluation, this stage is carried out to evaluate E-OFL media products.

Based on the learning media assessment table, the three validations are included in the very very feasible criteria. 3) E-OFL media increases motivation and learning outcomes from field test results in the form of a learning motivation questionnaire obtaining a percentage of 88.75%, students' pretest and posttest posttest questionnaires are calculated using the paired sample t-test formula with a t-count significance value of 13.274 and t table 1.73 so that  $H_0$  is rejected, meaning that there is a difference between before and after using E-OFL learning media.

اوليفيا، ايرا. ٢٠٢٢. تطوير وسائل التدريس نموذج التعليم الإلكتروني للمنظم مواد عناصر  
الشعر لتطوير التحفيز والنتائج التعليم الطلاب في فصل ٤ من المدرسة الابتدائية  
بيفاس مالانج. المشريفة الاولى أ. د. سوتعة، الحاجة. والمشريف الثاني الدكتور محمد  
زباد نور اليقين، الماجستر.  
**الكلمات الرئيسية:** تطوير، وسائل التدريس، وسائل نموذج التعليم الإلكتروني للمنظم، التحفيز  
التعليم، النتائج التعليم

لا تنكر ان استعمال الأدوات في عملية التعليم ينساب الى التطور الحالي. تطوير  
وسائل التدريس تتكيف مع تطوير العلوم والتكنولوجيا كالدفاع لطلاب في الإحتياج تعلم. هذا  
هو محاولة واحدة في تقدم جودة التعليم في الفصل، واحد منهم لتقدم التحفيز والنتائج التعليم.  
احدى وسائل التدريس المبتكرة التي يمكن استخدامها يعني وسائل التدريس على أساس  
تكنولوجيا المعلومات والإنصالات.

أهداف هذا البحث والتطور هي (١) ليحلل ويثير النتائج وسائل التدريس نموذج التعليم  
الإلكتروني للمنظم الملائم بتحديد الخاصية مواد عناصر الشعر، (٢) تقدم التحفيز والنتائج  
التعليم الطلاب في فصل ٤ من المدرسة الابتدائية بيفاس مالانج مواد عناصر الشعر، (٣)  
اجراء تقدم التحفيز والنتائج التعليم بالاختبار "ت".

يستعمل هذا البحث والتطور بمنهجية البحث والتطور باعتماد النموذج لي و اوونس.  
والخطوات كالتالي التحليل (التحليل للإحتياج و التحليل الأول والأخير)، التخطيط، التطوير،  
التطبيق، والتقويم. العينة في هذا البحث هي الطلاب فصل ٤ في المدرسة الابتدائية بيفاس  
مالانج مواد عناصر الشعر. الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلات، والملاحظات،  
والاستبيانات، والاختبارات. التحقق النتائج في تطوير هذا النتائج وسائل التدريس نموذج التعليم  
الإلكتروني للمنظم يقوم بها خبراء المواد، خبراء المخطط، خبراء التعليم، والاختبار الميداني  
في شكل الاستبيان التحفيز التعليم، الاستبيان الاختبار الاولى والأخير، الاستبيان الإستجابة  
الذي يتم إجراؤه بالطلاب فصل ٤ في المدرسة الابتدائية بيفاس مالانج.

نتائج هذا البحث والتطور هو يحلل ويثير النتائج وسائل التدريس نموذج التعليم  
الإلكتروني للمنظم الملائم بتحديد الخاصية مواد عناصر الشعر في فصل ٤ في المدرسة  
الابتدائية بيفاس مالانج المضبوط باحتياج التعليم. النتائج وسائل التدريس المتطور ثبت جديرها  
وفعاليته في الاستخدام، هذا يدل على نتائج التحقق والاختبار الميداني الذي تم القيام به. التحقق  
من خبراء المواد احصل على نسبة مئوية ١٠٠%. التحقق من خبراء المخطط احصل على  
نسبة مئوية ٩٣%. التحقق من خبراء التعليم احصل على نسبة مئوية ٩٠% والاختبار الميداني  
احصل من الاختبار الاولى والأخير الطلاب التي تحسب باستخدام الصيغة الإختبار الفرق بين  
عينتين بنتائج هامت عددي ١٣,٢٧٤ و الطارئة ١,٧٣ حتى فرضية الصفر مرفوض، هذا يدل  
على أن هناك الفرق بين قبل وبعد الاستخدام الوسائل التدريس نموذج التعليم الإلكتروني  
للمنظم.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur kehadiran Alloh SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian terkaita dengan “Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang” ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju jalan kebaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang,
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang,
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang,
4. Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini dapat selesai.

5. Dr. Mohamad Zubad Nurul yaqin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan saran, sehingga tesis ini selesai.
6. Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
7. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
8. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Serta semua pihak dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan serta membantu dalam penyusunan tesis ini

Penulis menyadari bahwa apa yang disampaikan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin ya Robbal ‘Alamin.

Malang, 11 Desember 2022

Penulis,

Era Oliviya

NIM. 200103220017

## Pedoman Transliter Arab Latin

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا =	A	ز =	Z	ق =	Q
ب =	B	س =	S	ك =	K
ت =	T	ش =	Sy	ل =	L
ث =	Ts	ص =	Sh	م =	M
ج =	J	ض =	Dl	ن =	N
ح =	<u>H</u>	ط =	Th	و =	W
خ =	Kh	ظ =	Zh	ه =	H
د =	D	ع =	‘	ء =	’
ذ =	Dz	غ =	Gh	ي =	Y
ر =	R	ف =	F		

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang

## DAFTAR ISI

Halaman Cover .....	i
Halaman Pengajuan .....	ii
Lembar Persetujuan .....	iii
Lembar Pernyataan Orisinalitas .....	iv
Halaman Motto .....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Abstrak.....	viii
Kata Pengantar .....	xi
Pedoman Transliter Arab Latin .....	xiii
Daftar Isi .....	xiv
Daftar Tabel.....	xvi
Daftar Bagan .....	xviii
Daftar Gambar .....	xix
Daftar Lampiran .....	xx
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	9
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk .....	10
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan penelitian & Pengembangan .....	11
G. Penelitian Terdagulu & Orisinalitas Penelitian .....	12
H. Definisi Operasional .....	25
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA</b> .....	28
A. Pengembangan Media Pembelajaran .....	28
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	28
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	29
3. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran .....	32
B. E-OFL Sebagai Media Pembelajaran ICT .....	34
1. Media Pembelajaran Berbasis ICT .....	34
2. Manfaat E-OFL dalam Materi Unsur Puisi .....	36
3. Media Pembelajaran E-OFL .....	37
C. Materi Unsur Puisi .....	38
1. Hakikat Puisi .....	38
2. Unsur-unsur Penyusun Puisi .....	39
3. Jenis dan Contoh Puisi .....	40
4. Apresiasi Puisi .....	41
D. Motivasi Belajar.....	43
1. Hakikat Motivasi Belajar.....	43
2. Macam-macam Motivasi .....	46
3. Karakteristik Motivasi .....	48
4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	49
E. Hasil Belajar.....	51
F. Kerangka Berpikir.....	55

<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b> .....	54
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	54
B. Prosedur Pengembangan.....	56
1. Analisis.....	56
2. Desain.....	57
3. Pengembangan.....	57
4. Implementasi.....	58
5. Evaluasi.....	62
C. Ujicoba Produk.....	62
1. Desain Uji Coba.....	62
2. Subjek Uji Coba.....	63
3. Jenis Data.....	64
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	64
5. Teknik Analisis Data.....	66
<b>BAB IV: Hasil Pengembangan</b> .....	<b>69</b>
A. Karakteristik Kebutuhan Media E-OFL.....	69
B. Langkah-langkah Pengembangan Media E-OFL.....	74
C. Analisis Kelayakan Media E-OFL.....	139
<b>BAB V : Kajian Hasil Pengembangan</b> .....	<b>79</b>
A. Kesesuaian Media Pembelajaran E-OFL.....	155
B. Proses Pengembangan Media E-OFL.....	156
C. Efektifitas Media E-OFL.....	159
<b>BABVI: PENUTUP</b> .....	<b>161</b>
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>166</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	18
Tabel 3.1 Kisi-kisi Indikator Validasi Ahli Materi .....	59
Tabel 3.2 Kisi-kisi Indikator Validasi Ahli Konstruk Desain.....	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi Indikator Validasi Motivasi Belajar .....	60
Tabel 3.4 Kriteria validator .....	61
Tabel 3.5 Skala Likert .....	67
Tabel 4.1 Lembar Observasi .....	71
Tabel 4.2 Lembar Wawancara .....	72
Tabel 4.3 Tahapan Model Pengembangan Lee & Owens .....	73
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Media.....	74
Tabel 4.5 Tahap Analisis .....	75
Tabel 4.6 Gaya Belajar Peserta Didik .....	80
Tabel 4.7 Fasilitas Sekolah .....	83
Tabel 4.8 KD dan Indikator .....	98
Tabel 4.9 Tujuan Pembelajaran.....	99
Tabel 4.10 Instrumen Validasi Ahli Konstruk Desain .....	121
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Konstruk Desain .....	122
Tabel 4.12 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	126
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	127
Tabel 4.14 Instrumen Validasi Ahli Praktisi .....	129
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	130
Tabel 4.16 Instrumen Respon Peserta Didik.....	132



Tabel 4.17 Hasil Respon Peserta Didik .....	133
Tabel 4.18 Instrumen Motivasi Peserta Didik.....	134
Tabel 4.19 Hasil Instrumen Motivasi Peserta Didik .....	137
Tabel 4.20 Skala likert .....	140
Tabel 4.21 Skala likert .....	142
Tabel 4.22 Skala likert .....	143
Tabel 4.23 Skala likert .....	144
Tabel 4.24 Peningkatan Hasil belajar Kelas Eksperimen .....	146
Tabel 4.25 Peningkatan Hasil belajar Kelas Kontrol .....	147
Tabel 4.26 Hasil Penilaian Kelas Eksperimen .....	149
Tabel 4.27 Hasil Penilaian Kelas Kontrol.....	150
Tabel 4.28 nilai kelas eksperimen dan kontrol.....	151

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	53
Bagan 3.1 Tahapan Model Lee & Owens .....	56
Bagan 4.2 Peta Konsep Pemetaan Materi .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Pretest dan Posttest Group Design</i> .....	63
Gambar 4.1 Logo <i>Microsoft Power Point</i> .....	76
Gambar 4.2 Logo Canva .....	76
Gambar 4.3 Logo HTML .....	76
Gambar 4.4 Grafik Gaya Belajar Peserta Didik.....	81
Gambar 4.5 Cover E-OFL.....	107
Gambar 4.6 Kata Pengantar E-OFL .....	108
Gambar 4.7 Daftar Isi E-OFL .....	108
Gambar 4.8 Tampilan Sapa Guru.....	109
Gambar 4.9 Tampilan KI KD.....	110
Gambar 4.10 Tampilan Indikator dan Tujuan Pembelajaran .....	111
Gambar 4.11 Tampilan Presensi E-OFL .....	111
Gambar 4.12 Tampilan Materi E-OFL.....	112
Gambar 4.13 Tampilan Video Pembelajaran .....	113
Gambar 4.14 Tampilan Game .....	114
Gambar 4.15 Review.....	114
Gambar 4.16 Tampilan Software Canva.....	115
Gambar 4.17 Tampilan Software Canva.....	116
Gambar 4.18 Tampilan Software Canva.....	117
Gambar 4.19 Tampilan Software Canva.....	118
Gambar 4.20 Tampilan Software Canva.....	119

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampira.1.Surat Izin.....	77
Lampiran. 2. Validasi Ahli Desain.....	78
Lampiran. 3. Validasi Ahli Materi .....	80
Lampiran. 3. Validasi Ahli Praktisi.....	80
Lampiran. 3. Validasi Respon Peserta Didik .....	80
Lampiran. 3. Validasi Motivasi Peserta Didik.....	80
Lampiran. 3. Validasi Ahli Materi .....	80

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan *tools* dalam proses pembelajaran tidak dipungkiri mengikuti perkembangan zaman. Seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT (Information and Communication Technology)*, *Paperless*, *CBT (Computer Based Test)*, *hybrid learning*, pemanfaatan kelas-kelas *online* dan seterusnya merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas salah satunya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi unsur puisi mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut juga terjadi di MI Baipas Malang yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT (Information and Communication Technology)*, pada pembelajaran unsur puisi.

Salah satu dampak dikeluarkannya SE (Surat Edaran) yang ditetapkan oleh Mendikbud pada 24 Maret 2020 adalah terdapat kebijakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dari rumah. Perubahan tersebut menjadi awal mula sebuah keharusan untuk pengajar (guru) bersiap diri, menerima dan membiasakan hal-hal yang bersifat pembaruan<sup>2</sup>. (Herliandry et al., 2020) PJJ (pembelajaran jarak jauh) menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan pembelajaran secara tatap muka. Peran pemanfaatan media pembelajaran disini

---

<sup>2</sup> Maulidina, S., & Bhakti, Y. B., "Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika", 2020 *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 248–251. <https://doi.org/http://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/2592/2068>

menjadi suatu hal yang signifikan<sup>3</sup>. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) tersebut juga sudah diterapkan di MI Baipas Malang, Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan hasil wawancara dengan guru kelas 4, pemanfaatan media pembelajaran selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) sudah memanfaatkan teknologi informasi, artinya penerapan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran jarak jauh memiliki peran sentral terbukti dengan kondisi di lapangan, MI Baipas Malang sudah menerapkan media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar. Pengajar menggunakan media pembelajaran sebagai fasilitator dalam menjembatani materi yang disampaikan agar peserta didik terbantu pemahamannya. Pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat menstimulasi dan memberikan motivasi dan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain memotivasi peserta didik dalam belajar, media pembelajaran juga berfungsi sebagai *reviewer* pembelajaran yang usai dilakukan.

Menurut pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai perantara penyampaian materi kepada

---

<sup>3</sup> Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H., "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19", 2020, Jtp-Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 65–70. <https://doi.org/http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/15286/8695>

peserta didik agar motivasi belajar meningkat dan tujuan dari pembelajaran tercapai. Tetapi fakta yang terjadi di lapangan, saat peneliti melakukan observasi dengan diterapkannya media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi WAG (*Whatsapp Group Discussion*), motivasi belajar siswa kelas empat masih rendah terlihat saat pembelajaran berlangsung, ramai dengan teman yang lainnya, tidak mau menulis materi/konsep penting, tidak tertarik dengan materi yang akan dipelajari.

Merujuk pada teori motivasi oleh David McClelland yang mengatakan bahwa motivasi belajar suatu individu akan semakin besar jika didorong motivasi dalam dirinya sendiri dan didukung dengan situasi dan kesempatan yang mendukung<sup>4</sup>. Hal tersebut belum terlihat pada karakteristik siswa kelas empat MI Baipas Malang. Selain dorongan dari dirinya sendiri situasi dan kesempatan mendukung diartikan oleh peneliti bahwa tersedianya fasilitas belajar yang mendukung juga menjadi sebuah alasan kuat motivasi belajar siswa meningkat.

Melihat di lapangan, saat pembelajaran kelas empat materi unsur puisi, dimana terlihat motivasi dan ketertarikan belajar siswa yang kurang tentu saja akan berdampak pada hasil belajarnya. Terbukti saat guru memberi arahan membuat puisi sederhana dua bait beberapa siswa merespon kesulitan dan tidak tahu caranya, sebagian yang lain tidak merespon dan mengabaikan tugas dari

---

<sup>4</sup> David C McClelland: John W. Atkinson, Ruaael A. Clark, Edgar L. Lowel, *The Achievement Motive*, (New York: Irvington, 1976), hlm. 28

guru tersebut. Bisa diidentifikasi bahwa tidak adanya motivasi untuk belajar materi unsur puisi akan berdampak pada hasil belajarnya.

Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran<sup>5</sup>. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk memperoleh jati diri seseorang (kompeten atau tidak kompeten) dalam penguasaan kemampuan. Bloom mengklasifikasikan tiga ranah dalam hasil belajar, 1) Ranah afektif, 2) Ranah kognitiv, dan 3) ranah psikomotorik. Bloom mengklasifikasikan enam tingkatan dalam ranah kognitiv yang telah direvisi oleh Anderson<sup>6</sup>. Keenam tingkatan dalam ranah kognitiv tersebut juga menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) agar tujuan dari penelitian ini tercapai, yaitu meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi unsur puisi di kelas empat.

Berbicara mengenai media pembelajaran, terdapat media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan prosesor komputer perangkat keras maupun perangkat lunak. Media pembelajaran seperti ini biasanya menggabungkan audio dan visual<sup>7</sup>. Jurnal penelitian Suryani mengungkapkan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan pemanfaatan perangkat keras dan lunak serta aktivitas dalam mengolah data, yang diawali dengan pencarian, pengumpulan, yang selanjutnya diolah, disimpan, kemudian disebar dan pada akhirnya disajikan

---

<sup>5</sup> Sudjana Nana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar", 2005, hlm 58

<sup>6</sup> Ibid, hlm 72

<sup>7</sup> Cecep kustandi M.Pd. dkk, Media pembelajaran manual dan digital, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.33-35



dalam bentuk informasi dengan bantuan komputer atau perangkat komunikasi lainnya.<sup>8</sup>

Salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yaitu *MS Power point*. Suryani dalam jurnalnya mengemukakan penggunaan *software* ini dapat membuat media menjadi interaktif dengan fasilitas *hyperlink* yang dimiliki. Hal tersebut menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan media pengembangan berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dengan memanfaatkan *software* yang sudah ada secara gratis.

Beberapa manfaat dari penggunaan media berbasis ICT pada hasil penelitian Puspitasari bahwa media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi (1) Meningkatkan fokus belajar siswa, (2) Pembelajaran menjadi kondusif dan bermakna, (3) PJJ menjadi lebih mudah, (4) Menanggulangi *lost learning* (5) Mempermudah komunikasi.<sup>9</sup>

Hemat peneliti saat melakukan pra-observasi di sekolah alam MI Baipas Malang, pembelajaran bahasa Indonesia di kelas empat materi puisi membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan praktis agar motivasi belajar materi unsur puisi lebih meningkat. Motivasi belajar merupakan dorongan yang ada didalam diri yang menimbulkan adanya rasa ingin untuk belajar, (Lin et a, 2017; Pratama et al, 2019). Motivasi belajar dapat dilihat dari tekun nya siswa dalam pembelajaran, ulet, tertarik dengan berbagai

---

<sup>8</sup> Ibid, hlm 36

<sup>9</sup> Puspitasari, Septiana Dewi, Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, 2015

permasalahan, menyenangi pekerjaan secara mandiri, dan aktif mengemukakan pendapat<sup>10</sup>. Permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran tersebut dapat diindikasikan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa. Padahal di sekolah alam MI Baipas Malang sudah memanfaatkan media pembelajaran tetapi motivasi belajar peserta didik kelas empat pada materi unsur puisi masih rendah. Berdasarkan diskusi dengan wali kelas empat peneliti menawarkan untuk mengembangkan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) yang menjembatani penyampaian materi unsur puisi kepada peserta didik. Media E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) menawarkan banyak kemudahan jika dioperasikan oleh peserta didik. Peneliti menyampaikan mengenai keunggulan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*).

Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri pada lembaga pendidikan formal mulai dari SD sampai dengan SLTA tidak lagi bertujuan mengajarkan bahasa secara teoritis, yaitu mengetahui tentang bahasa tetapi mengembalikan pembelajaran bahasa kepada fungsi bahasa yang sebenarnya yaitu untuk berkomunikasi. Pembelajaran bahasa bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi menggunakan bahasa target yang memiliki faktor-faktor penentu komunikasi. Faktor-faktor tersebut meliputi siapa berbicara dengan siapa, tujuan, tempat, waktu, konteks kebudayaan dan suasana, jalur dan media, peristiwa berbahasa (Utari,1988:93).

---

<sup>10</sup> Salsabila, Unik Hanifah, Hilda Putri Seviarica, and Maulida Nurul Hikmah. 2020. "Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25(2): 284–304.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksud yaitu suatu proses penyampaian maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Maksud komunikasi dapat berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf (komunikasi tulis) atau paraton (komunikasi lisan), ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD materi unsur puisi yang terdapat pada KD 3.6 dan 4.6 bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara kreatif, dapat menyampaikan amanat dari hasil karya cipta puisi, dan membuat sebuah karya puisi. Hal itu perlu didukung adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar agar tujuan dari materi unsur puisi tercapai dan optimal. Peneliti menawarkan sebuah solusi dengan mengembangkan E-OFL (*E-Organizer Form Learning*).

Selain merujuk pada penelitian terdahulu, peneliti juga melakukan pra-observasi ke MI Baipas Malang. Media pembelajaran yang digunakan memanfaatkan WAG (*Whatsapp Group Discussion*) . Kelebihan dari pemanfaatan WAG (*Whatsapp Group Discussion*) menurut hasil wawancara dengan bu Dina selaku wali kelas empat yaitu 1) Terjangkau dan tidak membutuhkan aplikasi lain, 2) Mudah diakses bagi semua siswa, karena aplikasi WAG hampir setiap wali santri menginstal di ponsel pribadinya. Sedangkan kekurangannya adalah, pemanfaatan aplikasi WAG (*Whatsapp Group*

*Discussion*) komunikasi menjadi pasif karena tidak terjadi komunikasi dua arah yang aktif, selain itu guru kesulitan untuk mengontrol kegiatan belajar siswa karena keterbatasan fitur pada WAG *Whatsapp Group Discussion*). Keterbatasan fitur seperti hanya bisa melakukan *video conference* maksimal 8 siswa, sedangkan dalam satu kelas terdapat 20 siswa.

Hal tersebut menjadi sebuah keterbatasan guru dalam mengontrol kegiatan belajar siswanya. Kekurangan yang lainnya yaitu kurang berinovasi dalam proses pembelajaran, karena hanya terjadi proses mengirim dan menerima tugas yang diberikan oleh guru, sehingga tidak ada *review* materi dan peninjauan langsung dari guru<sup>11</sup>

Berdasarkan dari berbagai fakta dan hasil pra-observasi yang telah peneliti paparkan diatas, peneliti menawarkan pemikiran yaitu sebuah solusi yang menjawab semua permasalahan diatas dengan mengembangkan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) yang memiliki keunggulan seperti tidak berbayar bagi pengembang, mudah diakses dengan ponsel seluler, fleksibel diimplemetasikan di jenjang sekolah dasar dengan latar belakang sarana yang berbeda , dan fitur lengkap dalam satu *file* media pembelajaran tersebut.

Peneliti mengembangkan media E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) mempunyai tujuan agar motivasi dan hasil belajar siswa dalam hal ini materi usur puisi meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-*

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara, 25 Juni 2022 20.05, Malang

*Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas Empat Sekolah Alam MI Baipas Malang”

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 MI Baipas Malang?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 MI Baipas Malang?
3. Bagaimana peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 MI Baipas Malang?

## **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan adalah:

1. Menghasilkan produk sesuai dengan spesifikasi karakteristik media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 MI Baipas Malang.

2. Menghasilkan produk sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 MI Baipas Malang.

3. Menghasilkan produk untuk mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar materi unsur puisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 MI Baipas Malang

#### **D. Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) dikembangkan dalam bentuk *soft file* dengan spesifikasi sebagai berikut:

##### 1. Desain Pembelajaran

Penyajian isi materi dalam media pembelajaran (*E-Organizer Form Learning*) adalah materi unsur puisi pembelajaran bahasa Indonesia kelas 4 SD/MI pada semester satu (ganjil). Komposisi isi materi dalam pembelajaran (*E-Organizer Form Learning*) mengacu pada kurikulum 2013 yang terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.6 dan 4.6.

##### 2. Desain Media

Media E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) tersusun dalam beberapa *slides*, terdapat beberapa fitur/opsi dalam setiap *slides* seperti dapat *terhyperlink* dengan aplikasi *googlemeet*, *terhyperlink* dengan *game online* edukatif “*wordwall*”, *terhyperlink* dengan *platform google form* untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas, *terhyperlink* dengan *google classroom* untuk mengisi presensi kehadiran, *terhyperlink* dengan

video pembelajaran, dalam penggunaannya yaitu standar minimum perangkat ponsel seluler android dengan menggunakan data internet.

#### 4. Bentuk Perangkat Fisik

Bentuk fisik dari media pembelajaran (*E-Organizer Form Learning*) adalah berupa dalam bentuk html.

### **E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan menyempurnakan media yang ada. Melalui pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa agar pembelajaran lebih optimal dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) diharapkan mampu menambah referensi guru/pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa.

Keberhasilan dalam mengembangkan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) tidak terlepas dari fakta yang ada di lapangan, bagaimana ide tersebut muncul, proses penyusunan, rancangan produk yang dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa agar mampu mengubah perilaku siswa (*behaviour change*) dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Salah satu standar guru yang berkualitas adalah mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran, metode serta mampu merancang, menyusun memilih dan menggunakan media pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa dan kebutuhan belajar siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik

siswa dan sesuai dengan kebutuhan belajarnya akan mampu meningkatkan motivasi belajar dan tujuan dari pembelajaran tercapai.

Pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) pada materi unsur puisi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan mempermudah dalam memahami inti materi dari unsur-unsur puisi sehingga meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar meskipun dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Namun dalam mengembangkan media E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) juga memiliki keterbatasan yaitu dalam hal praktis. Media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) ini wujud fisiknya adalah sebuah *soft file* yang berisi materi dan komponen pembelajaran lain. Setiap pergantian materi pengembang membuat dari awal sehingga terdapat banyak *file* dengan banyaknya materi.

## **G. Penelitian Terdahulu & Orisinalitas Penelitian**

Perlunya mengetahui penelitian terdahulu agar dapat dikaji dengan penelitian yang akan dilakukan ini dengan tujuan dapat mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga dapat menjamin orisinalitas penelitian ini. Penelitian terdahulu yang terkait dengan judul tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Kristien Indah, Tesis 2011 : Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN Pare 2 Melalui Pembelajaran Berbantuan *Macromedia Flash 8*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah *macromedia flash 8* dengan memberikan animasinya. Penelitian ini terdapat dua siklus terdiri



dari empat kali pertemuan. Siklus tersebut melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil Penelitian menunjukkan setelah penerapan pembelajaran berbantuan macromediaflash 8, prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Pare mengalami peningkatan dari skor rata-rata 78,25 menjadi 85,75<sup>12</sup>.

2. Iik Faiqotul Ulya dkk, Jurnal 2016: Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pendekatan kontekstual lebih baik daripada konvensional dalam meningkatkan kemampuan koneksi dan motivasi belajar siswa serta bagaimana hubungan antara kemampuan koneksi matematis dan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain kelompok kontrol pretes-postes. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD se-kecamatan Cisitua yang sekolahnya berada pada kelompok unggul. Sementara, sampelnya adalah siswa kelas IV SDN Corenda sebagai kelas eksperimen dan SDN Nanggerang sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa dan motivasi belajar siswa<sup>13</sup>.
3. Putu Desta Pramesti dkk, Jurnal 2021 “Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis *Power Point* Dengan Fungsi *Hyperlink*” Penelitian pengembangan ini

---

<sup>12</sup> Indah Kristian. Tesis, “ Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN Pare 2 Melalui Pembelajaran Berbantuan *Macromedia Flash 8*, 2011

<sup>13</sup> Ulya Faiqotul Iik, dkk, Jurnal, “Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual” 2016.

bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran daring interaktif berbasis Power Point dengan fungsi *hyperlink* pada mata pelajaran IPA materi Rotasi Bumi dan Bulan. Penelitian ini dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli praktisi, dan tiga orang siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah validitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode kuisioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Uji ahli isi materi pembelajaran memperoleh persentase 94%, uji ahli desain media pembelajaran memperoleh persentase 90%, uji respon pendidik memperoleh persentase 90%, dan uji coba perorangan memperoleh rata-rata persentase 94,7%. Adapun hasil analisis data tersebut memperoleh kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hal itu, maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran<sup>14</sup>.

4. Ellis Yuniar Hanid, Jurnal 2015 “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif CAI pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X di SMK Negeri 1 Jakarta”. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Jakarta. Metode yang digunakan dalam mengembangkan produk dalam penelitian ini adalah metode R&D. Nilai post-test terjadi kenaikan pada kelas eksperimen dan lebih besar dibandingkan kelas

---

<sup>14</sup> Pramesti Putu Desta, dkk, Jurnal, “Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis *Power Point* Dengan Fungsi *Hyperlin*”, 2021

kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang lebih baik pada kelas eksperimen. Presentasi selisih rerata hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 19,21%, sedangkan pada kelas kontrol selisih lebih rendah yaitu 13,3%<sup>15</sup>.

5. Apri Yanti, Jurnal 2020 “ Pengembangan Media Pembelajaran ICT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Ngalang-alang Ombo Gendangsari” tujuan dalam penelitian ini ialah mendeskripsikan dan mengetahui hasil penggunaan media ICT untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas bawah SD Ngalang-Ngalang Ombo. Teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner guna mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan. Hasil penelitiannya terdapat hubungan dari pengembangan media pembelajaran ICT terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SD Ngalang-Alang Ombo yang mempunyai hasil korelasi yaitu 0,544 menunjukkan makna bahwa berada pada interval koefisien 0.40-0.599 dengan tingkat hubungan yang cukup. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah metode kuantitatif<sup>16</sup>.

6. Regilsa Fariz, dkk. Prosiding 2021 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”, Menggunakan studi literatur dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan studi kepustakaan. sumber-sumber dari penelitian ini berupa artikel jurnal, buku,

---

<sup>15</sup> Hanid Ellis Yuniar, Jurnal, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif CAI pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X di SMK Negeri 1 Jakarta”, 2015

<sup>16</sup> Apri Yanti, Jurnal, “Pengembangan Media Pembelajaran ICT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Ngalang-Alang Ombo Gendangsari” 2020

dan dokumen-dokumen lain yang saling berkaitan. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan articulate storyline 3 pada model pembelajaran preprospec berbantuan TIK pada materi fungsi komposisi dan invers fungsi ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa<sup>17</sup>.

7. Intan Widyasari, dkk Jurnal 2021 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP” bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran flipbook dengan menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE. Produk hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis flipbook pada materi sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMP. Tingkat validitas media ini berdasarkan rata- rata yang diperoleh dari penilaian keseluruhan terhadap media tersebut perpertemuan dari data validitas dari keempat validator diperoleh persentase 85,70% dengan kriteria sangat valid atau layak digunakan tanpa revisi<sup>18</sup>.
8. Asep Suratman, dkk. Jurnal 2019 “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa” Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa. Menggunakan metode eksperimen dengan populasi siswa SMA di Kabupaten

---

<sup>17</sup> Regilsa Fariz, dkk. Prosiding, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis” 2021

<sup>18</sup> Intan Widyasari, dkk Jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP” 2021

Bandung Barat dan melalui teknik simple random sampling diperoleh sampel sebanyak 64 siswa. Teknik Manova digunakan untuk analisis data dengan menggunakan program aplikasi SPSS<sup>19</sup>.

9. Arsad Bahri. Jurnal 2018 “Penggunaan media berbasis *Autoplay* media studio 8 untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa” Hasil evaluasi belajar siswa setelah diberikan media *Autoplay* Media Studio 8 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 yakni sebesar 66,43 pada siklus 1 meningkat menjadi 74,33 pada siklus 2.<sup>20</sup>
10. Sunarti, dkk. Jurnal “Pengembangan *Game* Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar” Tujuan Penelitian mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *game* yang menarik dan mengetahui perbedaan motivasi dan prestasi belajar. Metode penelitian adalah pengembangan. Instrumen pengumpulan data yang dipakai adalah angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik inferensial yaitu Mann-Whitney U-Test. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.  
(1) Pengembangan media *game* yang menarik dilakukan dengan mengembangkan design *game* petualangan si Bolang. (2) Tidak ada perbedaan signifikan prestasi belajar dengan media *game* dan gambar<sup>21</sup>.

---

<sup>19</sup> Asep Suratman, dkk. Jurnal “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa” 2019

<sup>20</sup> Arsad Bahri, Jurnal, “Penggunaan media berbasis *Autoplay* media studio 8 untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa” 2018

<sup>21</sup> Sunarti, dkk. Jurnal “Pengembangan *Game* Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar” 2018

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, tahun dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Kristien Indah, 2011, Tesis.	Tujuan penelitian meningkatkan motivasi belajar siswa  Memanfaatkan media berbasis ICT dalam proses pembelajaran	Penelitian ini bertujuan hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik  Memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT powerpoint <i>terhyperlink</i> dalam bentuk PDF	Penelitian tersebut menjelaskan setelah penerapan pembelajaran berbantuan macromediaflash 8, prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Pare mengalami peningkatan dari skor rata-rata 78,25 menjadi 85,75.
2.	lik Faiqotul Ulyadkk, 2016, Jurnal.	Tujuan penelitian meningkatkan motivasi belajar siswa	Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kontekstul. Metode yang digunakan yaitu eksperimen	Hasil penelitian penelitian dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan koneksi

				matematis siswa dan motivasi belajar siswa.
3	Putu Desta Pramesti dkk, 2021, Jurnal.	Memanfaatkan media berbasis ICT ( <i>powerpoint</i> dengan fungsi <i>hyperlink</i> )	Penerapannya pada pembelajaran IPA Rotasi Bumi Penelitian terdahulu mengadopsi model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian ini mengadopsi model Lee & Owens	Uji ahli isi materi pembelajaran memperoleh persentase 94%, uji ahli desain media pembelajaran memperoleh persentase 90%, uji respon pendidik memperoleh persentase 90%, dan uji coba perorangan memperoleh rata-rata persentase 94,7%. Adapun hasil analisis data tersebut memperoleh kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hal itu, maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

4	Ellis Yuniar Hanid, 2015, Jurnal.	Memanfaatkan media berbasis ICT dalam proses pembelajaran	Memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT powerpoint terhyperlink dalam bentuk PDF  Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa	Terjadi peningkatan yang lebih baik pada kelas eksperimen. Persentasi selisih rerata hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 19,21%, sedangkan pada kelas kontrol selisih lebih rendah yaitu 13,3%.
5	Apri Yanti, 2020, Jurnal.	Meningkatkan motivasi belajar siswa	Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif	Bahwa terdapat hubungan dari pengembangan media pembelajaran ICT terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SD Ngalang-Alang Ombo yang mempunyai hasil korelasi yaitu 0,544 menunjukkan makna bahwa berada pada interval



				koefisien 0.40-0.599 dengan tingkat hubungan yang cukup.
6.	Regilsa Fariz, dkk. Prosiding 2021	Jenis penelitian R&D (penelitian pengembangan)	Menggunakan studi literatur dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan studi kepustakaan . sumber -sumber dari penelitian ini berupa artikel jurnal, buku, dan dokumen -dokumen lain yang saling berkaitan.	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan articulate storyline 3 pada model pembelajaran preprospec berbantuan TIK pada materi fungsi komposisi dan invers fungsi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa
7.	Intan Widyasari. Jurnal 2021	Bertujuan untuk mengetahui proses dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran	Penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan produk pengembangan yang berbeda	Produk hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis flipbook pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII SMP. Tingkat validitas media ini berdasarkan rata- rata yang diperoleh dari penilaian

				keseluruhan terhadap media tersebut perpertemuan dari data validitas dari keempat validator diperoleh persentase 85,70% dengan kriteria sangat valid atau layak digunakan tanpa revisi.
8.	Asep Suratman, dkk. Jurnal 2019	Mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa	Menggunakan metode eksperimen dengan populasi Siswa SMA di Kabupaten Bandung Barat melalui teknik <i>simple random sampling</i>	Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa di SMA negeri di Kabupaten Bandung Barat secara multivariat. Hasil ini dibuktikan dengan Sig. = 0,00 < 0,005 dan Fhitung = 120.431.  Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran

				berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika siswa di SMA negeri di Kabupaten Bandung Barat. Hasil ini dibuktikan dengan Sig. = 0,00 < 0,005 dan Fhitung = 17.287.
9.	Arsad Bahri. Jurnal 2018	Faktor yang diteliti adalah peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran berbasis AutoPlay Media Studio 8	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung selama dua siklus	Hasil evaluasi belajar siswa setelah diberikan media Autoplay Media Studio 8 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 yakni sebesar 66,43 pada siklus 1 meningkat menjadi 74,33 pada siklus 2
10.	Sunarti, dkk. Jurnal, 2018	Penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis game yang menarik dan mengetahui perbedaan motivasi dan	Media pembelajaran berbasis <i>game</i>	Berdasarkan analisis data dengan uji MannWhitney U-Test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan

		prestasi belajar dengan media tersebut		signifikan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan media petualangan Si Bolang dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas V SD di Kecamatan Kasihan Bantul tahun pelajaran 2014/2015, dengan nilai signifikansi = 0,000. Media game petualangan si Bolang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan media gambar
--	--	--	--	--

Menurut paparan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki orisinalitas seperti penggunaan jenis penelitian, objek yang diteliti, dan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan mengadopsi model pengembangan dari Lee & Owens. Objek yang diteliti yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur puisi di kelas IV. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menganalisis dan

mengembangkan produk berupa media E-OFL untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa.

Kelebihan dari penelitian pengembangan ini adalah adanya produk pengembangan berupa media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) yang praktis dioperasikan siswa SD khususnya kelas IV. Alasan praktis karena dalam menyusun media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) disesuaikan dengan analisis terhadap kebutuhan belajar dan gaya belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu kelebihan yang lainnya adalah tidak berbayar bagi pengembang maupun yang mengakses. Media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) memanfaatkan berbagai *software* yang tersedia yaitu *Mc. PowerPoint*, *canva*, dan *ispring*. Kelebihan selanjutnya adalah mudah diakses dengan perangkat minimum yaitu ponsel seluler android.

## **H. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan.

### **2. Media berbasis E-OFL (*E-Organizer Form Learning*)**

Penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, salah satunya adalah penggunaan teknologi berbasis

komputer dalam ilmu inovasi model pembelajaran. Pembelajaran media yang saat ini dibutuhkan adalah media berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) atau lebih dikenal sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dapat mendukung peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar secara kolektif dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para ahli dalam media komunikasi berbasis ICT secara mandiri. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar.

a. Unsur Puisi

Puisi merupakan karya sastra berisi perasaan penyair yang menggugah emosi pembaca melalui rangkaian kata-kata yang indah. Emosi penyair yang disalurkan melalui kata-kata menciptakan suasana tertentu saat dibaca sehingga pembaca dapat memahami dan menghayati peristiwa atau hal yang terjadi dalam puisi tersebut.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Hakikat Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang memiliki arti perantara. Media adalah perangkat yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga kegiatan belajar mengajar bisa berjalan efektif<sup>22</sup>. Buku/LKS, lingkungan sekolah, dan perangkat yang bisa dimanfaatkan sebagai perantara pembelajaran merupakan macam-macam dari media pembelajaran.

Istilah dalam bahasa Inggris pembelajaran yaitu *Instruction* yang berarti sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan memeberikan pengetahuan dalam interaksi langsung yang terjadi antara guru dengan siswa. media pembelajaran berperan sebagai perantara pesan-pesan materi<sup>23</sup>

Umumnya media pembelajaran dikelompokkan menjadi dua bentuk yaitu media cetak dan non cetak atau media non elektronik dan media elektronik. Beberapa contoh media cetak seperti buku ajar, LKS, LKPD, majalah, dan surat kabar, sedangkan media non cetak seperti media yang memanfaatkan teknologi dan memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak pada suatu PC (*Personal*

---

<sup>22</sup> Sadiman Arief, *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm 6.

<sup>23</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta:Gaung Persada Press,2011), hm. 6.



*Computer*). Media tidak hanya sebuah alat atau bahan saja, melainkan yang memungkinkan bagi siswa mendapatkan manfaat seperti dapat memperoleh pengetahuan baru.

*National Education Association* memberikan definisi media pembelajaran sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik secara cetak maupun *audio-visual* dan peralatannya. Berdasarkan definisi tersebut media pembelajaran yaitu dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Menurut Sanjaya Media meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat yang mengantar pesan seperti *Over Head Projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada buku dan cetakan-cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disajikan dalam bentuk grafik, bagan, diagram dan lain sebagainya<sup>24</sup>.

Schramm berpendapat media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran. Briggs mendefinisikan media pembelajaran yaitu sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pembelajaran<sup>25</sup>.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran yaitu seperangkat alat cetak maupun non cetak yang memberikan manfaat banyak kepada guru dan siswa. peran guru menjadi lebih luas, sedangkan manfaat untuk siswa akan terbantu dalam kegiatan belajar mengajar dan terstimulus

---

<sup>24</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Alfabeta 2012), 184-185.

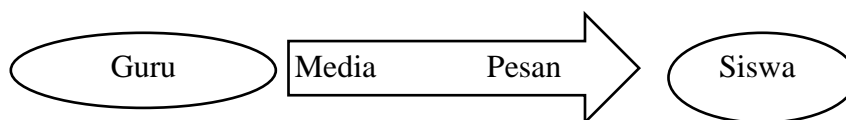
<sup>25</sup> Suwarna, *Pengajaran Micro* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), 125

untuk memahami sebuah subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan adalah menggunakan media pembelajaran yang efektif. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan dapat membantu meningkatkan konsentrasi perhatian belajar siswa.

Fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai pembawa informasi dari guru (sumber) menuju siswa (responden). Media juga dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru dan pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan sebagai berikut<sup>26</sup>



Lingkungan belajar mencakup tujuan belajar, bahan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Unsur-unsur tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah rumusan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami pengalaman belajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar diciptakan oleh guru dalam satu lingkungan belajar. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu menyampaikan informasi kepada siswa. media pembelajaran disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar agar

---

<sup>26</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 8

siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran diantaranya:<sup>27</sup>

- a. Sumber informasi dalam proses pembelajaran
- b. Mengatasi keterbatasan pengalaman belajar
- c. Membangkitkan minat dan motivasi belajar yang baru
- d. Adanya interaksi secara langsung
- e. Memberikan pengalaman belajar menyeluruh

Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik jika siswa diajak untuk memaksimalkan dengan memanfaatkan seluruh alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tersimpan dalam ingatan.

Kegiatan belajar akan lebih efektif dan efisien jika melibatkan media pembelajaran secara terencana.sebagai komponen yang penting dan angat besar manfaatnya, secara umum manfaat media pembelajaran diantaranya:<sup>28</sup>

- a. Pembelajaran lebih terarah dan menarik
- b. Menyeragamkan penyampaian materi
- c. Efisiensi waktu dan tenaga
- d. Pembelajaran interaktif
- e. Meningkatkan kualitas belajar

---

<sup>27</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Refika Aditama, 2011) hlm. 114

<sup>28</sup> Zainal Aqib, *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (inovatif)* (Jakarta: Yrama Widya, 2013), 51

- f. Menumbuhkan sikap positif belajar
- g. Meningkatkan peran guru aktif dan produktif
- h. Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- i. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.

Diantara kelebihan media pembelajaran adalah menarik indera dan menarik minat, karena gabungan antara pandang, suara, dan gerakan. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat dan didengar sekaligus<sup>29</sup>. Berdasarkan riset tersebut dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran membantu dalam pembelajaran.

### **3. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran**

Adapun prinsip pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Learning Form*) antara lain:

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia juga jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dll.

---

<sup>29</sup> Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003) hlm. 21

- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*), menggunakan yang sudah ada di direktori Anda, jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan misalnya untuk kebutuhan video dengan *shooting*, rekaman audio dan untuk kebutuhan gambar melalui *scanning image*. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, modul, makalah lengkap. Materi untuk *powerpoint* sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer.
- c. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di *Powerpoint* hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *Slide Show*, *Web Pages*, atau *Executable File (exe)*.
- d. Setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan sebaiknya dilakukan *review* program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya di revisi dan siap digunakan.
- e. Menggunakan *background* yang sederhana, kontras dan konsisten, hindari background yang rumit, mengganggu dan penuh.
- f. Menggunakan huruf yang konsisten, sederhana, dan jelas seperti arial, verdana, Tahoma dan trabucet, jangan gunakan huruf yang rumit dan bersambung.
- g. Memvisualisasikan pesan.
- h. memaksimalkan fitur *powerpoint* seperti unsur gambar, video, animasi dan suara, tapi jangan berlebihan

- i. Menggunakan *background* atau *template* sendiri untuk meningkatkan daya tarik presentasi dan memperjelas pesan.
- j. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas yang gelap, demikian sebaliknya.
- k. Menggunakan warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. tetapi jangan terlalu banyak karena akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi.
- l. Menggunakan warna kontras atau warna yang serasi, hindari kombinasi warna lebih dari 3 dalam satu *slide* membuat media pembelajaran yang menarik.
- m. Menggunakan huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, seperti arial, Tahoma atau verdana hindari karakter atau jenis *font* dekoratif karena lebih sulit dibaca.
- n. Besar huruf minimal 24 untuk kalimat dan 40 untuk judul
- o. Maksimal 6 kalimat dan 25 kata dalam satu *slide*
- p. Gunakan kata-kata yang *powerfull*

## **B. E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Sebagai Media Pembelajaran ICT**

### **1. Media Pembelajaran Berbasis ICT**

ICT berasal dari tiga kata yaitu *Information, Communication, and Technology*. ICT biasa disebut juga dengan TIK, yaitu teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional. Teknologi juga bisa dikatakan sebagai ilmu

pengetahuan yang ditransformasikan didalam produk, jasa, proses, dan struktur organisasi<sup>30</sup>.

ICT dapat diartikan sebagai seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, dan pengolahan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya.

Karakteristik media pembelajaran berbasis ICT yaitu memanfaatkan media pembelajaran sebagai acuan dalam menyampaikan informasi (materi pembelajaran) kepada siswa supaya kegiatan pembelajaran lebih efektif dan juga tujuan dari pembelajaran dapat terpenuhi. Karakter dalam pembelajaran menggunakan media berbasis ICT, guru sebagai sumber informasi dengan mudah memanfaatkan media untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan baik.

Media pembelajaran berbasis ICT memiliki karakteristik seperti efektif, praktis, dan efisien. Pembelajaran saat ini menuju perubahan dengan mengurangi pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah dan diganti dengan media pembelajaran yang lebih mengedepankan keaktifan siswa dan mengikuti perkembangan zaman. Scrahmm melihat karakteristik media pembelajaran dari segi ekonomis, lingkup sasaran yang dituju, dan kemudahan penggunaannya.

---

<sup>30</sup> Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Tknologi Informasi dan Komuniikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm 78.

Karakteristik lain dari media pembelajaran juga bisa dilihat dari segi kemampuannya untuk membangkitkan rangsangan seluruh alat indera<sup>31</sup>.

Berbagai penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik sebuah media pembelajaran, khususnya karakteristik media pembelajaran berbasis ICT yaitu memiliki tingkat efisien, praktis, dan efisien yang tinggi sehingga dengan menentukan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran tentunya harus melihat karakteristik dari media pembelajaran itu sendiri. Diharapkan dengan mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar, materi pelajaran akan tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai sehingga pembelajaran lebih optimal.

## **2. *Learning Organisation* dalam Pengembangan Media E-OFL**

### **A. Manfaat E-OFL dalam Materi Unsur Puisi**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu disatu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan IPTEK agar mampu mencapai tujuannya secara efektif.

ICT dalam pembelajaran dapat menjadi dua peran yaitu sebagai media presentasi pembelajaran misalnya *slide power point*, dan sebagai media pembelajaran, baik pembelajaran mandiri atau *E-Learning*. Adanya ICT diharapkan

---

<sup>31</sup> Arief Sadirman, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2006) hlm. 28



pembelajaran lebih efektif dan efisien. Manfaat penggunaan media E-OFL dalam pembelajaran unsur puisi adalah sebagai berikut.<sup>32</sup>

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran unsur puisi
- b. Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
- c. Membantu memvisualisasi ide-ide abstrak
- d. Mempermudah pemahaman materi unsur puisi
- e. Menampilkan materi unsur puisi menjadi lebih menarik

Pembelajaran berbasis ICT merupakan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dalam rangka memenuhi rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya<sup>33</sup>. Kemendikbud menjelaskan definisi pembelajaran berbasis teknologi informasi secara konseptual sebagai pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi.

Berbagai manfaat penggunaan E-OFL dalam media pembelajaran diatas menyimpulkan tentunya penggunaan ICT dalam pembelajaran tidak dapat dihindari lagi, sekolah dan pendidik harus berupaya menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media E-OFL berbasis ICT agar pembelajaran menjadi lebih efektif lagi. Sehingga tujuan pembelajaran materi unsur puisi tercapai dan berjalan optimal.

## **B. Pengorganisasian Isi Materi/konten (*Learning Organisation*)**

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang instruktur, guru, widyaiswara dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis

---

<sup>32</sup> Masyudi Choiron , *Memfaatkan Media ICT dalam Pembelajaran*, internet dalam <http://kompasiana.com>. Diakses pada tanggal 18 April 2022 pukul 13.22 WIB

<sup>33</sup> Sri Giarti, *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran Berbasis ICT*, Jurnal: Satya Widya Vol. 32 No. 2 Desember 2016, hlm. 121

strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: (a) strategi pengorganisasian pembelajaran, (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) strategi pengelolaan pembelajaran<sup>34</sup>.

#### 1. Strategi Pengorganisasian

Pembelajaran Strategi pengorganisasian pembelajaran yaitu mengorganisasi isi pembelajaran atau biasa disebut sebagai struktural strategi. Strategi pengorganisasian mengacu pada cara untuk membuat urutan dan mensintesis fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang berkaitan. Strategi pengorganisasian, lebih lanjut dibedakan menjadi dua jenis, yaitu strategi mikro dan strategi makro. Strategi mikro mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar pada satu konsep, atau prosedur atau prinsip. Strategi makro mengacu kepada metode untuk mengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip. Strategi makro berurusan dengan bagaimana memilih, menata urusan, membuat sintesis dan rangkuman isi pembelajaran yang saling berkaitan. Pemilihan isi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengacu pada penentuan konsep apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu. Penataan urutan isi mengacu pada keputusan untuk menata dengan urutan tertentu konsep yang akan diajarkan. Pembuatan sintesis diantara konsep prosedur atau prinsip. Pembuatan rangkuman

---

<sup>34</sup> ([www.teknologipendidikan.net](http://www.teknologipendidikan.net)). Diakses pada hari Minggu 29 Januari 2023 21.08 WIB

mengacu kepada keputusan tentang bagaimana cara melakukan tinjauan ulang konsep serta kaitan yang sudah diajarkan.

## 2. Strategi Penyampaian Pembelajaran.

Strategi penyampaian isi pembelajaran merupakan komponen variabel lima metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Fungsi strategi penyampaian pembelajaran adalah: menyampaikan isi pembelajaran kepada pelajar, dan menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan pelajar untuk menampilkan unjuk kerja.

## 3. Strategi Pengelolaan Pembelajaran

Strategi pengelolaan pembelajaran merupakan komponen variabel metode yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara pembelajar dengan variabel metode pembelajaran lainnya. Strategi ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pengorganisasian dan penyampaian yang digunakan selama proses pembelajaran. Paling tidak, ada 3 (tiga) klasifikasi penting variabel strategi pengelolaan, yaitu penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar siswa, dan motivasi<sup>35</sup>

### **3. Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*)**

*Powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan

baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*)<sup>36</sup>. Kelebihan *Power point* antara lain:

- a. Menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat,
- b. Mudah direvisi,
- c. Mudah disimpan dan efisien,
- d. Terpakai berulang-ulang,
- e. Bisa diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya
- f. Bisa dikoneksikan dengan internet.

### **C. Materi Unsur Puisi**

#### **1. Hakikat Puisi**

Puisi merupakan pengungkapan rasa, gagasan, ide melalui bahasa dalam bentuk bait- bait dan larik.<sup>37</sup> menurut KBBI, Puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait. Perlu diketahui, terdapat berbagai jenis puisi yang berkembang di Indonesia.

Berdasarkan kurikulum 2013 salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai peserta didik di SD/ MI adalah menulis sastra. Salah satu genre sastra anak untuk pembelajaran menulis di SD/ MI adalah puisi. Pembelajaran puisi di SD/ MI terdapat pada Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu pada kelas IV KD 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tertulis dengan tujuan untuk

---

<sup>36</sup> Mukminan, Pengembangan Media Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta, 2008

<sup>37</sup> Waluyo. (2010). Teori dan Apresiasi Puisi. Jakarta : Erlangga.

kesenangan, 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Berdasarkan KD tersebut peserta didik dituntut mampu menganalisis dan menulis puisi hasil sendiri dengan baik. Hal ini terlihat dari indikator dan tujuan pembelajaran menulis puisi di Kelas IV SD sesuai kurikulum 2013 yaitu bahwa peserta didik harus mengetahui karakteristik puisi, lalu membuat puisi karya sendiri.

## **2. Unsur-unsur Penyusun Puisi**

Mengutip dari Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas VI yang ditulis oleh Sri Marheni, Yanti Sri Rahayu, dan Sri Rahayu, berikut unsur-unsur puisi:

### **a. Irama dan Rima**

Irama merupakan keselarasan bunyi pada puisi yang dibentuk oleh pergantian tekanan kata. Sementara rima adalah persamaan bunyi yang ada dalam baris-baris puisi (sajak).

### **b. Diksi**

Diksi merupakan pilihan kata yang tepat dari penulis. Diksi dapat berupa gaya bahasa, citraan dan makna konotasi.

### **c. Baris dan Bait**

Baris dalam bait digunakan untuk menentukan bentuk puisi. Berikut macam-macam bentuk puisi menurut baris dan bait:

- 1) Distikon. Distikon merupakan bentuk puisi yang terdiri atas 2 baris per bait.
- 2) Tersina. Tersina merupakan bentuk puisi yang terdiri atas 3 baris per bait.

- 3) Kuatren. Kuatren adalah bentuk puisi yang terdiri atas 4 baris per bait.
- 4) Kuint. Kuint merupakan bentuk puisi yang terdiri atas 5 baris per bait.
- 5) Sektet. Sektet merupakan bentuk puisi yang terdiri atas 6 baris per bait.
- 6) Septima. Septima merupakan bentuk puisi yang terdiri atas 7 baris per bait.
- 7) Oktaf. Oktaf merupakan bentuk puisi yang terdiri atas 8 baris per bait.
- 8) Bentuk bebas. Bentuk bebas merupakan bentuk puisi yang tidak terikat oleh baris dan bait.

d. Tema.

Tema merupakan ide pokok yang menjiwai sebuah puisi.

### 3. Jenis dan Contoh Puisi

Jenis-jenis Puisi yang Berkembang di Indonesia Berikut jenis-jenis puisi yang berkembang di Indonesia, dikutip dari Gramedia.com:

a. Puisi Lama.

Puisi Lama juga disebut dengan puisi klasik. Puisi lama merupakan sebuah puisi yang memiliki aturan. Jenis puisi ini masih terikat dengan berbagai aturan dan juga sebuah ketentuan-ketentuan tertentu. Contohnya seperti jumlah baris yang harus sama pada setiap bait.

b. Puisi Baru.

Puisi baru juga disebut dengan puisi bebas. Puisi baru merupakan puisi yang memiliki bentuk baru dan bersifat modern. Sehingga puisi ini tidak terikat dengan berbagai ketentuan dan aturan.

c. Puisi Naratif

Puisi Naratif merupakan sebuah puisi yang mengungkapkan suatu cerita. Puisi ini dibagi dalam beberapa macam seperti, balada yang berisikan cerita mengenai orang perkasa atau tokoh-tokoh pujaan.

#### **4. Apresiasi Puisi**

Apresiasi adalah tindak menghargai suatu karya, dalam hal ini karya sastra yang berupa puisi. Bentuk penghargaan tersebut bisa memiliki berbagai macam bentuk, mulai dari pembacaan, pengkajian, atau bahkan sekedar pujian dan kritik.

Aminuddin mengatakan, istilah apresiasi berasal dari bahasa Latin *apreciatio* yang berarti mengindahkan atau menghargai. Menurut Gove istilah apresiasi mengandung makna (1) pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin dan (2) pemahaman dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang.<sup>38</sup>

Adapun kompetensi mengapresiasi puisi berkenaan dengan kemampuan memahami, mengenal, mempertimbangkan, dan menilai karya sastra puisi. Mengapresiasi puisi berarti menggauli karya sastra secara sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis dan

---

<sup>38</sup> Willy Eka Cahyadi, Jurnal, "Pelatihan Pementasan Membaca Puisi Dengan Teknik Penerjemahan Simbol Kedalam Ornamen Teatrikal Universitas Pendidikan Indonesia", 2015.

kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra<sup>39</sup>. Teeuw berpendapat bahwa apresiasi sastra itu merupakan upaya "merebut makna" karya sastra. Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memahami karya sastra paling tidak meliputi tiga hal, yaitu : 1) penafsiran; 2) analisis; dan 3) penilaian.

Ada empat langkah atau tahapan dalam apresiasi, yakni (1) keterlibatan jiwa, (2) penguasaan penyair terhadap bahasa, (3) hubungan dengan pengalaman kehidupan, (4) apresiasi melalui ungkapan lisan.

Sumardjo dan K.M dalam bukunya yang berjudul Apresiasi Kesusastraan, Soemardjo dan Saini K.M. (1988) ., menyampaikan, keterlibat jiwa adalah tahap dimana apresiator mencoba memahami puisi dengan cara membayangkan, turut memikirkan, serta merasakan apa yang dibayangkan, dipikirkan, dan dirasakan oleh si penyair ketika menulis puisi tersebut.

Penguasaan penyair terhadap bahasa adalah tahap dimana memahami puisi melalui pemahaman penggunaan bahasa yang dilakukan oleh penyair. Apakah apresiator memahami penggunaan bahasa yang dilakukan oleh penyair? Apakah apresiator dapat membayangkan apa yang disampaikan penyair dengan penggunaan bahasa tersebut? Apakah apresiator dapat larut dalam puisi yang menggunakan bahasa gaya si penyair tersebut?

Hubungan dengan pengalaman kehidupan adalah langkah dimana apresiator mulai mengevaluasi diri setelah membaca secara personal sebuah puisi. Apakah puisi itu berpengaruh terhadap pikiran dan diri si apresiator, apakah puisi

---

<sup>39</sup> Effendi, S. 1984. Bimbingan Apresiasi Sastra. Ende Flores: Nusa Indah.



tersebut memiliki kesamaan dengan pengalaman hidup apresiator, apakah puisi tersebut memiliki kebermanfaatan dalam kehidupan sehari-hari apresiator, dan sebagainya. Apresiasi melalui ungkapan lisan adalah langkah puncak dimana apresiator membacakan sebuah puisi di depan umum dengan gayanya sendiri, setelah melalui beberapa tahap pemahaman dan apresiasi yang sebelumnya telah jelas dan dijalankan oleh apresiator.<sup>40</sup>

## **D. Motivasi Belajar**

### **1. Hakikat Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang memiliki arti dorongan<sup>41</sup>. Motivasi didefinisikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi akan aktif pada saat-saat tertentu, terutama saat akan memenuhi tujuan yang sudah ditentukan tersebut sangat terdesak untuk harus segera terpenuhi<sup>42</sup>

Ngalim Purwanto berpendapat, bahwa setiap motif berkaitan dengan tujuan dan cita-cita. Semakin tinggi tujuan bagi yang bersangkutan, makin kuat pula motif sehingga berguna bagi tindakan atau perbuatan seseorang<sup>43</sup>.

Fungsi dari motif-motif itu diantaranya adalah mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang memberikan energi kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas. Motivasi juga menentukan arah perbuatan yakni ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah

---

<sup>40</sup> Willy Eka Cahyadi, Jurnal, "Pelatihan Pementasan Membaca Puisi Dengan Teknik Penerjemahan Simbol Kedalam Ornamen Teatrikal Universitas Pendidikan Indonesia", 2015. Hlm. 18

<sup>41</sup> Anastasia Sri Mendari, *Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*, Jurnal: Widya Warta No. 01 tahun 2010, hlm. 83

<sup>42</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 73.

<sup>43</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) hlm. 70.

penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan itu. Motivasi bisa menentukan seseorang untuk berbuat baik maupun berbuat buruk.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan dalam diri individu yang dapat mempengaruhi gejala kejiwaan, perasaa, dan emosi untuk melakukan sesuatu yang didorong oleh adanya sebuah tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Belajar adalah proses perubahan yang terjadi didalam manusia, ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Proses belajar mengajar didalamnya terjadi suatu usaha yang menghasikan perubahan-perubahan yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung<sup>44</sup>.

Belajar dapat disimpulkan sebagai sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati secara langsung dan terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar diharapkan mampu merubah keterampilan dan sikap seorang setelah menerima pengalaman tertentu.

Al-Qur'an juga menjelaskan mengenai motivasi pada surat Al-Syams ayat 7-10 yang berbunyi:

وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّاهَا (7) فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا (8) قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا (9) وَقَدْ خَابَ مَنْ دَسَّاهَا (10)

*Artinya: "Dan jiwa serta penyempurnaanya ( ciptaannya), maka Allah SWT mengilhamkan kepada jiwa itu ( jalan) kefasikan dan ketakwaannya, sesungguhnya*

---

<sup>44</sup> Winastwan Gora dan Sunarto, *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010). Hlm 6.

*beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, dan sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya”*

Maksud dari penjelasan tersebut adalah seperti diriwayatkan oleh Muhammad Ibn Ka'ab: Apabila Allah SWT menghendaki kebaikan bagi seorang hamba-Nya, maka diilhamkan kenaikan baginya sehingga ia berbuat baik. Sebaliknya jika Allah SWT menghendaki keburukan terhadap seseorang, maka diilhamkanlah keburukan baginya sehingga ia berbuah jahat<sup>45</sup>.

Motivasi menurut Al-Ghozali yaitu sebuah perilaku yang terjadi karena peran dari *Junud Al-Qalb* atau tentara hati. Diri manusia terdapat dua kelompok *junud al-Qalb*, yaitu yang bersifat fisik dan psikis mewujud dalam dua hal yaitu *syahwat* dan *ghadlab* yang berfungsi sebagai pendorong (*iradah*). *Syahwat* mendorong untuk melakukan sesuatu (motif mendekat), dan *ghadlab* mendorong untuk menghindari dari sesuatu (motif menjauh)<sup>46</sup>

Motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat mendorong menggerakkan siswa dalam kegiatan belajar<sup>47</sup>. Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan perilaku siswa di sekolah. Motivasi belajar juga dapat membangkitkan siswa dalam mempelajari sesuatu yang baru. Guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswanya agar pembelajaran lebih efektif.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang berkaitan, tanpa motivasi, siswa akan tertarik untuk belajar, sebaliknya jika siswa termotivasi maka pembelajaran akan berlangsung dan siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

---

<sup>45</sup> Mulyadi Nurdin, *Demi Jiwa (Penafsiran ayat 7-10 surat Al-Syams)*, internet dalam <http://www.zainalarifin.tk.com> diakses pada tanggal 18 April 2022 pukul 21.14 wib.

<sup>46</sup> Suprpto, *Teori Motivasi Al-Ghazali*, 2019

<sup>47</sup> Endang Sri Astuti, *Bahan Untuk Pelayanan Konseling* (Jakarta: PT Grasindor, 2010) hlm. 67

Berdasarkan berbagai penjelasan tersebut dapat disimpulkan dalam meningkatkan motivasi belajar diperlukan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pembelajaran secara menarik sehingga minat belajar menjadi tinggi dan berdampak baik terhadap motivasi belajar itu sendiri.

## 2. Macam-macam Motivasi

Berbagai macam motivasi dilihat dari berbagai sudut pandang., dengan demikian motivasi sangat bervariasi. Dilihat dari segi pembentuknya motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi bawaan dan motivasi yang dipelajari. Motivasi bawaan yaitu motivasi yang dibawa sejak lahir tanpa harus dipelajari. Contohnya dorongan untuk makan dan minum, sedangkan motivasi yang timbul karena dipelajari adalah belajar ilmu pengetahuan, bahasa asing, dan lain sebagainya<sup>48</sup>.

Motivasi dalam pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

### a. Motivasi Intrinsik

Menurut Syaiful Bahri motivasi intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam setiap diri seseorang sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu<sup>49</sup>. Menurut Singgih motivasi intrinsik adalah merupakan dorongan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang tanpa adanya pengaruh dari luar. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki, semakin terlihat perilaku yang kuat untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

---

<sup>48</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi* ....., 86

<sup>49</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi belajar* (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2022), hlm. 115

Contohnya, siswa yang ingin belajar karena memang ingin mendapatkan pengetahuan, kepuasan nilai ataupun keterampilan agar dapat mengubah tingkah lakunya, bukan untuk tujuan lain. Motivasi intrinsik pada umumnya terkait dengan bakat dan faktor intelegensi dalam diri siswa. motivasi ini dapat sebagai suatu karakter yang telah ada sejak seorang dilahirkan, sehingga motivasi tersebut menjadi bagian dari sifat yang didorong oleh faktor endogen, faktor dunia dalam, dan bawaan.

b. Motivasi Ekstrinsik

Menurut Sardiman motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan/stimulus dari luar. Pengaruh dari luar biasanya berupa ajakan, suruhan, atau bahkan paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan yang demikian seorang mau melakukan sesuatu<sup>50</sup>.

Contohnya siswa belajar karena ada ujian dan jika mendapat nilai bagus akan mendapat pujian atau pengakuan dari orang lain, guru, ataupun teman. Siswa belajar karena terdapat tekanan/dorongan dari luar agar mendapat sebuah pengakuan atau hadiah jika mampu mendapatkan tujuan apa yang dilakukannya.

Menurut Supandi motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul manakala terdapat rangsangan dari luar individu<sup>51</sup>. motivasi ini terjadi karena ada dorongan dari luar atau lingkungan sekitar untuk mendapat tujuan eksternal atau mendapatkan sebuah hukuman eksternal.

---

<sup>50</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi* ....., 90.

<sup>51</sup> Supandi, *Menyiapkan Kesuksesan Anak Anda* (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2011) hlm. 61

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari dua macam yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Berkenaan dengan kegiatan belajar motivasi intrinsik mempunyai sifat lebih penting karena daya penggerak yang mendorong seseorang dalam belajar daripada motivasi ekstrinsik.

### **3. Karakteristik Motivasi Belajar**

#### **a. Indikator Motivasi Belajar**

Menurut Suciati dan Irawan mengatakan bahwa terdapat empat hal yang menunjukkan siswa termotivasi dalam belajar, diantaranya<sup>52</sup>.

- 1) Perhatian; Perhatian siswa tumbuh didorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu tersebut tumbuh membutuhkan stimulus. Siswa dapat termotivasi terhadap proses pembelajaran
- 2) Relevansi; Relevansi menunjukkan adanya keterkaitan materi yang sedang dipelajari dengan kebutuhan atau kondisi yang dialami siswa
- 3) Percaya diri; Siswa merasa percaya diri dan berkompeten mengembangkan potensinya dalam berinteraksi dengan lingkungan belajarnya
- 4) Kepuasan; Keberhasilan dalam mencapai tujuan yang diinginkan menghasilkan suatu kebanggaan dan kepuasan sendiri bagi siswa

Idealnya motivasi belajar itu memang harus motivasi intrinsik, yaitu dimiliki setiap siswa. siswa harus dimotivasi sejak awal agar memiliki sasaran dan tujuan untuk bisa sukses setelah menerima pelajaran dan pengalaman belajarnya, namun pada

---

<sup>52</sup> Suciati dan Irawan Prasetya, *Teori Belajar dan Motivasi* , (Jakarta: Depdiknas, Ditjen PT. PAU-T, 2001), hlm. 53-54.

kenyataannya tidak semua siswa memiliki motivasi intrinsik, maka guru lah yang menjadi faktor pendukung agar siswa mempunyai keinginan kuat untuk belajar<sup>53</sup> .

Motivasi sangat diperlukan dalam belajar untuk menanamkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Selain itu dalam pembelajaran diperlukan sebuah motivasi agar rasa kerjasama antar warga kelas interaktif. Sehingga pembelajaran lebih bermakna. Selain itu perhatian siswa akan terpusat jika lingkungan kelas melibatkan seluruh anggota kelas.

#### **4. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Yusuf ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal<sup>54</sup>

- a. Faktor Internal; berasal dari faktor fisik dan faktor psikologis. Faktor fisik meliputi nutrisi makanan, kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera. Kekurangan nutrisi makanan akan mengakibatkan siswa cepat lesu, mengantuk, dan lelah. Hal tersebut akan mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Sedangkan faktor psikologis bisa berupa aspek-aspek yang menghambat belajar siswa. misalnya adanya hukuman pada akhir proses pembelajaran sehingga siswa merasa ada tekanan, kecerdasan yang lemah, dan gangguan psikis/emosional (rasa cemas, takut, dan gelisah). Faktor internal juga bisa dari cita-cita seorang siswa<sup>55</sup>
- b. Faktor Eksternal; seperti sarana prasarana atau fasilitas sekolah. Adanya fasilitas belajar yang mendukung tentu saja akan berdampak baik pada proses pembelajaran,

---

<sup>53</sup> Gavin Reid, *Memotivasi Siswa di Kelas; Gagasan dan Strategi, judul asli Motivating Learners in the Classroom: Ideas and Strategies*, Penerjemah Hartani Widiastuti (Jakarta; PT. Indeks, 2009)

<sup>54</sup> Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Bandung: Rizqi Press, 2009), hlm 23.

<sup>55</sup> Ria Kholifah, *Motivasi Belajar Seorang Slow Learner*, Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 11 Agustus 2015, hlm. 5

selain itu faktor pendidik/guru juga akan berdampak pada proses pembelajaran dan motivasi siswa. metode dan gaya mengajar juga akan berdampak pada minat belajar siswa sehingga motivasinya akan meningkat.

Menurut Sri Hapsari, faktor yang mempengaruhi faktor internal pada umumnya terkait faktor intelegensi dan bakat dalam diri siswa<sup>56</sup>. sedangkan menurut Singgih, motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor endogen, konstitusi, dan faktor dunia dalam suatu bawaan sesuai yang telah ada sejak lahir<sup>57</sup>.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan motivasi belajar muncul karena adanya faktor internal dan eksternal. Tidak semua siswa mempunyai motivasi belajar secara internal sehingga dukungan dari luar seperti lingkungan, guru, orangtua, dan teman diharapkan dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar tersebut sehingga diharapkan pembelajaran dan pengalaman belajar yang didapatkan optimal.

## **E. Hasil Belajar**

### **1. Hakikat Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa<sup>58</sup>. Hasil belajar adalah berbagai pola-pola, kegiatan, perbuatan-perbuatan, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan sebagai interaksi dalam pembelajaran.

---

<sup>56</sup> Sri Hapsari, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hlm. 74

<sup>57</sup> Singgih, *Psikologi Anak Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia 2008). Hlm 50-51

<sup>58</sup> Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 135-142.



Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kemampuan siswa. Hasil belajar merefleksikan proses pembelajaran guru dengan siswa dan ketercapaian kurikulum pada lembaga pendidikan tersebut<sup>59</sup>. Hasil belajar juga merupakan sebuah laporan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dan kompetensi siswa yang didapatkan dari proses pembelajaran dengan guru.

Merujuk pada Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).<sup>60</sup>

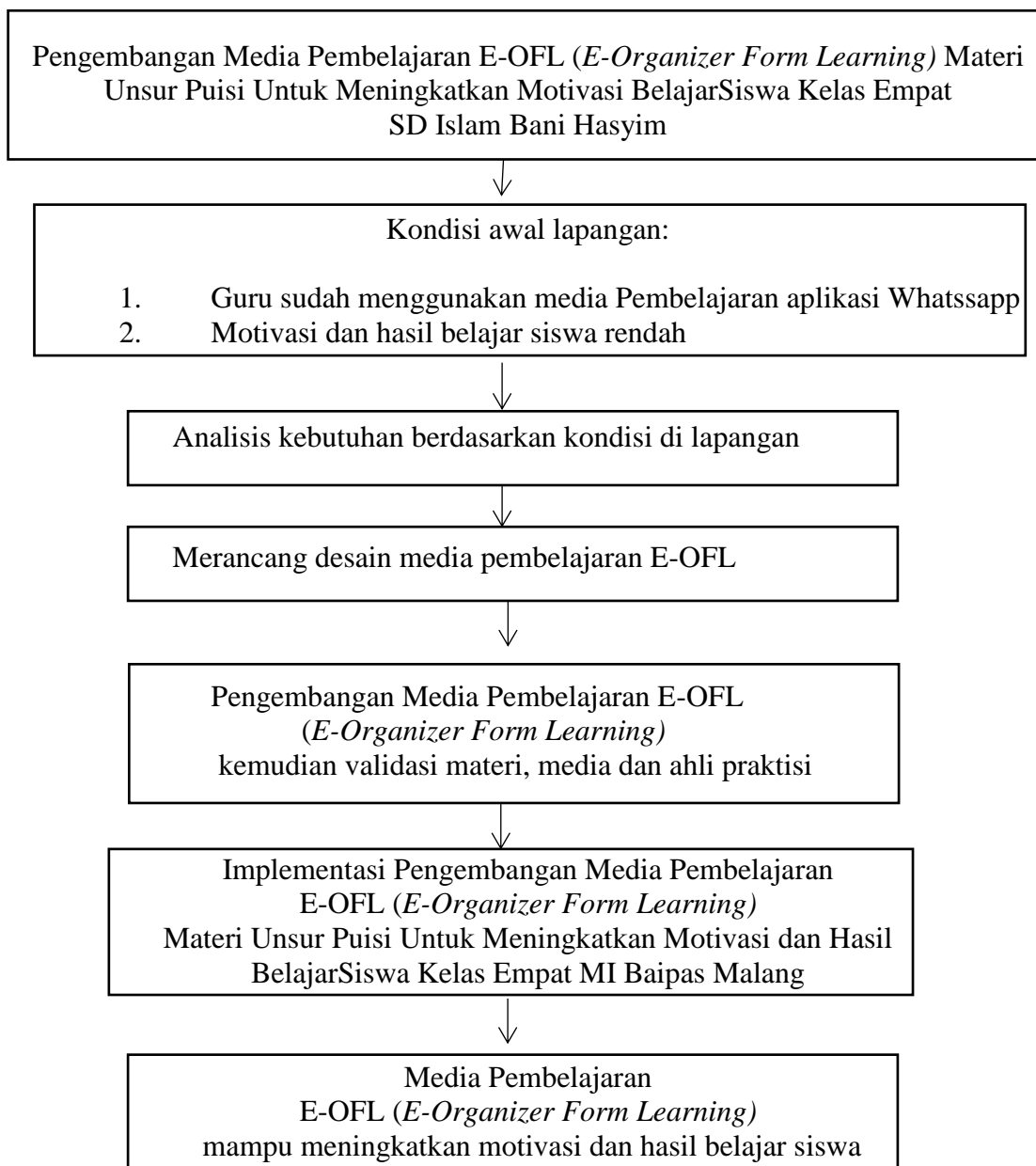
---

<sup>59</sup> Mølsted, C. E., & Karseth, B. (2016). National curricula in Norway and Finland: The role of learning outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.

<sup>60</sup> Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

## Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir digunakan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan. Adapun kerangka berpikir penelitian pengembangan sebagai berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan melihat realitas kondisi belajar siswa kelas empat MI Baipas Malang. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas empat MI Baipas Malang pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur puisi. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang dibutuhkan siswa kelas empat MI Baipas Malang agar motivasi belajar meningkat, maka penelitian ini termasuk penelitian R&D (*Research and Development*). Tujuan dari penelitian R&D tentu saja untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) adalah bentuk produk pengembangan peneliti.

Model penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model pengembangan Lee & Owens sebagai dasar pengembangan media E-OFL materi unsur puisi. Model ini memiliki lima tahapan diantaranya 1) Analisis, yang dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal akhir. Analisis kebutuhan yaitu melihat pada realita siswa kelas empat di MI Baipas Malang memerlukan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik agar motivasi belajar pada materi unsur puisi meningkat. Sedangkan analisis awal akhir yaitu untuk mengetahui segala data yang diperlukan guna penelitian ini seperti analisis karakteristik siswa kelas empat, ketersediaan teknologi pembelajaran di MI Baipas Malang, dan analisis media yang

dipakai sebelumnya pada pembelajaran unsur puisi. Tahap yang kedua yaitu 2) desain. Tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran E-OFL. Komponen yang dibutuhkan antara lain gambar desain grafis yang sesuai dengan materi unsur puisi dan visualisasi yang sesuai dengan siswa kelas empat di MI/SD.

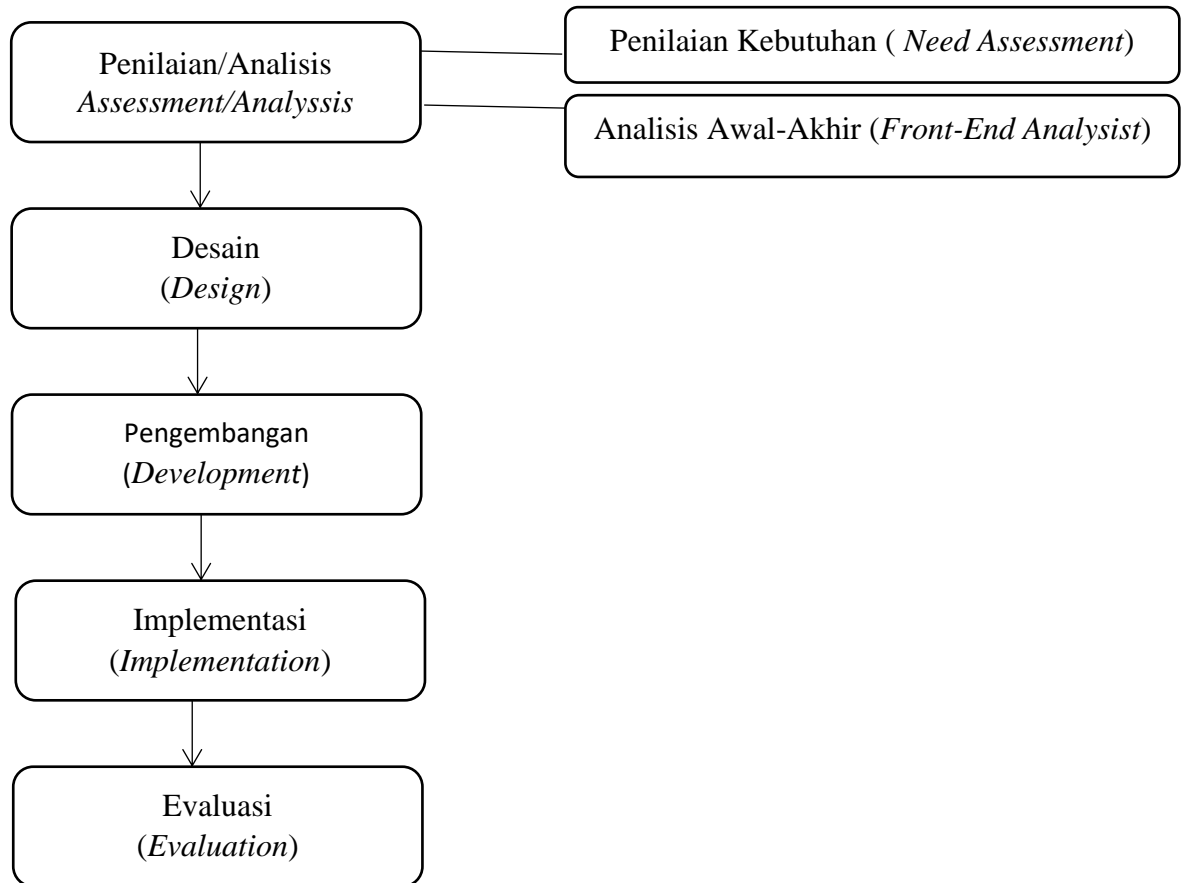
Tahap ketiga yaitu 3) pengembangan. Tahap ini peneliti mengembangkan media E-OFL dengan membuat *slides* kemudian memasukkan berbagai konten yang dibutuhkan dalam E-OFL. Tahap yang keempat yaitu 4) implementasi. Tahap ini adalah tahap ujicoba produk pengembangan yaitu E-OFL pada siswa kelas empat MI Baipas Malang. Tahap terakhir yaitu 5) evaluasi. Tahap ini dilakukan berbagai evaluasi yang dibutuhkan seperti tahap validasi ke berbagai ahli dalam proses merancang media pembelajaran E-OFL dan evaluasi terhadap penggunaan media E-OFL terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas empat MI Baipas Malang.

Alasan pemilihan model pengembangan ini adalah karena model pengembangan tersebut (1) tersusun secara sistematis, (2) sudah dikenal luas dan terbukti memberikan hasil yang baik, (3) tahapan pada pengembangan model ini sesuai dengan standar tahapan penelitian R&D<sup>61</sup>.

---

<sup>61</sup> William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design: Computer Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution* (Second Edition), (San Fransisco: Pfeiffer, 2004), hlm 3

Berikut ini tampilan bagan tahapan model penelitian Lee and Owens



**Bagan 3.1 Tahapan Model Penelitian Lee and Owens**

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan adalah tahapan dalam sebuah penelitian. Berikut penjelasan mengenai tahapan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Lee and Owens sesuai bagan 3.2 diatas:

### **1. Penilaian/analisis**

Tahap pertama adalah tahapan analisis. Terdapat dua jenis tahapan analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal akhir. Analisis kebutuhan diperoleh langsung melalui wawancara kepada pihak sekolah, dalam hal ini

adalah wali kelas empat MI Baipas Malang dan observasi kepada siswa kelas empat ketika pembelajaran unsur puisi berlangsung.

Sedangkan analisis awal akhir dilakukan peneliti sebagai dasar bahan mengembangkan media pembelajaran E-OFL. Analisis awal akhir dilakukan agar peneliti mendapat data-data yang dibutuhkan seperti data karakteristik siswa kelas empat, motivasi dan hasil belajar saat pembelajaran unsur puisi berlangsung, ketersediaan media pembelajaran sebelumnya, dan adanya teknologi pembelajaran yang dimanfaatkan selama pembelajaran unsur puisi berlangsung.

## 2. Tahap Desain

Tahap yang kedua adalah tahapan desain. Tahapan ini serangkaian kegiatan diantaranya yaitu mengumpulkan bahan/konten yang diperlukan untuk diinput kedalam setiap *slide*, merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan, merancang konsep yang akan dikembangkan dan mengontrol proses pengembangan dari berbagai permasalahan yang diprediksi maupun tidak diprediksi. Selain itu selama proses mengembangkan, peneliti juga menyiapkan perangkat uji validitas angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa.

## 3. Tahap Pengembangan

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan dengan memperhatikan karakteristik belajar siswa kelas empat pada pembelajaran unsur puisi. Tahap ini merupakan proses untuk membuktikan adanya orisinalitas dari produk pengembangan.

Media E-OFL mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan ICT dengan:

- a. tampilan *slides* yang diawali dengan halaman sampul yang berisi judul materi, identitas kelas dengan *layout* yang sesuai dengan materi unsur puisi,
- b. *Slide* selanjutnya yaitu berisi kata pengantar dari peneliti, *slide* ketiga yaitu paparan KI, KD, dan tujuan pembelajaran materi unsur puisi,
- c. *slide* keempat berisi link mengisi presensi kehadiran, dan kalender untuk melihat penugasan,
- d. *Slide* kelima dan keenam berisi paparan materi dalam bentuk *flyer*.
- e. *Slide* ketujuh berisi link video pembelajaran atau video pendukung penyampaian materi unsur puisi,
- f. *Slide* kedelapan berisi 1) link *facetime* pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *googlemeet*, 2) link *game online* edukatif, dan 3) link evaluasi materi,
- g. *slide* terakhir berisi profil pengembang/guru yang *terhyperlink* ke aplikasi *whatsapp* dengan tujuan apabila ada yang perlu ditanyakan siswa dapat langsung menghubungi peneliti/guru dengan klik foto di slide terakhir.

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Tahap ini dilakukan dengan membuat angket validasi yang ditujukan kepada beberapa pihak

seperti ahli desain/konstruksi media, ahli materi, ahli praktisi, dan siswa sebelum media E-OFL diimplementasikan di Mi Baipas Malang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nienke Nieveem, syarat utama produk dikatakan layak untuk digunakan terdiri atas tiga kriteria yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas.<sup>62</sup> Berikut penjelasan tahapan validasi beserta kriteria validator:

- a. Langkah pertama, penyusunan angket validasi. Berikut indikator angket validasi yang ditujukan untuk ahli materi/konten isi, ahli media/konstruksi desain, ahli praktisi, dan motivasi belajar siswa kelas empat.

Kisi-kisi Angket validasi yang ditujukan untuk ahli materi/konten isi

**Tabel 3.1 Kisi-kisi indikator validasi ahli materi/isi konten dan ahli pembelajaran**

No	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1.	<i>Self intruction</i>	1,2,3,4,5	5
2.	<i>Self contained</i>	6 dan 7	2
3.	<i>Stand alone</i>	8	2
4.	<i>Adaptive</i>	12	1
5.	<i>Use friendly</i>	13	1

(Sumber: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008).

<sup>62</sup> Jan Van Den Akker, Educational Design Research, (Enschede: SLO, 2013), hl. 28.



Kisi-kisi Angket validasi yang ditujukan untuk Ahli media/konstruksi desain

**Tabel 3.2 Kisi-kisi indikator validasi ahli media/konstruksi desain**

No	Indikator	Sub indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	Desain Media Pembelajaran	Tata letak cover media	1,2,3,4,5,6	6
		Tipografi cover media	7,8,9,10,11,12	6
		Ilustrasi kulit media	13 dan 14	2
2	Desain isi media pembelajaran	Tata letak isi media	15,16,17,18,19,20	6
		Tipografi isi media	21,22,23,24,25	5

*Sumber: Sugiarto, H. (2019, Maret 19). Komponen Kelayakan Kegrafikan.*

Kisi-kisi Indikator peningkatan motivasi belajar siswa kelas empat.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi indikator validasi motivasi belajar**

No	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	Aktif dalam belajar	1,2,3,4,5,6, dan 7	7
2.	Senang dalam belajar	8,9,10, dan 11	4

3.	Tidak cepat putus asa	12 dan 13	2
4.	Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan	14	1
5.	Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar	15	1
6.	Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran	16	1
7.	Rasa ingin tahu	17 dan 18	2
8.	Adanya umpan balik	19 dan 20	2

Sumber: Uno, B. H. (2010). Teori Motivasi & Pengukurannya. PT Bumi Aksara.

- b. Langkah kedua, yaitu penetapan kriteria validator yang dipaparkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Validator**

<b>Validator</b>	<b>Kriteria</b>
Ahli Media	1) Dosen yang ahli di bidang media pembelajaran MI.SD 2) Pendidikan terakhir minimal S2 3) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun
Ahli Materi	1) Dosen yang ahli di pembelajaran Bahasa Indonesia MI.SD 2) Pendidikan terakhir minimal S2 3) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun
Ahli Praktisi	1) Guru kelas empat 2) Pendidikan terakhir minimal S1 3) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun

- c. Peneliti memberikan surat ketersediaan menjadi ahli validator dan praktisi pembelajaran kepada validator yang sudah memenuhi kriteria validator.
  - d. Pengisian angket validasi oleh kedua ahli validator dan praktisi pembelajaran
  - e. Revisi produk, sesuai saran dan kritik validator
5. Tahap Evaluasi

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap ini meliputi evaluasi dari tim validator yang berorientasi pada kelayakan media E-OFL yang dikembangkan berdasarkan analisis data yang diperoleh. Selain itu tahap ini juga akan mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas empat MI Baipus Malang pada pembelajaran unsur puisi

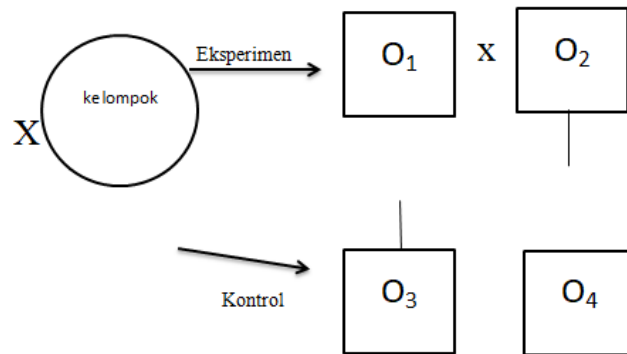
### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk mencakup desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Berikut penjelasan masing-masing :

#### 1. Desain Uji Coba

Desain ujicoba yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. pemilihan sampel secara acak dan kedua kelas tidak memiliki kemampuan yang signifikan berbeda sebelum diberikan perlakuan menjadi alasan pemilihan desain ujicoba *pretest-posttest control group*. Kelompok pertama yaitu kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan, dan kelompok kedua yaitu kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan tetap

menggunakan media yang biasa digunakan selama pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian kedua kelompok tersebut diberi *pretest*. Bila hasil *pretest* kedua kelompok tersebut sama, penelitian dengan desain ini dapat dilanjutkan.



**Gambar 3.1** *pretest-posttest control group design.*

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kevalidan, yang diketahui dari hasil analisis kegiatan uji produk melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Validasi oleh ahli isi atau materi (Bahasa Indonesia materi unsur puisi)
  - b. Validasi oleh ahli desain produk
  - c. Validasi oleh praktisi
  - d. Uji lapangan
2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah para ahli isi atau ahli materi. Ahli desain, dan ahli praktisi. Sedangkan sasaran dari subjek uji coba adalah siswa kelas empat sekolah alam MI Baipas Malang.

3. Jenis Data

a. Data kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari validasi para ahli berupa kritik, saran, masukan, dan komentar untuk memperbaiki bahan ajar yang telah dikembangkan. Sedangkan data kualitatif yang didapatkan dari hasil uji coba media E-OFL adalah jawaban dari siswa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media E-OFL yang dikembangkan.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan instrumen data berupa angka.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan berupa angket atau kuisisioner, observasi, dan hasil *pre-test post-test*. Angket yang disusun tersebut terdiri dari angket validasi yang ditujukan untuk para ahli dan angket motivasi belajar yang ditujukan untuk siswa kelas empat MI Baipas Malang

a. Angket (kuisisioner)

Angket dimaksudkan untuk memperoleh data-data secara lengkap dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Angket yang disusun yakni angket mengenai validasi media E-OFL yang ditujukan kepada para ahli, sedangkan angket peningkatan motivasi belajar ditujukan kepada subjek uji coba produk yakni siswa kelas empat MI Baipaas Malang.

Masing-masing kuisioner (angket) yang diberikan kepada para ahli dan siswa memiliki indikator yang berbeda yang didasari dengan prinsip penyusunan angket.

b. Observasi

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang peneliti dapat saat melakukan observasi itu sendiri, observasi dilakukan di MI Baipas Malang tepatnya di kelas empat dan peneliti menemui sumber data utama yaitu wali kelas empat dan siswa kelas empat<sup>63</sup>.

c. *Pre-test* dan *post-test*

*Pre test* dan *post test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan membandngkan hasil dari kedua tes tersebut. Soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan penugasan proyek. Bentuk soal dari *Pre-test* dan *post-test* tidak ada perbedaan dari jumlah soal dan konten isinya sehingga dapat diketahui perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

## 5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data kemudian diolah dengan menggunakan teknik analisis data. Teknik yang digunakan

---

<sup>63</sup> W.Gulo, Metodologi Penelitian(Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 116.

adalah analisis deskriptif dan analisis uji T. Teknik analisis data tersebut digunakan sesuai dengan karakter masing-masing data yang akan dijelaskan berikut:

a. Analisis Deskriptif

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data berupa jawaban, saran, komentar, dan masukan dari para ahli validator dan siswa kelas empat yang didapatkan dari angket yang telah dibuat. Angket yang berisi jawaban, kritik, saran dan masukan kemudian di kuantitaifkan dengan menggunakan skala likert yang dianalisis dengan perhitungan presentasi skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Rumus yang bisa digunakan dalam menentukan presenatsi tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

P = presentase kelayakan

$\Sigma X$  = jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma Xi$  = jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

Berikut kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan presentase rata-rata skala Likert:

Tabel kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan presentase rata-rata skala Likert

**Tabel 3.5 Skala Likert**

Skala Nilai (skor)	Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
5	$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik/ sangat menarik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
4	$69\% < \text{skor} \leq 84\%$	Baik/ menarik	Layak/ tidak perlu revisi
3	$53\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup baik/ cukup menarik	Cukup layak/ perlu revisi sebagian
2	$37\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang baik/ kurang menarik	Kurang layak/ perlu revisi

Berdasarkan kriteria tabel kualifikasi tingkat kealidan diatas, media E-OFL dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor  $< skor \leq$  dari seluruh unsur angket penilaian ahli isi materi, ahli desain, ahli praktisi, dan siswa. Media E-OFL yang dikembangkan harus sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, jika belum memenuhi skor yang ditentukan maka proses perbaikan harus dilakukan agar Media E-OFL yang dikembangkan dapat menempuh skor yang menyatakan Media E-OFL tersebut layak.

b. Analisis Uji t

Analisis uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada kelas empat. Berdasarkan analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas empat, diperkuat dengan analisis uji T agar mengetahui perbedaan tingkat pemahaman sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Jenis



uji-t yang digunakan adalah *Independent Sampel t-Test* yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media E-OFL., maka hasil ujicoba dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan taraf 0,05 atau 5 % adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}$$

Keterangan:  $t$  = Koefisien

$X_1$  = Mean sampel 1

$X_2$  = Mean sampel 2

$\sum$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Jumlah sampel

$H_0$  : tidak ada perbedaan yang signifikan 5% antara sebelum dan sesudah menggunakan media E-OFL.

$H_1$  : ada perbedaan signifikan 5% antara sebelum dan sesudah menggunakan media E-OFL.

Pengambilan keputusan :

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  diterima.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hasilnya nonsignifikan, artinya  $H_2$  ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-organizer Form Learning*)**

##### **1. Karakteristik kebutuhan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organzier Form Learning*) Yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik materi unsur puisi kelas IV di MI Baipas Malang.**

Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organzier Form Learning*) adalah menganalisis kebutuhan belajar peserta didik di kelas IV MI Baipas Malang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi unsur puisi. Pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organzier Form Learning*) menerapkan desain pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Kompetensi yang diharapkan kepada peserta didik disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam lampiran peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 20 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional.

Pra observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV MI Baipas Malang, peneliti mendapati fakta mengenai kegiatan pembelajaran yang tidak berjalan optimal. Adanya ketentuan pembelajaran jarak jauh menjadi penyebab awal adanya penurunan motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Baipas Malang. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di MI Baipas Malang sudah berjalan setiap hari seperti sekolah luar jaringan (sekolah *offline*) tetapi pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan belajar kurang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Sehingga hal itu berdampak dalam peningkatan motivasi peserta didik<sup>64</sup>. Hal ini juga seperti yang disampaikan oleh beberapa siswa sebagai berikut

Bintang “Saya bosan kalau pelajarannya hanya disuruh mengerjakan di buku Bupena dan menulis kembali di buku PS (buku tulis siswa), saya suka nya kayak di sekolah kakak yang bisa zoom bareng-bareng sama temen-temennya terus pakai background efek yang lucu-lucu”.

Keanu “Saya suka belajar dan main game wordwall/quiziz, saya gaksuka kalau Cuma mengirim VN (*Voice Note*) di WA”.

Nabila “Saya suka belajar dengan melihat video seperti di rumah, kalau di VC Bu Dina suka ngantuk dan males”

Melalui pemaparan ketiga peserta didik tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran materi unsur puisi kurang menarik, tidak mengakomodir kebutuhan belajarnya, dan tidak berinovasi sehingga peserta didik merasa jenuh, tidak semangat, dan tidak antusias. Hal ini peneliti mengkonfirmasi kepada guru kelas terkait penggunaan media pembelajaran selama proses belajar materi unsur puisi sebagai berikut.

Bu Dina, S.Pd “Di sekolah kami memang belum memanfaatkan media yang berbasis ICT sehingga pembelajarannya terbatas hanya melalui WAG (*Whatsapp Group*). Hal itu karena keterbatasan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT sehingga memang disadari kebutuhan belajar anak-anak itu kurang mbak selama masa pandemi hingga pasca pandemi (saat ini). Saat ini upaya kita adalah mengembalikan semangat belajarnya terlebih dahulu dengan beradaptasi memulai sekolah luring kembali seperti dulu terutama dalam perkembangan akademik anak-anak”.<sup>65</sup> Berikut paparan lembar hasil observasi dan wawancara oleh peneliti :

---

<sup>64</sup> Observasi

<sup>65</sup> Wawancara

**Tabel 4.1 Lembar Observasi**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Apakah tersedia fasilitas belajar seperti media pembelajaran ?	Ada, tetapi media pembelajaran minim
2.	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas ?	Guru dominan menggunakan metode ceramah saat penyampaian materi sehingga pembelajarannya hanya terpusat pada guru
3.	Berapa banyak peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran ?	9
4.	Berapa Jumlah siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas ?	11
5.	Apakah ada fasilitas LCD, Layar proyektor, ruang komputer, dan speaker yang menunjang proses pembelajaran?	Ada
6.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran ?	Media konvensional dan sesekali menggunakan <i>slides powerpoint</i> sederhana
7.	Kendala apa yang dihadapi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas ?	Media pembelajaran yang minim dan kurang menarik perhatian peserta didik
8.	Bagaimana motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran ?	Hampir setengah dari jumlah siswa kurang fokus dalam pembelajaran, karena media yang digunakan kurang menarik perhatian dan tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik kelas IV MI Baipas Malang

Nama MI/SD :

Nama Guru :

Bidang Studi :

**Tabel 4.2 Lembar Wawancara**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Sumber Data</b>
1.	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang
2.	Apakah terdapat kendala saat ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang
3.	Apakah sarana dan prasarana di MI Baipas Malang memadai ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang
4.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang
5.	Jika ingin menambah media yang baru, media apa yang akan ibu gunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang
6.	Apakah media E-OFL bisa menunjang ibu untuk proses pembelajaran ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang
7.	Apakah peserta didik diperbolehkan membawa laptop/smartphone ke sekolah ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang dan Peserta didik kelas IV
8.	Dengan media E-OFL apakah peserta didik bisa belajar secara mandiri ?	Guru Kelas IV MI Baipas Malang

Selain hasil wawancara dan observasi diatas, peneliti mendapati fakta selama proses pembelajaran materi unsur puisi, peserta didik kurang bersemangat dan tidak antusias. Sementara itu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam materi unsur puisi adalah (1) peserta didik mampu mengidentifikasi bait dan makna puisi, (2) peserta didik mampu membuat puisi sederhana. Dilihat dari lingkungan belajar yang tidak kondusif dan belum adanya media yang berbasis ICT, peneliti menawarkan sebuah solusi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga kompetensi dasarnya tercapai. Tentu saja sebelum

melakukan pengembangan media E-OFL (E-Organizer Form Learning), peneliti membuat daftar analisis kebutuhan sesuai dengan tahapan model pengembangan Lee & Owens sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Tahapan model pengembangan Lee & Owens**

No	Tahapan		Kegiatan
1	Analisis	Analisis Kebutuhan Analisis Awal Akhir	1. Wawancara dengan guru kelas IV MI Baipas Malang Ibu Dina, S.Pd dan observasi di kelas IV 2. Berdiskusi dengan guru kelas IV MI Baipas Malang yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
2	Desain		1. Menentyukan KD dan Indikator 2. Menentukan tujuan pembelajaran 3. Menentukan model pembelajaran 4. Proses pengembangan media E-OFL 5. Menyusun instrumen penilaian media E-OFL 6. Menyusun kegiatan pembelajaran
3	Pengembangan		1. Pengembangan media pembelajaran E-OFL dengan menggunakan <i>software E-Mind Map, canva, dan microsoft power point</i> 2. Media pembelajaran E-OFL dikemas dalam bentuk PDF
4	Implementasi		Guru memberikan buku panduan E-OFL dan menayangkan dalam bentuk slides di layar proyektor mengenai cara penggunaan media E-OFL, kemudian peserta didik mencoba satu per satu menu dalam media E-OFL dan diakhiri dengan melakukan review pembelajaran
5	Evaluasi		Produk pengembangan media pembelajaran E-Ofl di <i>review</i> dan divalidasi oleh ahli validator konstruk desain, ahli materi, ahli praktisi, dan respon peserta didik setelah menggunakan media E-OFL

Analisis kebutuhan media menurut hasil temuan fakta melalui observasi langsung dan wawancara akan dipaparkan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4 Analisis kebutuhan media**

No	Karakteristik Kebutuhan	Temuan Fakta	Solusi
1.	Karakteristik Kebutuhan Peserta didik	Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan bahwa: 1. Peserta didik pasif dalam pembelajaran unsur puisi 2. Motivasi belajarnya menurun karena pembelajaran dianggap membosankan	Berdasarkan analisis hasil wawancara dan observasi, diperlukan media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan dapat dibawa kemana-mana agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga selama proses pembelajaran peserta didik antusias dan bersemangat.
2.	Karakteristik Kebutuhan Media	1. Keterbatasan SDM (Guru) dalam mengembangkann media berbasis ICT 2. Guru hanya memanfaatkan WAG (Whatsapp Group) sebagai media pembelajaran 3. Media pembelajaran berbasis ICT tidak dikembangkan	Media pembelajaran E-OFL berbasis ICT

**B. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Kelas IV MI Baipas Malang**

Pengembangan media pembelajaran E-OFL menggunakan model pengembangan Lee & Oweens yang memiliki lima langkah secara tersruktur. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan

secara sistematis atau terprogram dengan kegiatan urutan dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ICT yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penyusunan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) disusun dengan mempertimbangkan banyak hal seperti faktor keterbacaan, faktor estetika, relevansi desain dengan pembelajaran unsur puisi, dan kemudahan bagi pengguna dalam hal ini adalah siswa kelas empat jenjang MI/SD, kemudian kebutuhan akan media pembelajaran di MI Baipas Malang itu sendiri. Berikut langkah-langkah pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Kelas IV MI Baipas Malang:

**a. Analyze (Analisis)**

**1) Tahap Analisis**

Tahap ini merupakan awal dari desain pengembangan Lee & Owens. Menurut Lee & Owens Analisis terdapat dua tahap dalam analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal akhir. Berikut tabel mengenai tahap analisis yang dirangkum oleh peneliti:

**Tabel 4.5 Tahap Analisis**

Nama Madrasah/Sekolah	MI Baipas Malang
Kelas	IV
Semester	Genap
Kompetensi Dasar	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara ekspresi dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan



	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna sebagai bentuk ungkapan diri
Indikator	4.6.1 Membuat puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna sebagai bentuk ungkapan diri  4.6.2 Mempresentasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna sebagai bentuk ungkapan diri
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan diskusi siswa mampu mengimplementasikan isi dan amanat puisi dengan benar</li> <li>2. Melalui kegiatan diskusi bersama kelompok siswa mampu menganalisis isi dan amanat puisi dengan tepat</li> <li>3. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu membuat isi dan amanat puisi dengan tepat</li> <li>4. Melalui kegiatan unjuk diri (presentasi) siswa mampu mempresentasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal,</li> </ol>

	intonasi, dan ekspresi yang sempurna dengan percaya diri.
--	---

## 2) *Software Pengembangan Media E-OFL*

### 1) *Microsoft Power Point*



Gambar 4.1 Logo/Icon Microsoft Power Point

### 2) *canva*



Gambar 4.2 Logo/Icon Canva

### 3) **HTML**



Gambar 4.3 Logo/Icon HTML

## 3) **Permasalahan yang ditemukan**

Menurut hasil observasi yang dilakukan di kelas IV dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama dengan peserta didik kelas IV dan guru

kelas IV MI Baipas Malang, yaitu dapat diketahui bahwa pembelajaran di kelas, guru sebagai pusat belajar minim menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik tidak tertarik dan merasa bosan dengan pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut belum berinovasi dan tidak disesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik sehingga motivasi belajar peserta didik rendah dan berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Hal ini tentu saja sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis ICT dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar menumbuhkan motivasi belajar. Kelebihan media pembelajaran E-OFL dengan media pembelajaran yang lain yaitu berisikan gambar, audio, dan evaluasi yang menunjang peserta didik untuk belajar secara mandiri.

pemaparan mengenai analisis kebutuhan dan analisis awal akhir:

### **1) Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan mengidentifikasi kesenjangan, ketidaksesuaian, dan menetapkan tujuan dari pengembangan media beserta prioritas kebutuhan. Kesenjangan dalam proses pembelajaran materi unsur puisi adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Hal itu sesuai dengan hasil wawancara dari guru kelas IV MI Baipas Malang. Keterbatasan SDM (guru) dalam mengembangkan media konvensional maupun berbasis ICT menjadi salah satu alasan kuat peneliti akan mengembangkan media yang sesuai kebutuhan belajar peserta didik.

Materi unsur puisi membutuhkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan sehingga tujuan pembelajaran materi unsur puisi tercapai. Selama pembelajaran jarak jauh media pembelajaran yang efektif dibutuhkan oleh peserta didik. Media belajar yang efektif, menarik, dan mudah dibawa kemana-mana dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan pembelajaran abad XXI. Mengenai hal itu saat peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian di kelas IV MI Baipas Malang dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi diterima dengan baik. Selain itu dapat memotivasi guru di MI Baipas Malang untuk memanfaatkan teknologi sebagai pengembangan media pembelajaran.

Pernyataan diatas sesuai dengan Rosdiana, guru abad XXI dituntut mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication of Technology*) sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal<sup>66</sup>.

Karakteristik dari peserta didik kelas IV adalah peserta didik yang aktif dan vokal dalam pembelajaran. Setelah melakukan asesmen diagnostik mengenai karakteristik gaya belajar, peneliti mendapatkan data gaya belajar peserta didik yang dapat menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran materi unsur puisi. Data tersebut dipaparkan pada tabel dan grafik dibawah ini:

---

<sup>66</sup> Rosdiana, Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sejolah Menengah Di Kota Palopo). Al-Khawarizmi. IAIN Palopo. Vol.4 Maret 2016.

**Tabel 4.6 Gaya Belajar Peserta Didik**

No	Nama	Gaya Belajar
1.	ABDILLAH REIHAN FIRNANDHO	Visual
2.	AISYAH NUR ROHMAH DIASTI	Auditori
3.	AL RASYID MAULANA RACHMAN	Kinestetik
4.	ALMEERA MARITZA WIJAYANTO	Visual
5.	AMIRA NAILATUL IZZAH	Visual
6.	ANNISA SHAFANA NABILA	Visual
7.	ARKA PRADITA PANDYA ARYASETYA	Auditori
8.	FAKHRI BUDIANTANA	Visual
9.	ABDILLAH REIHAN FIRNANDHO	Auditori
10.	AISYAH NUR ROHMAH DIASTI	Auditori
11.	AL RASYID MAULANA RACHMAN	Visual
12.	ALMEERA MARITZA WIJAYANTO	Visual
13.	AMIRA NAILATUL IZZAH	Auditori
14.	ANNISA SHAFANA NABILA	Auditori
16.	KEANU HABIBIE SURYANTO	Kinestetik
16.	MAULANA AZZAM HABIBI	Visual
17.	MAYSA FARA DZAKIYAH	Visual
18.	MUHAMMAD MAHER ZIDANE SYA'BAN	Visual
19.	MUHAMMAD RIZQULLAH PUTRA	Auditori
20.	NAIBA SABBATH ALMASYAH	Auditori

## Grafik Gaya Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Baipas Malang



**Gambar 4.4 Grafik Gaya Belajar Peserta Didik**

Menurut data tersebut, peserta didik di kelas IV dominan mempunyai gaya belajar visual auditori. Sesuai dengan kebutuhan belajarnya, peserta didik yang memiliki gaya belajar visual auditori dapat dengan mudah menangkap penjelasan materi dengan fokus kepada indera penglihatan dan pendengaran. Adanya penayangan video, gambar, teks yang menarik menjadi menarik bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual auditori. Terdapat beberapa peserta didik juga yang memiliki gaya belajar kinestetik. Hal ini tentu menjadi fokus bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) agar dapat mewadahi peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik yaitu dengan membuat fitur pada media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) dimana peserta didik aktif secara fisik dan psikis dalam mengoperasikan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*).

## 2). Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir merupakan analisis keseluruhan data sebelum dilakukan pengembangan produk media pembelajaran. Pengembangan produk media pembelajaran ini diharapkan tepat sesuai sasaran sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MI Baipas Malang tersusun dalam beberapa *slides* yang terdiri dari *slide* pembuka (*cover*), *slide* kata pengantar, *slide* daftar isi, *slide* KI dan KD, *slide* indikator dan tujuan, dan *slide* terakhir yaitu penutup.

Pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) ini dapat dioperasikan standar minimal menggunakan ponsel seluler yang terhubung dengan internet dan dapat dioperasikan dengan PC (*personal Computer*). Salah satu kriteria pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan latar belakang/lingkungan, sehingga secara fungsional media yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik<sup>67</sup>. Terkait mengenai perangkat yang digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) peneliti mendapatkan data yaitu 10 siswa sudah mempunyai ponsel seluler pribadi, 5 siswa mempunyai laptop, dan 5 siswa menggunakan ponsel orangtua saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*).

---

<sup>67</sup> Zainul Abidin, *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*, Edcontech. Universitas Negeri Malang. Vol 1 April 2016

Selain itu fasilitas di sekolah juga menjadi hal yang penting bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pengembangan media tersebut. Berikut adalah data fasilitas sekolah yang menjadi penunjang keberhasilan pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*):

**Tabel 4.7 Fasilitas sekolah**

<b>NO</b>	<b>Nama ruang</b>	<b>Banyak Ruang</b>	<b>Luas (meter)</b>
1	Ruang Kepala Madrasah	1	15 m
2	Ruang Guru	1	110 m
3	Ruang TU	1	20 m
4	Ruang Belajar/Kelas	15	72 m
5	Lab Komputer (khusus untuk ANBK)	1	72 m
6	Lab komputer (untuk pembelajaran)	1	72 m
7	Perpustakaan	1	72 m
8	UKS	1	12 m
9	Kamar mandi	9	6 m
10	Koperasi	1	15 m
11	Kantin	1	12 m
12	Lab. IPA	1	45 m
13	Aula	1	506,6 m
14	Mushola	1	216 m



15	Lab. Multimedia	1	24 m
16	Gudang	1	48 m

Menurut tabel diatas, MI Baipas Malang memiliki lebih dari satu ruang lab komputer, artinya dalam pengembangan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) jika dioperasikan di sekolah tidak mengalami kesulitan karena terdapat fasilitas yang mendukung. Hal itu tentu menjadi pertimbangan bagi peneliti sebelum mengembangkan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*).

Selain menganalisis kebutuhan perangkat, peneliti juga menganalisis kebutuhan belajar siswa dalam hal penyampaian materi oleh guru. Materi unsur puisi adalah materi yang masih sukar dibayangkan bagi peserta didik dengan mengidentifikasi setiap bait dan makna nya, apalagi dalam tujuan pembelajarannya peserta didik harus mampu membuat puisi sederhana hasil karyanya sendiri. Tentu saja hal tersebut memerlukan media pengantar sebagai penjelas dan contoh konkret. Media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) merupakan inovasi media pembelajaran untuk materi unsur puisi. Pemilihan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) berdasarkan beberapa kriteria diantaranya gaya belajar peserta didik, fasilitas, dan kesesuaian dengan materi.

## **2. Tahap Desain (*Design*) Media E-OFL**

### **a. Judul Program**

Media Pembelajaran E-OFL Materi Unsur Puisi

**b. Format Program**

Program ini menggunakan format gambar

**c. Garis Besar Unsur Puisi**

1. Pengertian Puisi
2. Unsur-unsur Puisi
3. Jenis Puisi
4. Apresiasi Puisi

**d. Sinopsis**

Media pembelajaran E-OFL dikembangkan menggunakan software canva, microsoft power point dan HTML untuk menggabungkan konten materi didalamnya. Media E-OFL membahas mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia muatan Unsur Puisi di kelas IV MI/SD. Media E-OFL dilengkapi berbagai menu dalam proses pembelajaran.

**e. StoryBoard**

Perancangan/storyboard berisi konten isi dari media E-OFL yang meliputi cover, judul, materi, kata pengantar, daftar isi, dan daftar menu. Semua proses dari awal sampai akhir akan diringkas di *storyboard* akan diringkas dari proses awal sampai akhir akan diringkas di *storyboard* untuk memudahkan proses pengembang dengan terarah. Sekilas perancangam alur yang ada di storyboard dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:



Cover berisi keterangan nama media pembelajaran E-OFL, Judul materi dan nama MI/SD



Selanjutnya adalah daftar menu media pembelajaran E-OFL

**f. Flowchart**



**g. Desain Pembelajaran**

perencanaan pembelajarn disusun dalam silabus dan RPP yang mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Rencana pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, sumber belajar, alat bahan dalam kegiatan pembelajaran, dan perangkat tes evaluasi. Berikut langkah-langkah desain pembelajaran yang disesuaikan dnegan perangkat pembelajaran:

1) Pendahuluan

Langkah pertama yaitu menganalisis penyajian materi pada silabus kemudian penetapan indikator dan tujuan pembelajaran seperti pada tabel berikut:

## SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 6 : Cita-Citaku  
 Subtema 1 : Aku dan Cita-citaku  
 Semester : II (Dua)

### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberagaman di masyarakat</li> <li>• Keragaman kegiatan orang-orang di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan di lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> </ul>

	<p>Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Esas dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat</p>	<p>lingkungan dan manfaatnya.</p>	<p>lingkungan sekitar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan hasil pengamatan, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya.</li> <li>• Mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang disekitarnya.</li> <li>• Membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan</li> </ul>
--	--	--	-----------------------------------	--	--	---	--

		<p>dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Mengetahui dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menerapkan</p>		<p>orang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar dan lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi keragaman kegiatan dalam masyarakat.</li> </ul>		<p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami ciri-ciri puisi.</li> <li>• Memahami siklus makhluk hidup</li> <li>• Membandingkan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</li> <li>• Mengetahui tanda tempo tinggi rendah nada pada lagu.</li> </ul>		
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Memahami daur hidup makhluk hidup yang berbeda.</li> <li>• Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar</li> <li>• Memahami hubungan karakteristik</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	<p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>3.6.1 Mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri puisi dengan benar.</p> <p>3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat puisi dengan baik dan benar.</p> <p>4.6.1 Mengidentifikasi dan melisankan isi puisi dengan baik dan benar.</p> <p>4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• isi dan amanat puisi</li> <li>• hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan menggunakan hasil pengamatannya tentang ciri-ciri puisi.</li> </ul>				



				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan.</li> <li>• Mengamati puisi yang dibacakan temannya, dan menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta mampu menjelaskan makna puisi.</li> </ul>		<p>tik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami makna puisi</li> <li>• Memahami Keragaman kegiatan dalam masyarakat.</li> </ul> <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati ciri-ciri puisi</li> <li>• Membuat kesimpulan</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.</p>	<p>3.2.1 Menganalisis siklus hidup makhluk hidup disekitar. 3.2.2 Menjelaskan siklus hidup makhluk hidup sekitar. 4.2.1 Menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup dengan baik dan mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang dengan benar. 4.2.2 Mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siklus makhluk hidup</li> <li>• Tahapan pertumbuhan manusia dan hewan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> <li>• Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> </ul>		<p>n tentang ciri-ciri puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.</li> <li>• Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</li> <li>• Mengamati lagu dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> <li>• Menyanyikan lagu</li> </ul>		
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubungan karakteristik ruang dengan SDA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan dan berdiskusi dalam kelompok, untuk mengidentifikasi hubungan</li> </ul>				

	<p>kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Mendiskusikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat</p>		<p>karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuangkan hasil diskusi dalam bentuk laporan, dan melaporkan hubungan antara karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> <li>• Mencari informasi dan berdiskusi, dan mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> </ul>		<p>dengan tempo yang tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati puisi dan mengidentifikasi ciri-ciri yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur hidup kupu-kupu dan belalang.</li> <li>• Mengidentifikasi</li> </ul>		
--	--	---	--	---	--	---	--	--

		<p>dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>				<p>keragaman kegiatan di lingkungan sekitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> <li>• Membuat puisi sendiri</li> <li>• Menjelaskan makna puisi</li> <li>• Mencari tahu tentang keragaman kegiatan-kegiatan.</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan dan memahami tanda tempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda tempo dan tinggi rendah nada</li> <li>• Syair lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan bernyanyi dengan</li> </ul>				

		<p>dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p>		<p>tempo yang berbeda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu dan menyesuaikan tempo dengan jenis lagu dengan tepat.</li> <li>• Mencermati syair lagu, dan mengidentifikasi tempo dan tinggi rendahnya nada dalam lagu.</li> <li>• Mengamati syair lagu dan menyanyikannya, serta mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendah nada.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kesimpulan tentang hubungan karakteristik ruang dengan SDA</li> <li>• Menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendahnya nada.</li> </ul>		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

Mengetahui

....., .....

Kepala Sekolah,

.....  
NIP. ....

Guru Kelas 4

.....  
NIP.....

**Tabel 4.8 KD dan Indikator**

KD	INDIKATOR
<p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara ekspresi dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan</p>	<p>3.6.1 Mengimplementasikan isi dan amanat puisi yang disajikan secara ekspresi dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan</p> <p>3.6.2 Menganalisis isi dan amanat puisi yang disajikan secara ekspresi dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan</p>
<p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna sebagai bentuk ungkapan diri</p>	<p>4.6.1 Membuat puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna sebagai bentuk ungkapan diri</p> <p>4.6.2 Mempresentasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna sebagai bentuk ungkapan diri</p>

**Tabel 4.9 Tujuan Pembelajaran**

No	Tujuan Pembelajaran
1	Melalui kegiatan diskusi siswa mampu mengimplementasikan isi dan amanat puisi dengan benar
2	Melalui kegiatan diskusi bersama kelompok siswa mampu menganalisis isi dan amanat puisi dengan tepat
3	Melalui kegiatan penugasan siswa mampu membuat isi dan amanat puisi dengan tepat
4	Melalui kegiatan unjuk diri (presentasi) siswa mampu mempresentasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna dengan percaya diri

Setelah mengetahui target indikator dan tujuan pembelajaran, selanjutnya adalah merencanakan strategi pembelajaran dan metode belajar bagi peserta didik kelas IV MI Baipas Malang. Strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran kontekstual dimana peserta didik secara mandiri dapat mengakses pembelajaran secara langsung dengan mengoperasikan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*). Setelah menentukan strategi pembelajaran langkah selanjutnya dalam pendahuluan yaitu menentukan metode penyampaian materi unsur puisi menggunakan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*). Metode yang digunakan adalah metode langsung, diskusi, tanya jawab, dan penugasan proyek. Pemilihan



metode pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan ketentuan capaian belajar peserta didik sehingga dapat berpikir kritis (HOTS)

## 2) Analisis Materi

Materi yang akan dipaparkan dalam media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) adalah materi unsur puisi dalam muatan Bahasa Indonesia kelas IV MI/SD. Terdapat pada KD 3.6 dan 4.6 . Peneliti membuat batasan materi sehingga terfokus dan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang diharapkan, berikut bagan mengenai pemetaan batasan materi unsur puisi:



**Bagan 4.1 Peta Konsep Pemetaan Materi**

## 3) Inti Pembelajaran (Langkah-langkah pembelajaran)

Selanjutnya setelah menentukan desain pembelajaran mengenai analisis terhadap silabus dan RPP, kemudian penetapan KD dan indikator, dan yang terakhir yaitu mengenai batasan materi unsur puisi

yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran E-OFL, langkah selanjutnya yaitu menentukan pendekatan dan model pembelajaran.

Pendekatan pada pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik. Alasan penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran unsur puisi adalah karena sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, yaitu peserta didik mampu membuat sebuah proyek berupa puisi hasil karya nya sendiri, selain itu peserta didik mampu menyampaikan isi dan amanat puisi. Sehingga pengetahuan peserta didik dalam hal ini terkonstruksi dan pembelajarannya berpusat kepada peserta didik. Adapun sintaks pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dipaparkan dalam RPP sebagai berikut:

Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: 6. Cita-citaku
Sub Tema	: 3. Giat Berusaha Meraih Cita-Cita
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, PPKn, IPS
Pembelajaran ke	: 4
Alokasi waktu	: 1 hari

#### **A. KOMPETENSI INTI**

Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk

ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## **B. KOMPETENSI DASAR**

**Muatan : Bahasa Indonesia**

<b>No</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
4.6	Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

## **C. TUJUAN**

5. Melalui kegiatan diskusi siswa mampu mengimplementasikan isi dan amanat puisi dengan benar
6. Melalui kegiatan diskusi bersama kelompok siswa mampu menganalisis isi dan amanat puisi dengan tepat
7. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu membuat isi dan amanat puisi dengan tepat
8. Melalui kegiatan unjuk diri (presentasi) siswa mampu mempresentasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sempurna dengan percaya diri.


## **D. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Model Pembelajaran : *Project Based Learning*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li><li>2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li><li>3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.</li><li>4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.</li><li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li><li>6. Dengan bimbingan guru, siswa membahas tentang cita-cita yang juga dapat disamakan dengan mimpi yang ingin diraih.</li><li>7. Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema Cita-Citaku dan judul Subtema Giat berusaha Meraih Cita-Cita.</li><li>8. Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Cita-Citaku pertanyaan :<ul style="list-style-type: none"><li>· Apakah mimpi besarmu?</li><li>· Apakah yang sudah kamu lakukan untuk <u>menggapai cita-citamu tersebut?</u></li></ul></li></ol> 	10 menit

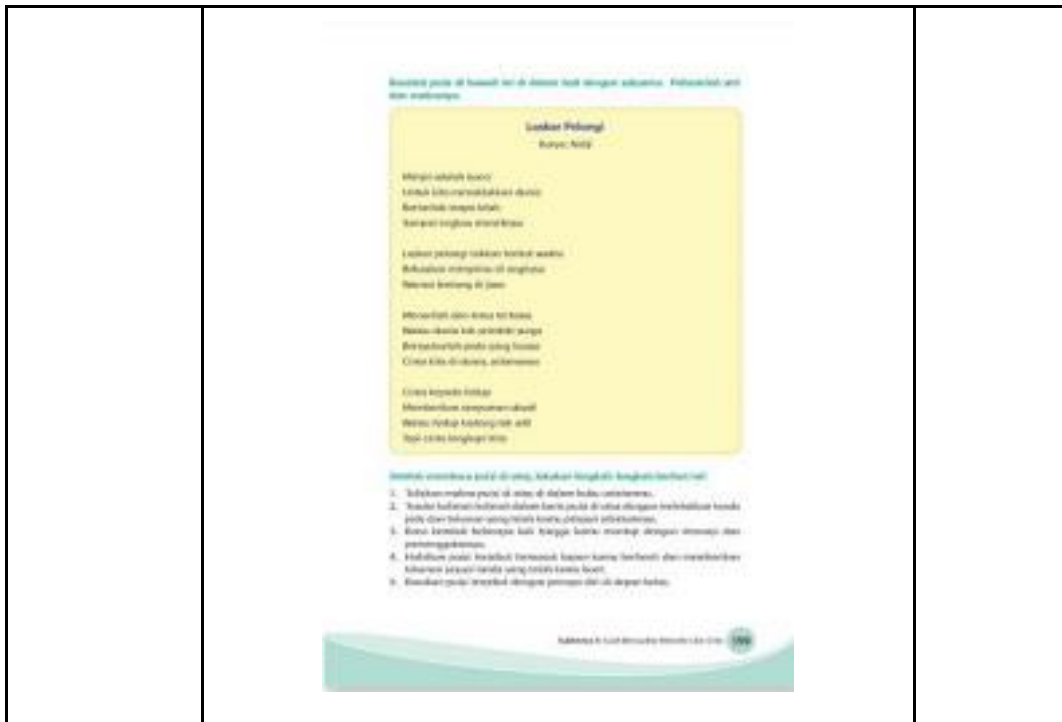
<p><b>Inti</b></p>	<p><b>Ayo Membaca</b></p> <p>1. Siswa membaca sebuah teks bacaan tentang kesuksesan Andrea Hirata yang merupakan seorang penulis novel Indonesia yang terkenal dengan judul novel Laskar Pelangi.</p> <div data-bbox="625 495 1088 1144" data-label="Image"> </div> <p>2. Setelah memahami informasi pada teks bacaan tersebut, siswa membuka media</p> <p>3. Pada halaman ini siswa membaca puisi dalam hati dengan saksama. Siswa mencoba memahami arti dan maknanya.</p> <p>4. Setelah membaca puisi tersebut, siswa lalu menulis makna puisi tersebut dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tuliskanlah makna puisi di atas di dalam buku catatanmu.</li> <li>· Tandailah kalimat-kalimat dalam baris puisi di atas dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan yang telah kamu pelajari sebelumnya.</li> <li>· Baca kembali beberapa kali hingga kamu</li> </ul>	<p>150 menit</p>
--------------------	---	----------------------

mantap dengan intonasi dan pemenggalannya.

- Hafalkan puisi tersebut termasuk kapan kamu berhenti dan memberikan tekanan sesuai tanda yang telah kamu buat.
- Bacakanlah puisi tersebut dengan percaya diri di depan kelas.



5. Siswa menyajikan hasil pemahamannya dengan menuliskan makna puisi tersebut. Siswa juga membacakan puisi tersebut dengan memperhatikan intonasi dan pemenggalannya.



#### 4) Penutup

Tahap terakhir dalam desain pembelajaran media E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) adalah penilaian atau evaluasi. Tahap ini merupakan tahap yang digunakan sebagai penyusunan laporan hasil kemajuan belajar peserta didik kelas IV MI Baipas Malang.

#### b. Desain Media

Penyusunan media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) mengkombinasikan perangkat lunak *slide* pada *software canva* dengan menggunakan fitur *hyperlink* sehingga dalam penggunaannya mempunyai nilai praktis dan memanfaatkan sebuah teknologi dalam pembelajaran.

langkah pengembangan media dalam segi desain media sebagai berikut:

##### 1) Cover (slide pertama)



**Gambar 4.5 cover E-OFL**

*Slide* ini memuat identitas dari media E-OFL yaitu berupa judul besar, kemudian adanya logo Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai identitas dari instansi pendidikan penulis saat ini. Selain itu perlu dicantumkan konten materi apa yang dimuat dalam media E-OFL di cover agar memudahkan bagi pembaca. Selain mencantumkan konten materi pada *slide cover* juga dicantumkan sasaran pengguna, dalam hal ini adalah untuk siswa kelas empat MI Baipas Malang.

*Slide cover* memiliki nilai praktis dalam penggunaannya seperti, dengan menyentuh logo dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pengguna akan langsung dapat mengakses informasi resmi dari *website* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Selanjutnya jika pengguna menyentuh kolom “kelas 4 MI Baipas Malang”, akan langsung dapat mengakses WAG (*Whatsapp Group*) dari kelas empat untuk melihat aktivitas pembelajaran



dalam grup whatsapp seperti guru mengirim *broadcast* penugasan, atau mengingatkan untuk belajar materi tertentu.

2) Kata Pengantar (*slide* kedua)

Gambar 4.6 Slide Kata Pengantar E-OFL



Gambar 4.5 cover E-OFL

*Slide* kata pengantar berisi kalimat pembuka dan penjelasan dari penulis agar pembaca mengetahui manfaat dan penjelasan mengenai media E-OFL.

3) Daftar Isi (*Slide* ketiga)

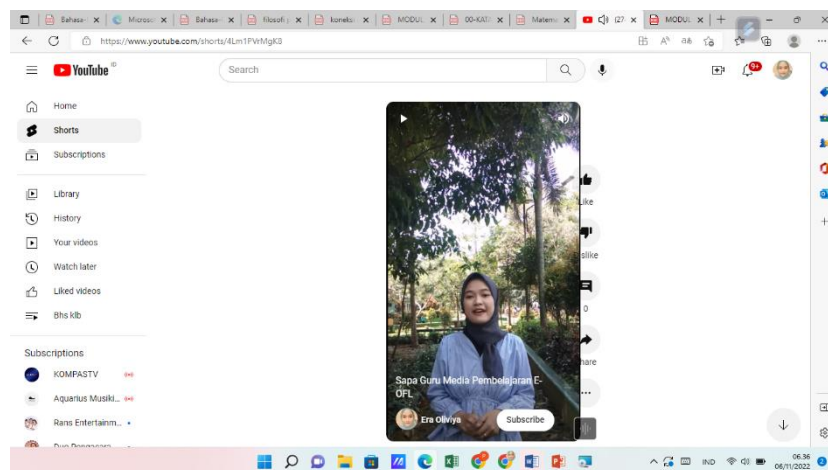


Gambar 4.7 Daftar Isi E-OFL

Daftar isi memuat beberapa komponen inti dari media E-OFL yang terdiri dari sapa guru, KI & KD, Indikator & Tujuan, Presensi, Materi, Video

Pembelajaran, Game edukatif, Review, dan tanya guru. Berikut akan dijelaskan lebih rinci

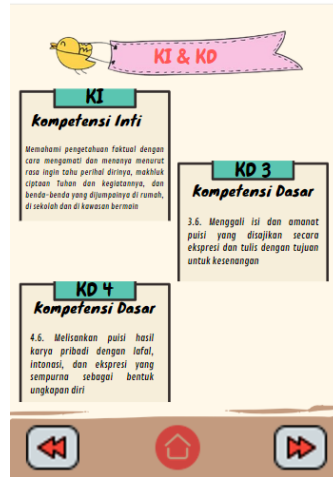
## 1. Sapa guru



**Gambar 4.8 Tampilan Sapa Guru E-OFL**

Tampilan diatas akan muncul ketika pengguna menyentuh menu “Sapa Guru” pada *slide* daftar isi. Sapa guru berisi sebuah video singkat dari guru untuk menyapa dan menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Sebelum memulai pembelajaran siswa harus membuka menu “Sapa Guru” terlebih dahulu agar mengetahui tujuan pembelajaran dan dapat melakukan penugasan dari guru sesuai dengan yang disampaikan di video singkat tersebut.

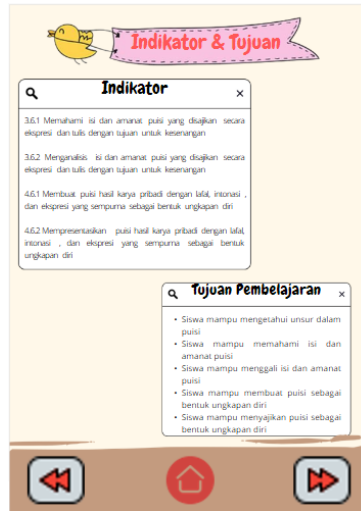
## 2. KI & KD



Gambar 4. Tampilan KI KD E-OFL

Tampilan seperti diatas akan muncul ketika pengguna menyentuh menu “KI & KD” pada *slide* “daftar isi”. Tampilan tersebut memuat KI dan KD pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas empat MI/SD. KI dan KD dicantumkan agar penyusun dapat mempertimbangkan proses pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada jenjang MI/SD khususnya di kelas empat pembelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Puisi. Selain itu pada tampilan ini membantu pengguna (siswa kelas empat dan orangtua siswa) mengetahui kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran unsur puisi.

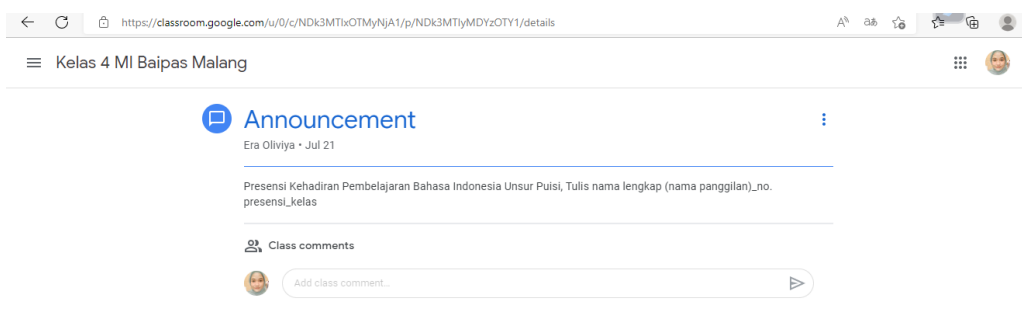
### 3. Indikator & Tujuan



**Gambar 4.10** tampilan Indikator dan Tujuan E-OFL

Tampilan seperti diatas akan muncul ketika pengguna menyentuh menu “Indikator & Tujuan” pada slide “daftar isi”. Tampilan tersebut memuat indikator dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur puisi di kelas empat MI/SD. Indikator dan tujuan pembelajaran dicantumkan pada media E-OFL agar pengguna mengetahui proses pembelajaran yang akan dicapai.

### 4. Presensi



**Gambar 4.11** Tampilan Presensi E-OFL

Tampilan diatas akan muncul ketika pengguna menyentuh menu “presensi” pada daftar isi. Menu presensi terhyperlink dengan *googleclassroom* agar siswa secara mandiri mengisi daftar kehadirannya, selain itu memberikan laporan secara langsung ke email guru dan orangtua, sehingga guru maupun orangtua mengetahui aktifitas kehadiran.

## 5. Materi



Gambar 4.12 Tampilan materi E-OFL

Tampilan diatas akan muncul jika pengguna menyentuh menu “materi” pada “daftar isi”. Beberapa slide dalam materi unsur puisi berupa penjelasan

mengenai materi unsur puisi yang ditampilkan dengan bentuk yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan seperti hanya membaca materi di buku.

## 6. Video Pembelajaran

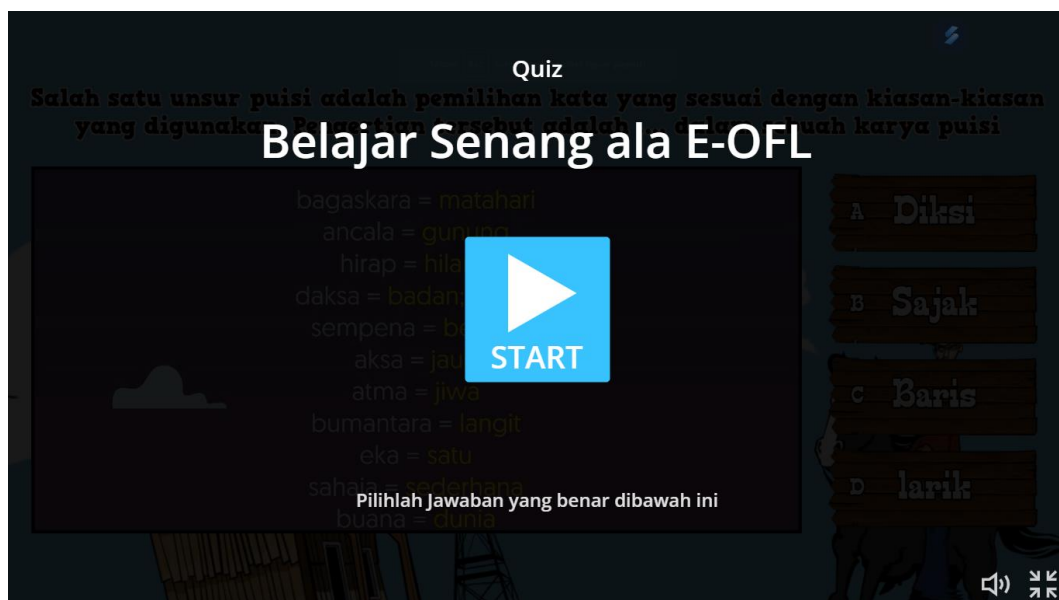


**Gambar 4.13 Tampilan Video Pembelajaran**

Tampilan diatas akan muncul ketika pengguna menyentuh menu “video pembelajaran”. Video pembelajaran tersebut memberikan penjelasan mengenai

materi puisi. Video pembelajaran tersebut disediakan oleh guru agar menambah pemahaman bagi siswa selain materi yang sudah dipaparkan di menu materi.

## 7. *Game* Edukatif



Gambar 4.14 Tampilan *Game* Edukatif E-OFL

Tampilan diatas akan muncul saat pengguna menyentuuuh menu “*game* edukatif”. Sebelum mengakses game tersebut pengguna harus registrasi (sign in)

dengan memasukkan identitas nama dan alamat surel kemudian log in menggunakan akun.

## 8. *Review*



**Gambar 4.15** tampilan review materi E-OFL

Tampilan diatas akan muncul ketika pengguna menyentuh menu “*Review*”. Review pembelajaran tersebut brisi latihan soal mengenai materi unsur puisi. Tujuan adanya menu *review* materi adalah sebagai tolak ukur bagi guru untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik mengenai materi unsur puisi.

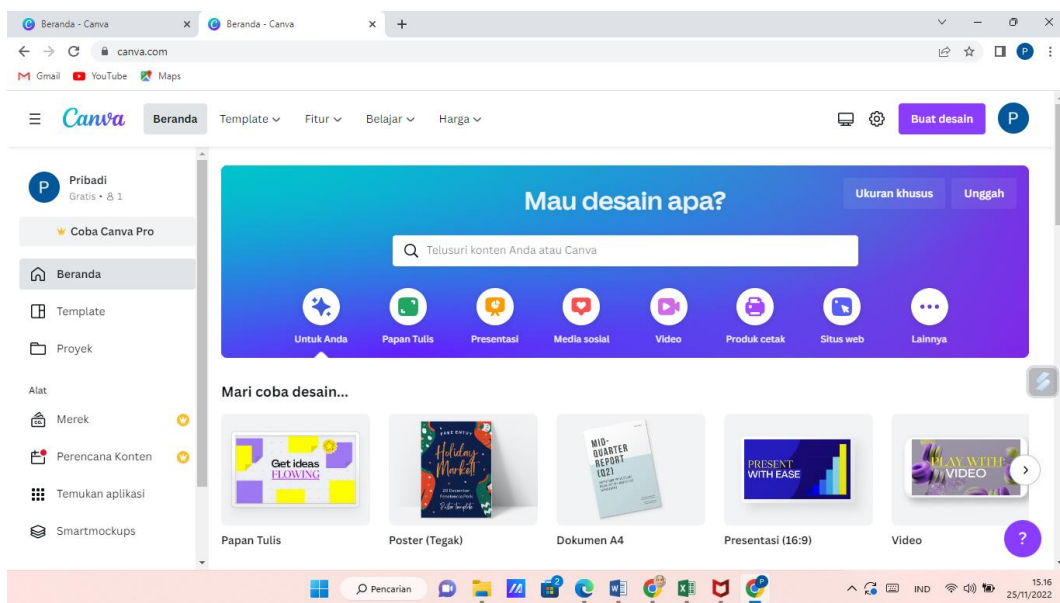
### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



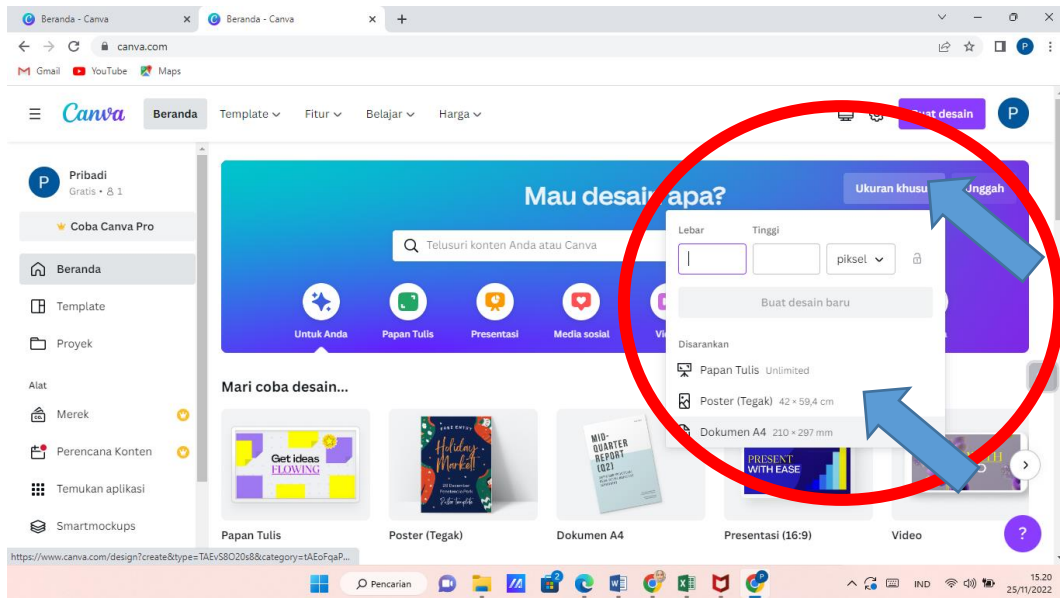
## a) Perencanaan Desain

tahap ini dilakukan dengan memanfaatkan *software* platform canva. Semua hal yang berkaitan dengan pemberian warna, *background*, *font* huruf dan *typesetting* dilakukan pada tahap ini. Langkah awal yaitu buka *google chrome* lalu ketik [www.canva.com](http://www.canva.com) . setelah itu akan muncul tampilan seperti dibawah ini:



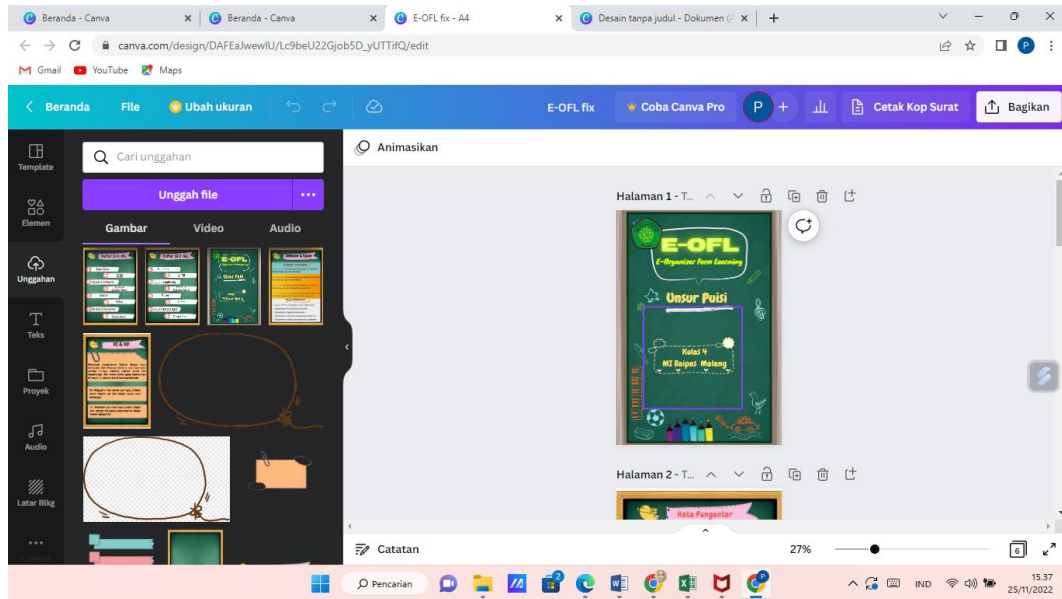
**Gambar 4.16** tampilan *software* canva

Selanjutnya, klik “ukuran khusus” lalu pilih ukuran kertas A4 seperti tampilan seperti gambar dibawah:



**Gambar 4.17** tampilan *software* canva

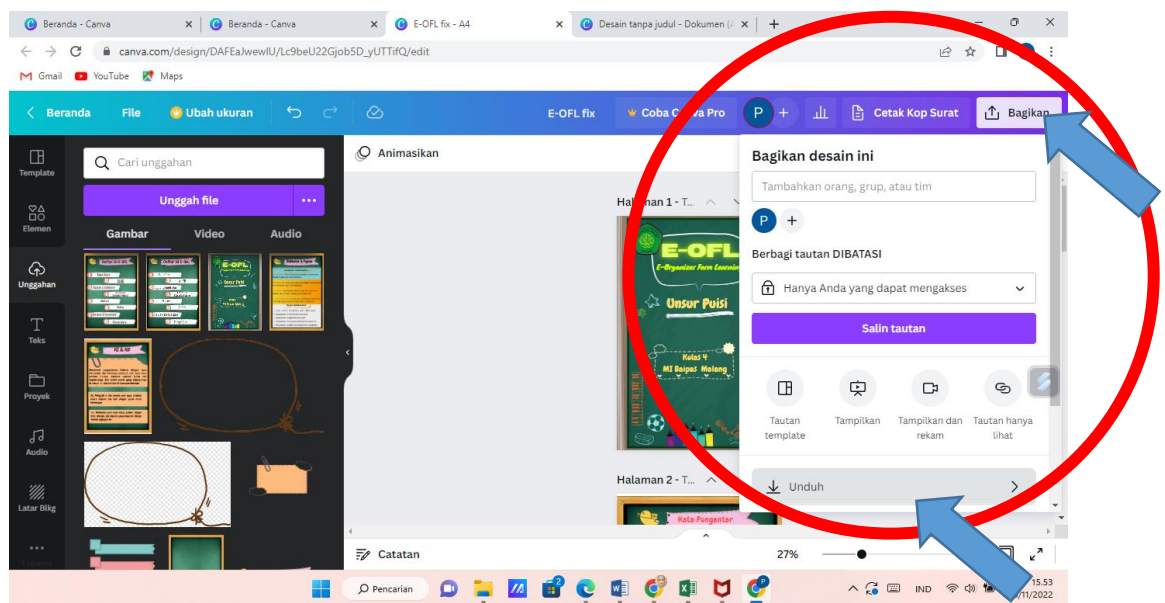
Setelah menentukan ukuran kertas, selanjutnya adalah pemilihan desain, latar belakang, dan *font* huruf seperti gambar dibawah ini”



**Gambar 4.18** tampilan software canva

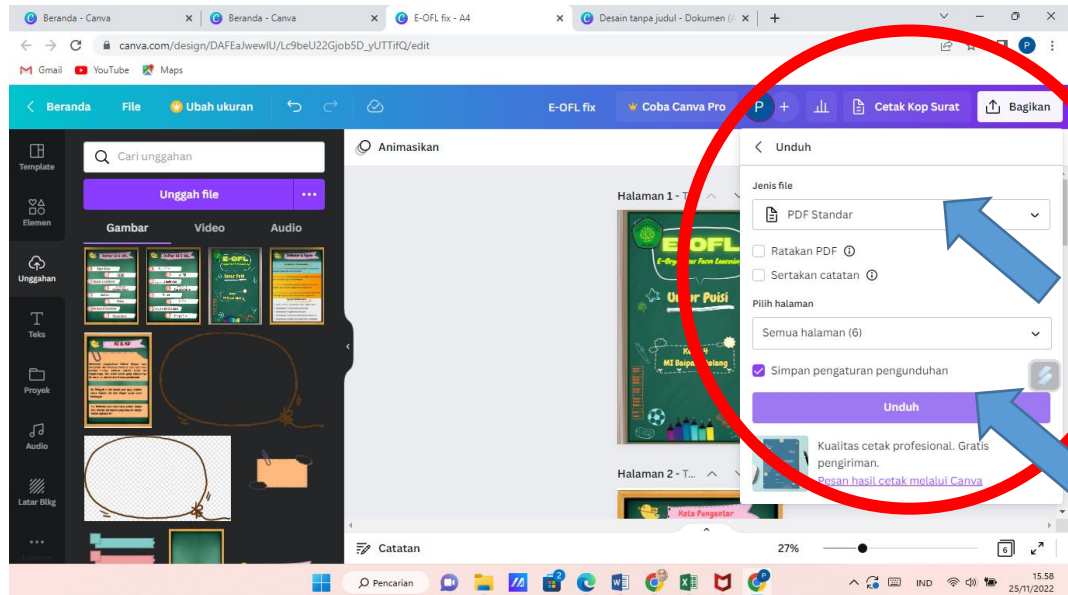
Setelah menentukan desain, *background*, dan *style* dari halaman media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*), langkah selanjutnya adalah melakukan proses *hyperlink* dengan cara klik titik tiga kanan atas, kemudian pilih simbol seperti gambar dibawah ini dan masukkan link yang akan di *hyperlink*:

Setelah dipastikan semua fitur sudah terhyperlink, selanjutnya adalah tahap penyimpanan. Tahap ini adalah tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran E-OFL. Langkahnya yaitu klik “Bagikan” yang terdapat pada layar sebelah kanan atas kemudian klik “unduh” seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.19** tampilan software canva

Setelah klik “unduh” akan muncul tampilan seperti dibawah ini, kemudian klik penyimpanan “PDF” seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.20** tampilan software canva

#### **4. Implementasi**

Sebelum mengujicobakan media E-OFL kepada peserta didik kelas IV MI Baipas Malang, peneliti memvalidasi terlebih dahulu kepada para ahli. Pengambilan data hasil validasi diambil dari tiga validator yang dipilih oleh peneliti. Terdiri dari ahli konstruk desain, ahli materi, dan ahli praktisi, setelah mendapatkan validasi layak dari para ahli kemudian peneliti akan membagikan angket kemenarikan media pembelajaran E-OFL yang ditujukan kepada peserta didik:

##### **a. Hasil validasi ahli konstruk desain**

Produk pengembangan media pembelajaran E-OFL divalidasi ahli konstruk desain yang dipilih oleh penulis dengan beberapa pertimbangan dan kualifikasi

layak untuk menjadi seorang validator ahli konstruk desain. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd adalah dosen aktif UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang menjadi validator ahli konstruk desain. Validator ahli konstruk media E-OFL memiliki beberapa kualifikasi diantaranya Dosen yang ahli di bidang media pembelajaran MI/SD, Pendidikan terakhir minimal S2, dan memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Proses validasi desain media E-OFL dilakukan beberapa kali hingga mencapai skor sangat layak dari ahli validator konstruk desain.

Proses validasi pertama mendapatkan masukan yaitu peneliti perlu membuat buku panduan media E-OFL dan buku batasan materi media E-OFL yang bertujuan memudahkan *user*. Validasi pertama mendapatkan skor 65%. Menurut skala Likert skor tersebut sudah cukup baik tetapi perlu mendapatkan revisi. Hal ini peneliti melakukan revisi yang kedua yaitu membuat buku panduan media E-OFL dan buku batasan materi media E-OFL, peneliti mencari faktor pembeda media pembelajaran E-OFL dengan media pembelajaran yang sudah ada dan digunakan di MI Baipas Malang. Selain itu peneliti juga memperbaiki desain tampilan media E-OFL sehingga prinsip keterbacaan dan keindahan dalam media pembelajaran E-OFL memenuhi akseptabilitas bagi *user*.

Validasi akhir dari pengembangan media E-OFL menghasilkan skor 93% menurut skala Likert skor tersebut sangat baik dan sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas IV MI Baipas Malang. Berikut adalah indikator validasi media E-OFL:

## 1. Aspek Desain Cover Media Pembelajaran

**Tabel 4.10 Instrumen Validasi Ahli Konstruk Desain**

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1.	Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik	✓			
2.	Menampilkan pusat pandang ( <i>point center</i> ) yang tepat.	✓			
3.	Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.	✓			
4.	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media E-OFL.	✓			
5.	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)	✓			
6.	Menampilkan kontras yang baik.	✓			
<b>Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca</b>					
7.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)	✓			
8.	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.		✓		
9.	Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media		✓		
<b>Huruf yang sederhana (komunikatif)</b>					
10.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.	✓			
11.	Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi		✓		
12.	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi	✓			
<b>Mencerminkan isi media</b>					
13.	lustrasi dapat menggambarkan isi/materi medial.		✓		
14.	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.	✓			

## 2. Aspek Desain isi media pembelajaran

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
<b>Tata letak konsisten</b>					

15.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.	✓			
16.	Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.	✓			
<b>Unsur tata letak harmonis</b>					
17.	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.	✓			
<b>Penempatan dan Penampilan Unsur Tata Letak</b>					
18.	Judul	✓			
19.	Sub Judul (Slides)	✓			
20.	Ilustrasi		✓		
<b>Tipografi sederhana</b>					
21.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.		✓		
22.	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital ) tidak berlebihan.	✓			
<b>Tipografi mudah dibaca</b>					
23.	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD	✓			
24.	Jenis huruf sesuai dengan materi isi.		✓		
25.	Spasi antar baris susunan teks normal.	✓			

Berikut paparan hasil validasi ahli konstruk desain:

**Tabel 4.11 Hasil Validasi Konstruk Desain**

NO	INDIKATOR	$\sum X$	$\sum Xi$	P %		Kualifikasi	Validasi
1	Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik	4	4	100%		Sangat Layak	Valid



<b>2</b>	Menampilkan pusat pandang ( <i>point center</i> ) yang tepat.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
<b>3</b>	Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
<b>4</b>	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media E-OFL.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
<b>5</b>	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
<b>6</b>	Menampilkan kontras yang baik.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
<b>7</b>	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)	4	4	100%		Sangat Layak	Valid

8	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.	3	4	75%		Layak	Valid
9	Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media	3	4	75%		Layak	Valid
10	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
11	Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi	3	4	75%		Layak	Valid
12	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
13	lustrasi dapat menggambarkan isi/materi medial.	3	4	75%		Layak	Valid
14	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
15	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
16	Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
17	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai	4	4	100%		Sangat Layak	Valid

18	Judul	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
19	Sub Judul (Slides)	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
20	Ilustrasi	3	4	75%		Layak	Valid
21	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.	3	4	75%		Layak	Valid
22	Penggunaan variasi huruf ( <i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>capital</i> , <i>small capital</i> ) tidak berlebihan.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
23	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
24	Jenis huruf sesuai dengan materi isi.	3	4	75%		Layak	Valid
25	Spasi antar baris susunan teks normal.	4	4	100%		Sangat Layak	Valid
JUMLAH		93	100	93%		Sangat Layak	Valid

#### b. Hasil validasi ahli materi

Produk pengembangan media pembelajaran E-OFL divalidasi ahli materi yang dipilih oleh peneliti dengan beberapa pertimbangan dan kualifikasi layak untuk menjadi seorang validator ahli materi. Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd adalah dosen aktif UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang menjadi validator ahli konstruk desain. Validator ahli konstruk media E-OFL memiliki beberapa kualifikasi diantaranya Dosen yang ahli di bidang materi Bahasa Indonesia di MI/SD, Pendidikan terakhir minimal S2, dan memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun.

Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali revisi. Validasi yang pertama mendapatkan skor 70%. Peneliti mendapatkan masukan perlunya spesifikasi materi unsur puisi sehingga capaian pembelajarannya jelas dan tidak terjadi pengulangan materi pada jenjang selanjutnya. Setelah peneliti merevisi hasil validasi pertama, selanjutnya peneliti mendapatkan masukan mengenai konten dalam materi unsur puisi seperti klasifikasi jenis puisi, rubrik penilaian untuk apresiasi puisi dan merancang materi agar dapat meningkatkan proses berfikir kreatif peserta didik. Hal ini sesuai dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Setelah peneliti merevisi secara kompleks, media E-OFL mendapatkan skor 40%, skor tersebut adalah skor maksimal menurut skala Likert. Berikut adalah indikator validasi media E-OFL:

### 1. Aspek *Self instruction*

**Tabel 4.11 Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.	✓			
2	Materi disajikan secara runtut	✓			
3	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	✓			
4	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam modul	✓			
5	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami oleh siswa.	✓			

**2. Aspek *Self contained***

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
6	Kecocokan materi di media E-OFL dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓			
7	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓			

**3. Aspek *Stand Alone***

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
8	Materi di media E-OFL dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	✓			

**4. Aspek *Adaptive***

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
9	Materi dalam E-OFL sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	✓			

**5. Aspek *User Friendly***

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
10	Materi dalam E-OFL dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	✓			

Berikut paparan hasil validasi ahli

**Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

NO	INDIKATOR	$\sum X$	$\sum Xi$	P %	Kualifikasi	Validasi
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar .	4	4	100%	Sangat Layak	Valid

2	Materi disajikan secara runtut	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
3	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
4	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam modul	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
5	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami oleh siswa.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
6	Kecocokan materi di media E-OFL dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
7	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
8	Materi di media E-OFL dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
9	Materi dalam E-OFL sesuai dengan perkembangan ilmu	4	4	100%	Sangat Layak	Valid

	pengetahuan dan teknologi.					
10	Materi dalam E-OFL dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
JUMLAH		40	40	100%	Sangat Layak	Valid

### c. Hasil validasi ahli praktisi

Produk pengembangan media pembelajaran E-OFL divalidasi ahli praktisi dalam hal ini adalah guru kelas IV MI Baipas Malang ibu Dina S.Pd yang dipilih oleh peneliti dengan beberapa pertimbangan dan kualifikasi layak untuk menjadi seorang validator ahli praktisi. Berikut adalah analisis data yang diperoleh setelah menerapkan media pembelajaran E-OFL di kelas IV MI Baipas Malang yang telah mendapatkan masukan seperti, perlunya memberhatikan tampilan *background* lebih bertema anak-anak:

Tabel 4.14 instrumen validasi ahli praktisi

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran E-OFL membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.				✓
2	Media pembelajaran E-OFL dengan pembelajaran yang menyenangkan.				✓
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada Media pembelajaran E-OFL				✓
4	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada Media pembelajaran E-OFL			✓	
5	Kegiatan permainan pada media pembelajaran E-OFL sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.				✓

6	Media pembelajaran E-OFL membantu anda untuk menarik siswa mendengarkan materi yang disampaikan.			✓	
7	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
8	Media pembelajaran E-OFL mudah dioperasikan.			✓	
9	Media pembelajaran E-OFL dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.			✓	
10	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.				✓

Berikut paparan hasil validasi ahli praktisi

**Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Praktisi**

NO	INDIKATOR	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$	P %	Kualifikasi	Validasi
1	Media pembelajaran E-OFL membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
2	Media pembelajaran E-OFL dengan pembelajaran yang menyenangkan.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada Media pembelajaran E-OFL	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
4	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada Media	3	4	75%	Layak	Valid



	pembelajaran E-OFL					
5	Kegiatan permainan pada media pembelajaran E-OFL sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
6	Media pembelajaran E-OFL membantu anda untuk menarik siswa mendengarkan materi yang disampaikan.	3	4	75%	Sangat Layak	Valid
7	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
8	Media pembelajaran E-OFL mudah dioperasikan.	3	4	75%	Layak	Valid
9	Media pembelajaran E-OFL dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.	3	4	75%	Layak	Valid
10	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
JUMLAH		36	40	90%	Sangat Layak	Valid

**d. Respon Peserta didik**

**Tabel 4.16 instrumen respon peserta didik**

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Saya sangat dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)			✓	
2	Saya menyukai materi dalam media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)				✓
3	Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)			✓	
4	Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)			✓	
5	Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)				✓
6	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)			✓	
7	Saya menyukai bentuk media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)				✓
8	Saya dapat membaca setiap kata pada media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)			✓	
9	Saya menyukai gambar dalam media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)				✓
10	Saya menyukai warna dalam media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning)			✓	

Berikut paparan hasil instrumen respon peserta didik

**Tabel 4.17 hasil instrumen respon peserta didik**

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR</b>	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$	<b>P %</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Validasi</b>
1	Media pembelajaran E-OFL membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
2	Media pembelajaran E-OFL dengan pembelajaran yang menyenangkan.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada Media pembelajaran E-OFL	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
4	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada Media pembelajaran E-OFL	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
5	Kegiatan permainan pada media pembelajaran E-OFL sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
6	Media pembelajaran E-OFL membantu anda untuk menarik siswa mendengarkan materi yang disampaikan.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid

7	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
8	Media pembelajaran E-OFL mudah dioperasikan.	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
9	Media pembelajaran E-OFL dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
10	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
JUMLAH		37	40	100%	Sangat Layak	Valid

#### e. Data Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar

Data peningkatan motivasi peserta didik didapatkan dari angket yang disebar kepada peserta didik setelah peneliti menerapkan media E-OFL (*E-organizer Form Learning*) dengan beberapa pertanyaan yang disesuaikan dengan indikator dari peningkatan motivasi belajar. Berikut adalah daftar pernyataan dalam angket peningkatan motivasi belajar.

##### 1. Aktif dalam belajar

**Tabel 4.18 Instrumen Motivasi Peserta Didik**

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh	✓			

2	Saya aktif bertanya pada saat proses pembelajaran	✓			
3	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan benar		✓		
4	Saya merasa bebas dan berani dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung		✓		
5	Saya suka menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓			
6	Saya tidak menanyakan kepada guru jika ada penjelasan yang belum saya mengerti		✓		
7	Saya aktif dalam pembelajaran	✓			

## 2. Senang dalam belajar

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
8	Secara umum, pembelajaran unsur puisi sangat menyenangkan	✓			
9	Saya senang ketika guru memberikan pujian kepada saya	✓			
10	Saya suka bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru	✓			
11	Pembelajaran unsur puisi menyenangkan bagi saya		✓		

## 3. Tidak cepat putus asa

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
12	Saya tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan belajar	✓			
13	Saya tidak mudah menyerah dan malas belajar ketika mendapatkan nilai yang jelek		✓		

## 4. Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
----	------------	----	---	----	----

14	Saya akan belajar lebih giat lagi saat mendapatkan nilai yang memuaskan		✓		
----	---	--	---	--	--

5. Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
15	Saya akan terus mempelajari berulang kali jika belum paham saat guru menjelaskan		✓		

6. Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
16	Saya mengetahui tujuan mempelajari materi pembelajaran unsur puisi	✓			

7. Rasa ingin tahu

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
17	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran unsur puisi dari sumber lain		✓		
18	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran unsur puisi dari sumber lain	✓			

8. Adanya umpan balik

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
19	Saya tertarik dan merasa senang untuk menyelesaikan soal-soal unsur puisi yang ada di media E-OFL	✓			
20	Saya merasa tertarik belajar dengan media E-OFL	✓			

Hasil instrumen motivasi peserta didik

**Tabel 4.19 Hasil Motivasi Belajar**

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR</b>	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$	<b>P %</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Validasi</b>
1	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
2	Saya aktif bertanya pada saat proses pembelajaran	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
3	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan benar	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
4	Saya merasa bebas dan berani dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
5	Saya suka menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
6	Saya tidak menanyakan kepada guru jika ada penjelasan yang belum saya mengerti	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
7	Saya aktif dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat Layak	Valid

8	Secara umum, pembelajaran unsur puisi sangat menyenangkan	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
9	Saya senang ketika guru memberikan pujian kepada saya	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
10	Saya suka bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
11	Pembelajaran unsur puisi menyenangkan bagi saya	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
12	Saya tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan belajar	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
13	Saya tidak mudah menyerah dan malas belajar ketika mendapatkan nilai yang jelek	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
14	Saya akan belajar lebih giat lagi saat mendapatkan nilai yang memuaskan	3	4	100%	Sangat Layak	Valid
15	Saya akan terus mempelajari berulang kali jika belum paham saat guru menjelaskan	3	4	100%	Sangat Layak	Valid



16	Saya mengetahui tujuan mempelajari materi pembelajaran unsur puisi	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
17	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran unsur puisi dari sumber lain	3	4	100%	Layak	Valid
18	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran unsur puisi dari sumber lain	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
19	Saya tertarik dan merasa senang untuk menyelesaikan soal-soal unsur puisi yang ada di media E-OFL	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
20	Saya merasa tertarik belajar dengan media E-OFL	4	4	100%	Sangat Layak	Valid
JUMLAH		71	80	88,75%	Sangat Layak	Valid

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Kelayakan Media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) Materi Unsur Puisi untuk Kelas IV MI Baipas Malang

#### a. Analisis Data Validasi Ahli Konstruksi Desain

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) yang ditujukan kepada validator, maka dapat disimpulkan:

Rumus yang digunakan dalam menentukan presentasi tersebut adalah sebagai berikut:

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\Sigma X$  = jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma X_i$  = jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{93}{100} \times 100 \%$$

$$P = 93 \%$$

Hasil uji validasi ahli konstruk desain memperoleh presentase 93 % . Media pembelajaran E-OFL yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak dan valid untuk diujicobakan.

Tabel kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan presentase rata-rata skala Likert

**Tabel 4.20 Skala Likert**

Skala Nilai (skor)	Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
5	85% < skor ≤ 100%	Sangat baik/ sangat menarik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
4	69% < skor ≤ 84%	Baik/ menarik	Layak/ tidak perlu revisi

3	$53\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup baik/ cukup menarik	Cukup layak/ perlu revisi sebagian
2	$37\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang baik/ kurang menarik	Kurang layak/ perlu revisi

### b. Analisis data validasi ahli materi

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) yang ditujukan kepada validator, maka dapat disimpulkan:

Rumus yang digunakan dalam menentukan presentasi tersebut adalah sebagai berikut:

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\Sigma X$  = jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma X_i$  = jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{40}{40} \times 100 \%$$

$$P = 100\%$$

Hasil uji validasi ahli materi Bahasa Indonesia unsur puisi memperoleh presentase 100%. Media pembelajaran E-OFL yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak dan valid untuk diujicobakan.

**Tabel 4.21 kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan presentase rata-rata skala Likert**

Skala Nilai (skor)	Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
5	$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik/ sangat menarik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
4	$69\% < \text{skor} \leq 84\%$	Baik/ menarik	Layak/ tidak perlu revisi
3	$53\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup baik/ cukup menarik	Cukup layak/ perlu revisi sebagian
2	$37\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang baik/ kurang menarik	Kurang layak/ perlu revisi

### c. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Praktisi

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) yang ditujukan kepada validator, maka dapat disimpulkan:

Rumus yang digunakan dalam menentukan presentasi tersebut adalah sebagai berikut:

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\Sigma X$  = jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma X_i$  = jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

$$P = 90\%$$

Hasil uji validasi ahli praktisi memperoleh presentase 90% . Media pembelajaran E-OFL yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak dan valid untuk diujicobakan

**Tabel 4.22 kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan presentase rata-rata skala Likert**

Skala Nilai (skor)	Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
5	85% < skor ≤ 100%	Sangat baik/ sangat menarik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
4	69% < skor ≤ 84%	Baik/ menarik	Layak/ tidak perlu revisi
3	53% < skor ≤ 68%	Cukup baik/ cukup menarik	Cukup layak/ perlu revisi sebagian
2	37% < skor ≤ 52%	Kurang baik/ kurang menarik	Kurang layak/ perlu revisi

#### **d. Hasil analisis data respon Peserta didik Kelas IV MI Baipas Malang**

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan dan respon peserta didik pada media pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) yang ditujukan kepada peserta didik, maka dapat disimpulkan:

Rumus yang digunakan dalam menentukan presenatsi tersebut adalah sebagai berikut:

Keterangan :

P = presentase kelayakan

$\Sigma X$  = jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma X_i$  = jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase 92,5%. Media pembelajaran E-OFL yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak.

**Tabel 4.23 kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan presentase rata-rata skala Likert**

Skala Nilai (skor)	Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
5	85% < skor ≤ 100%	Sangat baik/ sangat menarik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
4	69% < skor ≤ 84%	Baik/ menarik	Layak/ tidak perlu revisi
3	53% < skor ≤ 68%	Cukup baik/ cukup menarik	Cukup layak/ perlu revisi sebagian
2	37% < skor ≤ 52%	Kurang baik/ kurang menarik	Kurang layak/ perlu revisi

**e. Hasil analisis data efektifitas media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Baipas Malang**

Berdasarkan penetapan kriteria dan angket motivasi peserta didik pada media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) yang ditujukan kepada peserta didik, maka dapat disimpulkan:

Rumus yang digunakan dalam menentukan presentasi tersebut adalah sebagai berikut:

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\Sigma X$  = jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma X_i$  = jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{71}{80} \times 100 \%$$

$$P = 88,75\%$$

Angket peningkatan motivasi belajar peserta didik memperoleh presentase 88,75% . Media pembelajaran E-OFL yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak dan valid.

**f.. Hasil analisis efektifitas data efektifitas media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Baipas Malang**

Berdasarkan penetapan kriteria dan instrumen pre-test dan post-test peserta didik pada media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) yang ditujukan kepada peserta didik kelas eksperimen, data yang didapatkan terdapat pada tabel dibawah ini

1. Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

**Tabel 4.24 Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen**

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	ABDILLAH REIHAN FIRNANDHO	60	98
2	AISYAH NUR ROHMAH DIASTI	63	80
3	AL RASYID MAULANA RACHMAN	50	76
4	ALMEERA MARITZA WIJAYANTO	45	88
5	AMIRA NAILATUL IZZAH	53	80
6	ANNISA SHAFI NABILA	60	94
7	ARKA PRADITA PANDYA ARYASETYA	48	76
8	FAKHRI BUDIANTANA	72	86
9	ABDILLAH REIHAN FIRNANDHO	56	74
10	AISYAH NUR ROHMAH DIASTI	60	92
<b>RATA-RATA</b>		<b>56,7</b>	<b>84,4</b>



2. Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

**Tabel 4.25 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol**

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	AL RASYID MAULANA RACHMAN	53	62
2	ALMEERA MARITZA WIJAYANTO	54	70
3	AMIRA NAILATUL IZZAH	60	68
4	ANNISA SHAFI NABILA	74	74
5	KEANU HABIBIE SURYANTO	60	68
6	MAULANA AZZAM HABIBI	56	70
7	MAYSA FARA DZAKIYAH	48	76
8	MUHAMMAD MAHER ZIDANE SYA'BAN	62	64
9	MUHAMMAD RIZQULLAH PUTRA	60	64
10	NAIBA SABBATH ALMASYAH	50	68
<b>RATA-RATA</b>		<b>57,6</b>	<b>68,4</b>

Setelah memperoleh data hasil instrumen pretest dan posttes, langkah selanjutnya menganalisis perolehan nilai tersebut dengan menggunakan uji-t dua sampel. Uji hipotesis dilakukan dengan menghitung uji beda dengan taraf signifikan 0,05. Menganalisis data menggunakan uji-t juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik materi unsur puisi.

**Langkah pertama**, membuat  $H_1$  dan  $H_0$

$H_1$  = Terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik di kedua kelas (eksperimen dan kontrol) yang menggunakan produk berupa media pembelajaran E-OFL dan yang tidak menggunakan produk berupa media pembelajaran E-OFL

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik di kedua kelas (eksperimen dan kontrol) yang menggunakan produk berupa media pembelajaran E-OFL dan yang tidak menggunakan produk berupa media pembelajaran E-OFL ( $X - X_1$ )

**Langkah Kedua**, mencari t hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\frac{s^2_{gab}}{n_1} + \frac{s^2_{gab}}{n_2}}}$$

t = Uji-t

$X_1$  = Rata-rata nilai kelas eksperimen

$X_2$  = Rata-rata nilai kelas kontrol

$S^2_{gab}$  = Varians gabungan antara eksperimen dan kontrol

$n_1$  = Jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$  = Jumlah siswa kelas kontrol

**Langkah ketiga**, menentukan kriteria uji-t

$H_1$  diterima apabila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka signifikan. Artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

$H_0$  diterima apabila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel maka signifikan. Artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Langkah keempat, yaitu mencari rata-rata ( $\bar{x}$ ), standar deviasi ( $S$ ), dan Variansi ( $S^2$ ).

**Tabel 4.26 Hasil Penilaian Kelas Eksperimen**

<b>Nomor Responden</b>	<b>Nilai Siswa (X)</b>	<b>Rata-rata (X<sub>1</sub>)</b>	<b>D</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
1	74	84,4	-10,4	108,16
2	80	84,4	-4,4	19,36
3	76	84,4	-8,4	70,56
4	88	84,4	3,6	12,96
5	80	84,4	-4,4	19,36
6	94	84,4	9,6	92,16
7	76	84,4	-8,4	70,56
8	86	84,4	1,6	2,56
9	98	84,4	13,6	184,96

10	92	84,4	7,6	57,76
Jumlah				619,04

$S_1$  = Standar deviasi kelas eksperimen

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum(x-x_1)}{n_1-1}}$$

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum(x-x_1)}{n_1-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{(619,04)}{9}}$$

$$= \sqrt{(68,78)}$$

$$S_1 = 8,29$$

$$\text{Variansi } (S_1^2) = (8,29)^2$$

$$= 68,72$$

**Tabel 4.27 Hasil Penilaian Kelas Kontrol**

<b>Nomor Responden</b>	<b>Nilai Siswa (X)</b>	<b>Rata-rata (X<sub>1</sub>)</b>	<b>D</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
11	62	68,4	-6,4	40,96
12	70	68,4	1,6	2,56
13	68	68,4	-0,4	0,16
14	74	68,4	5,6	31,36
15	68	68,4	-0,4	0,16

16	70	68,4	1,6	2,56
17	76	68,4	7,6	57,76
18	64	68,4	-4,4	19,36
19	64	68,4	-4,4	19,36
20	68	68,4	-0,4	0,16
Jumlah				174,4

$S_1$  = Standar deviasi kelas kontrol

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum(x-x_1)}{n_1-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{(174,4)}{9}}$$

$$= \sqrt{(19,37)}$$

$$S_1 = 4,40$$

$$\text{Variansi } (S_1^2) = (4,40)^2$$

$$= 19,36$$

**Tabel 4.28 nilai kelas eksperimen dan kontrol**

Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-Rata	68,4	84,4
Variansi	19,36	68,72
Standar Deviasi	4,40	8,29
Jumlah Siswa	10	10

**Langkah kelima**, mencari t hitung dengan rumus

Uji-t dilakukan setelah mengetahui keragaman kedua data. Setelah dilakukan perhitungan data sebagai berikut.

$$\text{Diketahui : } x_1 = 84,4 \quad n_1 = 10 \quad s_1^2 = 68,72$$

$$x_2 = 68,4 \quad n_2 = 10 \quad s_2^2 = 19,36$$

$$\begin{aligned} S^2_{gab} &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\ &= \frac{(9 \times 68,72) + (9 \times 19,36)}{18} \\ &= \frac{618,8 + 174,24}{18} \end{aligned}$$

$$S^2_{gab} = 88,11$$

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\frac{S^2_{gab}}{n_1} + \frac{S^2_{gab}}{n_2}}} \\ &= \frac{(84,4 - 68,4)}{\sqrt{\frac{88,11}{10} + \frac{88,11}{10}}} \\ &= \frac{(16)}{\sqrt{88,11 + 88,11}} \\ &= \frac{(16)}{\sqrt{176,22}} \end{aligned}$$

$$t_{hitung} = 13,274$$

**Langkah keenam**, menentukan t tabel

Taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ )

$$t_{tabel} = n_1 + n_2 - 2$$

$$= 10 + 10 - 2$$

$$= 18$$

Sehingga diperoleh data tabel ke 30, dengan demikian maka t tabel = 1,73

**Langkah ketujuh**, membandingkan t hitung dan t tabel

Hasil t hitung dan t tabel adalah  $13,274 > 1,73$ . Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan

pada motivasi dan hasil belajar speserta didik di kelas yang menggunakan produk media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi.

**Revisi Produk**

NO	SEBELUM REVISI	SETELAH REVISI
1	<p style="text-align: center;"><b>COVER</b></p> 	

2

### TAMPILAN MENU E-OFL



3

### PEMAPARAN MATERI





## **BAB V**

### **KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Kesesuaian Media Pembelajaran E-OFL dengan Kebutuhan Belajar Materi Unsur Puisi**

Pengembangan media pembelajaran E-OFL materi unsur puisi pada peserta didik kelas IV MI Baipas Malang bertujuan untuk menganalisis karakteristik kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran sendiri sebagai alat penyampaian pesan materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih inovatif dan menarik. Sehingga daya tarik dan motivasi belajar peserta didik meningkat.

Media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini marak digunakan karena pendidikan sendiri dinamis dengan perkembangan zaman. Selain itu perkembangan ICT menjadi warna baru dalam media pembelajaran sehingga dapat mengkombinasikan media audio dan visual yang lebih menarik dan dekat dengan dunia peserta didik saat ini<sup>68</sup>. Pemanfaatan ICT dalam mengembangkan media pembelajaran berupaya untuk menginovasikan media pembelajaran yang lebih kompleks dan menarik, sehingga media pembelajaran saat ini tidak hanya media konvensional atau cetak saja.

Pengembangan media E-OFL materi unsur puisi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menu yang memiliki kelengkapan dalam sekali klik sehingga

---

<sup>68</sup> M. Dwi Cahyono. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang". Tesis UIN Maulana Malik Ibrahi Malang.

nilai praktis dalam penggunaan media E-OFL ini nampak. Media E-OFL didesain sesuai dengan desain materi seperti penyesuaian dengan KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, sintaks pembelajaran, dan evaluasi materi unsur puisi pada muatan Bahasa Indonesia. Selain itu media E-OFL juga melalui tahap desain media seperti penyusunan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI/SD, perancangan (*storyboard*), daftar *software* yang digunakan dan *flowchart* sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun media pembelajaran E-OFL dan memudahkan juga bagi *user* (pengguna) nantinya.

Ruh dalam pembelajaran adalah guru dan peserta didik. Tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran tidak maksimal karena adanya media pembelajaran sebagai jembatan antara guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik<sup>69</sup>. Sehingga media pembelajaran yang sesuai juga menjadi faktor keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Pengembangan media pembelajaran seyogyanya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Sehingga terdapat nilai efisien didalamnya.

## **B. Proses Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran E-OFL materi unsur puisi untuk kelas IV MI Baipas Malang. Penggunaan media E-OFL ini dapat diaplikasikan di ponsel seluler, laptop, dan

---

<sup>69</sup> Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995), hal. 54.

PC (*personal computer*). Pengembangan media E-OFL ini dikembangkan dengan model pengembangan Lee & Owens.

Model pengembangan Lee & Owens menggunakan tahap 5 tahap yang terdiri dari (1) Tahap Analisis, terdapat 2 hal yang perlu dianalisis yaitu analisis awal akhir dan analisis kebutuhan, (2) tahap Desain, (3) tahap Pengembangan, (4) Tahap Pengembangan, (5) Tahap Evaluasi.

Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran berbasis ICT materi unsur puisi pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Baipas Malang. Media pembelajaran E-OFL terdiri dari beberapa *slides* yang berisi berbagai konten menu dalam media E-OFL seperti menu sapa guru, KI, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Video Pembelajaran, Presensi, *Review Materi*, *Game* Edukatif, lembar materi dan tanya guru.

Pengembangan media E-OFL ini divalidasi oleh ahli konstruk media, ahli materi, ahli praktisi dari sekolah tempat penelitian. Hasil validasi dari semua para ahli menunjukkan bahwa pengembangan media E-OFL materi unsur puisi ini valid/layak untuk digunakan di kelas IV MI Baipas Malang. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli pembelajaran dan hasil belajar kelas (diukur dari instrumen *postest*)

Peneliti melakukan validasi media E-OFL sebelum diterapkan ke peserta didik dengan tujuan melihat kelayakan dari media E-OFL itu sendiri. Diantaranya adalah ahli konstruk media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan didapatkan juga dari data angket yang diberikan kepada peserta didik. Analisis

selanjutnya adalah melihat presentase kelayakan media E-OFL. Data kelayakan media E-OFL sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan uji validitas media E-OFL aspek konstruk desain oleh validator diperoleh presentase sebesar 93%. adapun saran yang diberikan kepada peneliti bertujuan agar media E-OFL sempurna dan sesuai dengan tujuan pengembangannya. Perlunya buku panduan media E-OFL dan buku batasan materi agar mempermudah *user* dalam menggunakan media E-OFL tersebut, serta perlunya memperhatikan tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di MI/SD.
- 2) Berdasarkan uji validitas media E-OFL oleh validator ahli pembelajaran diperoleh presentase sebesar 100%. Masukan dari validator ahli materi dalam hal ini adalah perlunya memfokuskan kepada materi yang dimuat dalam media E-OFL agar tidak keluar dari konteks KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Selain itu dalam review materi yang berisi soal/pembahasan berbasis HOTS agar kognitif dari peserta didik itu sendiri.
- 3) Berdasarkan uji validitas media E-OFL aspek partisi guru kelas IV MI Baipas Malang yang mengampu pelajaran Bahasa Indonesia ini “sangat layak” digunakan. Berdasarkan penilaian ini, total skor yang diperoleh adalah . masukan untuk media E-OFL dari validator adalah diperlukannya sosialisasi dan pembiasaan kepada peserta didik dan guru dalam menggunakan media E-OFL.

### **C. Efektifitas Media Pembelajaran E-OFL**

Media pembelajaran E-OFL merupakan upaya dari pemikiran peneliti agar motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Baipas pada pembelajaran unsur puisi meningkat. Penggunaan media E-OFL menjadikan pembelajaran unsur puisi lebih efektif, menarik, dan efisien. Media E-OFL mempunyai kelebihan yaitu mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dengan berbagai konten menu didalam media E-OFL itu sendiri. Sehingga ketertarikan peserta didik akan belajar menggunakan media E-OFL berdampak baik bagi motivasi dan hasil belajarnya.

Menurut Hamalik dan Azhar Arsyad penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat dalam belajar. Penggunaan media E-OFL dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI baipas Malang<sup>70</sup>.

Produk pengembangan media pembelajaran E-OFL materi unsur puisi dilakukan di kelas IV MI Baipas Malang yang terdiri dari 20 responden. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan uji kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*) untuk mengetahui keefektifan media E-OFL dalam pembelajaran materi unsur

---

<sup>70</sup> Azhar Arsyad Op,Cit,. Hlm. 15

puisi. Perbedaan motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran E-OFL menjadi bukti keefektifan media E-OFL dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Baipas Malang.

Hasil kemampuan awal diperoleh rata-rata 56,7% sedangkan pada hasil kemampuan akhir diperoleh rata-rata 84,4% sehingga terdapat selisih berjumlah 27,7%. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut maka terdapat perbedaan antara hasil nilai pretest dan posttest. Setelah menganalisis perolehan nilai tersebut dengan menggunakan uji-t dua sampel. Uji hipotesis dilakukan dengan menghitung uji beda dengan taraf signifikan 0,05. Menganalisis data menggunakan uji-t juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik materi unsur puisi. Hasil t hitung dan t tabel adalah  $13,274 > 1,73$ . Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas yang menggunakan produk media pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) materi unsur puisi.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran E-OFL materi unsur puisi pada kelas IV MI Baipas Malang, bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran E-OFL materi unsur puisi pada kelas IV MI Baipas Malang dilengkapi dengan berbagai menu dalam setiap *slides* tampilannya. Seperti adanya menu sapa guru, KI, KD, Indikator, Tujuan pembelajaran, Materi, Video pembelajaran, *Game* edukatif, Presensi Pembelajaran, *Facetime*, dan tanya Guru yang telah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia materi unsur puisi.
2. Proses pengembangan media pembelajaran E-OFL materi unsur puisi pada kelas IV MI Baipas Malang menggunakan model pengembangan Lee & Owens melalui 5 tahap yang terdiri dari (1) tahap analisis, dalam model ini terdapat 2 analisis yang perlu dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal akhir, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, (5) tahap evaluasi.
3. Pengembangan media pembelajaran E-OFL ini divalidasi oleh beberapa ahli validator yaitu ahli validator konstruk desain, ahli validator materi, dan ahli validator praktisi. Hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran

EOFL ini valid dan layak untuk diujicobakan dan digunakan di kelas IV MI Baipas Malang.

- 1) Berdasarkan uji validitas media E-OFL aspek konstruk desain oleh validator diperoleh presentase sebesar 93%. adapun saran yang diberikan kepada peneliti bertujuan agar media E-OFL sempurna dan sesuai dengan tujuan pengembangannya. Perlunya buku panduan media E-OFL dan buku batasan materi agar mempermudah *user* dalam menggunakan media E-OFL tersebut, serta perlunya memperhatikan tampilan yang disesuaikan dnegan karakteristik peserta didik di MI/SD.
- 2) Berdasarkan uji validitas media E-OFL oleh validator ahli pembelajaran diperoleh presentase sebesar 100%. Masukan dari validator ahli materi dalam hal ini adalah perlunya memfokuskan kepada materi yang dimuat dalam media E-OFL agar tidak keluar dari konteks KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Selain itu dalam *review* materi yang berisi soal/pembahasan berbasis HOTS agar kognitif dari peserta didik itu sendiri.
- 3) Berdasarkan uji validitas media E-OFL aspek praktisi guru kelas IV MI Baipas Malang yang mengampu pelajaran Bahasa Indonesia ini “sangat layak” digunakan. Berdasarkan penilaian ini, total skor yang diperoleh adalah 90%. Masukan untuk media E-OFL dari validator ahli praktidi adalah diperlukannya sosialisasi dan pembiasaan kepada peserta didik dan guru dalam menggunakan media E-OFL.



- 4) Tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik dalam penggunaan media pembelajaran E-OFL materi unsur puisi pada kelas IV MI Baipas Malang diketahui dari hasil keefektifan dari penerapan media E-OFL dalam pembelajaran unsur puisi. Angket motivasi belajar mendapatkan presentase sebesar 88,75 %, angket respon peserta didik mendapatkan presentase 92,5, dan rata-rata hasil post tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 56,7 menjadi 84,5.

Berdasarkan pemaparan kesimpulan diatas, media pembelajaran E-OFL tervalidasi layak diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Baipas Malang sehingga motivasi dan hasil belajar materi unsur puisi meningkat.

## B. Saran

Adanya pengembangan produk E-OFL materi unsur puisi terdapat beberapa saran dan masukan agar dapat dimanfaatkan secara maksimal, diantaranya:

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran dari pemanfaatan produk pengembangan media E-OFL adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan materi yang diajarkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang terdapat materi yang telah disajikan.
- b. Peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca buku pedoman media E-OFL sehingga dapat mengakses dengan mudah

- c. Peserta didik diharapkan membaca/mempelajari materi dari sumber-sumber lain sehingga dapat menambah pengetahuan.
- d. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan ICT agar pembelajaran lebih inovatif, menarik dan interaktif
- e. Adanya media E-OFL ini sebaiknya tidak digunakan sebagai satu-satunya sumber belajar

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media E-OFL ini dapat digunakan di kelas IV karena sesuai dengan pemetaan materi unsur puisi, agar dapat dimanfaatkan di semua sekolah peneliti perlu memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik peserta didik sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat dengan cara menambah materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komperhensif
- b. Produk yang dikembangkan hanya terbatas pada pokok materi unsur puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga untuk pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan cara mengembangkan materi-materi yang lain dan menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran peserta didik maupun lainnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia Sri Mendari, Jurnal: Widya Warta, “*Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*”, 2010, No. 01.
- Arief Sadirman, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2006)
- Cecep Kustandi M.Pd. dkk, *Media pembelajaran manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008).
- Endang Sri Astuti, *Bahan Untuk Pelayanan Konseling* (Jakarta: PT Grasindor, 2010)
- Gavin Reid, *Memotivasi Siswa di Kelas; Gagasan dan Strategi, judul asli Motivating Learners in the Classroom: Ideas and Strategies*, Penerjemah Hartani Widiastuti Jurnal pendidikan manajemen perkantoran (Jakarta; PT. Indeks, 2009) Siswa., 1(1).
- Hasil wawancara, 25 Juni 2022 20.05, Malang
- Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Alfabeta 2012)
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H., Jtp-Jurnal Teknologi Pendidikan “*Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*”, 2020, 22(1)
- Hanid Ellis Yuniar, Jurnal, “*Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif CAI pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X di SMK Negeri 1 Jakarta*”, 2015

- Indah Kristian. Tesis, "Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN Pare 2 Melalui Pembelajaran Berbantuan Macromedia Flash 8, 2011
- Jan Van Den Akker, Educational Design Research, (Enschede: SLO, 2013)
- Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Refika Aditama, 2011)
- Maulidina, S., & Bhakti, Y. B., Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika "Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika", 2020 Orbita:, 6(2).
- Masyudi Choiron , *Memfaatkan Media ICT dalam Pembelajaran*, internet dalam <http://kompasiana.com>. Diakses pada tanggal 18 April 2022 pukul 13.22 WIB
- Mølstad, C. E., & Karseth, B., European Educational Research Journal National curricula in Norway and Finland: "The role of learning outcomes"., 2016, 15(3), 329-344.
- Mulyadi Nurdin, *Demi Jiwa (Penafsiran ayat 7-10 surat Al-Syams)*, internet dalam <http://www.zainalarifin.tk.com> diakses pada tanggal 18 April 2022 pukul 21.14 wib.
- Mukminan, Jurnal, "Pengembangan Media Pembelajaran". Universitas Negeri Yogyakarta, 2008
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006)
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A, Jurnal pendidikan manajemen perkantoran, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", 2016, 1(1)
- Pramessti Putu Desta, dkk, Jurnal, "Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlin", 2021
- Puspitasari, Septiana Dewi, Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, 2015

- Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta:Gaung Persada Press,2011)
- Ria Kholifah, Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, “*Motivasi Belajar Seorang Slow Learner*”, Edisi 11 Agustus 2015
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Tknologi Informasi dan Komuniakasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm 78.
- Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003)
- Sadiman Arief, *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)
- Salsabila, Unik Hanifah, Hilda Putri Seviarica, and Maulida Nurul Hikmah, *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, “Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.”, 2020, 25(2)
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004)
- Singgih, *Psikologi Anak Psikoogi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia 2008).
- Sri Giarti, Jurnal Satya Widya, “*Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran Berbasis ICT*”, Vol. 32 No. 2 Desember 2016.
- Sri Hapsari, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaha Rosdakarua, 2005)
- Suciati dan Irawan Prasetya, *Teori Belajar dan Motivasi* , (Jakarta: Depdiknas, Ditjen PT. PAU-T, 2001)
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana Nana, 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Sugiarto, H. 2019, Maret 19. *Komponen Kelayakan Kefrafikan*.
- Supandi, *Menyiapkan Kesuksesan Anak Anda* (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2011)
- Suprpto, *Teori Motivasi AL-Ghazali*, 2019 Winastwan Gora dan Sunarto, *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010).
- Suwarna, *Pengajaran Micro* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005)
- Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Bandung: Rizqi Press, 2009)
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi belajar* (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2022),
- Ulya Faiqotul Iik, dkk, *Jurnal*, “Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstua”, 2016.
- Uno, B. H. (2010). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT Bumi Aksara
- William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design: Computer Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution (Second Edition)*, (San Fransisco: Pfeiffer, 2004)
- Willy Eka Cahyadi, *Jurnal*, “Pelatihan Pementasan Membaca Puisi Dengan Teknik Penerjemahan Simbol Kedalam Ornamen Teatrikal Universitas Pendidikan Indonesia”, 2015
- W.Gulo, *Metodologi Penelitian*(Jakarta: Grasindo, 2010)
- Zainal Aqib, *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (inovatif)* (Jakarta: Yrama Widya, 2013)

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

### PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-036/Ps/HM.01/09/2022

02 September 2022

Hal : **Permohonan Ijin Survey**

Kepada  
Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang

di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan survey ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Era Oliviya  
NIM : 200103220017  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd  
2. Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Baipas Malang.


Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Direktur,  
  
Waidmurni



## Lampiran 2. Instrumen Validator Konstruk Desain



### Instrumen Validasi Ahli Konstruk Desain FORMAT PENILAIAN AHLI KONSTRUK DESAIN

---

**Prodi** : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul tesis** : Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Baipas Malang  
**Penyusun** : Era Oliviya

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket dengan format dibawah ini. penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : *Dr. Saiful Husnaini Nopri*  
Instansi : *Kepsek-Sekoran*  
Pendidikan : *S3 Studi Pendidikan*  
Alamat : *Jl. Raya Candibatu - No. 122 L Kota Mag*

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Bacalah setiap poin dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri atas kolom pernyataan dan kolom penilaian (skor).
3. berikut keterangan skor yang ditentukan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

1

**I. Aspek Desain Cover Media Pembelajaran**

No	Pernyataan	SI	L	KI	TL
1.	Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik	✓			
2.	Menampilkan pusat pandang ( <i>point center</i> ) yang tepat.	✓			
3.	Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.	✓			
4.	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media E-OFL.	✓			
5.	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)	✓			
6.	Menampilkan kontras yang baik.	✓			
<b>Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca</b>					
7.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)	✓			
8.	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.			✓	
9.	Ukuran huruf proporsional dibandingkan dengan ukuran media			✓	
<b>Huruf yang sederhana (komunikatif)</b>					
10.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.	✓			
11.	Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi			✓	
12.	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi	✓			
<b>Mencerminkan isi media</b>					
13.	Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi medial.			✓	
14.	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.	✓			

2. Aspek Desain isi media pembelajaran

No	Pernyataan	SI	I	KI	TI
<b>Tata letak konsisten</b>					
15.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.	✓			
16.	Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.	✓			
<b>Unsur tata letak harmonis</b>					
17.	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.	✓			
<b>Penempatan dan Penampilan Unsur Tata Letak</b>					
18.	Judul	✓			
19.	Sub Judul (Slides)	✓			
20.	Ilustrasi			✓	
<b>Tipografi sederhana</b>					
21.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.			✓	
22.	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital ) tidak berlebihan.	✓			
<b>Tipografi mudah dibaca</b>					
23.	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD	✓			
24.	Jenis huruf sesuai dengan materi isi.			✓	
25.	Spasi antar baris susunan teks normal.	✓			

Ilustrasi memperjelas dan mempermudah pemahaman				
26.	Mampu mengungkap makna/arti dari obyek			
27.	Bentuk sesuai dengan kenyataan / realitis	✓		
Ilustrasi isi menimbulkan daya tarik				
28.	Keseluruhan ilustrasi serasi		✓	
29.	Terdapat berbagai variasi/ fitur pelengkap dalam media E-OFL	✓		
			✓	

Kritik

Ilustrasi kurang menarik dan tidak  
sangat layu.

Saran


Bisa ditambahkan gambar

Malang,



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
NIP. 19760619200512005

Lampiran 3. Lampiran 2. Instrumen Validator Materi



**Instrumen Validasi Ahli Materi**  
**FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI**

---

**Prodi** : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul Tesis** : Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas Empat MI Baipas Malang  
**Penyusun** : Era Oliviya

**A. Pengantar**  
Berkaitan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (*E-Organizer Form Learning*) Materi Unsur Puisi ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket dengan format dibawah ini . penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : Dr. Suslo Mansurudin, M Pd  
Instansi : Pascasarjana UIN Malang  
Pendidikan :  
Alamat : Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Bacalah setiap poin dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri atas kolom pernyataan dan kolom penilaian (skor).
3. berikut keterangan skor yang ditentukan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media E-OFL dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

---

1 |

C. Kriteria-Kriteria Angket

No	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	<i>Self instruction</i>	1,2,3,4,5	5
2	<i>Self contained</i>	8 dan 9	2
3	<i>Stand alone</i>	10 dan 11	2
4	<i>Adaptive</i>	12	1
5	<i>User friendly</i>	13	1

(Sumber: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008).

1. Aspek *Self instruction*

No	Pernyataan	SI	L	KL	TL
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.	<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Materi disajikan secara runtut	<input checked="" type="checkbox"/>			
3	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>			
4	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam modul	<input checked="" type="checkbox"/>			
5	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami oleh siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>			

2. Aspek *Self contained*

No	Pernyataan	SI	L	KL	TL
6	Kecocokan materi di media E-OFL dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	<input checked="" type="checkbox"/>			
7	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar	<input checked="" type="checkbox"/>			

3. Aspek *Stand Alone*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
8	Materi di media E-OFL dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	✓			

4. Aspek *Adaptive*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
9	Materi dalam media E-OFL sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	✓			

5. Aspek *User Friendly*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
10	Materi dalam media E-OFL dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	✓			


D. Lembar kritik & saran

Batu, 21 Juni 2022  
Validator

NIP.



Lampiran 6. Lembar *Pretest* dan *Postest*



**Instrumen Pre-test**  
**Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Puisi**

---

Isilah identitas diri kalian dengan lengkap

Nama lengkap : Reihan  
No. Absen : 1  
Kelas : IV  
Sekolah : IAIN Baifal Malang

Sebelum memulai mengerjakan, persiapkan diri serta alat tulis, jangan lupa berdoa terlebih dahulu.

**Pilihlah salah satu jawaban tepat dibawah ini!**

**A. Pilihan ganda**

1. Aku hanyalah insan biasa  
Bernaung di gedung ini untuk belajar  
Berjuang demi cita-cita  
Sampai di mana pun akan kukejar  
Di bawah ini mana sajak yang benar dalam penggalan puisi di atas?

a. (a-b-a-b)  
 b. (a-b-b-a)  
 c. (a-a-b-b)  
 d. (a-a-a-a)

2. Bacalah puisi di bawah ini!

Aku tak bisa mengulang waktuku  
Tapi aku bisa menggenggamnya  
Merencanakan hal-hal yang baru  
Dari sekarang hingga esokan tiba  
Bersama dengan sang waktu  
Aku pasti bisa meraih mimpi  
Melewati masa-masa sulitku  
Dan menari-nari dengan sanang hati  
Aku akan menaklukkan waktu  
Untuk sebuah cita-cita  
Meninggalkan cerita kenangan bersamamu



b. 4

c. 3

d. 2

5. Penyajian tinggi rendahnya irama puisi dengan memperhatikan jenis-jenis tekanan dalam membaca puisi adalah...

a. Irama

b. Ekspresi

c. Pelafalan

d. Intonasi

6. Berikut ini yang bukan merupakan faktor non kebahasaan (ekspresi) dalam membaca puisi adalah...

a. Sikap

b. Gerak-gerak

c. Volume

d. Pelafalan

7. Tekanan pada kata penting yang menjadi inti kalimat dalam bait puisi merupakan jenis tekanan...

a. Tekanan dinamik

b. Tekanan nada

c. Tekanan tinggi rendah

d. Tekanan tempo

8. Kesan yang ditangkap pembaca atau pendengar setelah membaca atau mendengar pembacaan puisi merupakan...

a. Amanat puisi

b. Tema puisi

c. Diksi puisi

d. Bait puisi

9. Bacalah puisi di bawah ini!

**Pahlawan Tanpa Tanda Jasa**

Guruku...

Tanpamu apa jadinya aku

Aku dapat membaca, menulis,

Dan mendapat segala pengetahuan darimu

Dari dulu hingga sekarang

Engkaulah yang mengajarku  
 Aku membuatmu marah  
 Engkau memaafkanku  
 Aku berterimakasih padamu  
 Engkau adalah pahlawan tanpa tanda jasa  
 Jasamu akan kukenang  
 Sampai akhir hayat nanti

Makna dari puisi di atas adalah...

- a. Guru mengajarkan kesabaran
- b. Guru mengajarkan pengetahuan
- c. Guru merupakan pahlawan tanpa tanda jasa bagi muridnya
- d. Pahlawan Inonesia adalah guru

10. Tapi kini....

Ia telah tiada

Ia pindah ke kota

Tanpa mengucapkan sepatah kata

Maksud penggalan puisi di atas adalah ...

- a. Ia telah lama meninggal
- b. Ia pergi tanpa pamit terlebih dahulu
- c. Ia minggat karena tidak bisa bicara
- d. Ia pindah kota untuk mengikuti orang tuanya

Bacalah pernyataan dibawah ini dan berilah tanda checklist pada kolom yang sesuai

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1	Sebelum membuat puisi yang harus diperhatikan adalah menentukan tema, menentukan judul, menggunakan pilihan kata yang tepat	✓	
2	Hal-hal yang harus diperhatikan saat membaca puisi yaitu irama, volume suara, mimik, kinestik (gerakan tubuh), penghayatan, ekspresi, dan penampilan	✓	
3	Amanat atau pesan dalam puisi adalah hikmah yang dapat dipetik atau diambil dan dijadikan pelajaran	✓	
4	Puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan mengutamakan keindahan kata-kata	✓	

Buatlah sebuah puisi bertema kegemaranku

**Tabel 4.24 Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen**

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	ABDILLAH REIHAN FIRNANDHO	60	98
2	AISYAH NUR ROHMAH DIASTI	63	80
3	AL RASYID MAULANA RACHMAN	50	76
4	ALMEERA MARITZA WIJAYANTO	45	88
5	AMIRA NAILATUL IZZAH	53	80
6	ANNISA SHAFANA NABILA	60	94
7	ARKA PRADITA PANDYA ARYASETYA	48	76
8	FAKHRI BUDIANTANA	72	86
9	ABDILLAH REIHAN FIRNANDHO	56	74
10	AISYAH NUR ROHMAH DIASTI	60	92
<b>RATA-RATA</b>		<b>56,7</b>	<b>84,4</b>

**Tabel 4.25 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol**

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	AL RASYID MAULANA RACHMAN	53	62
2	ALMEERA MARITZA WIJAYANTO	54	70
3	AMIRA NAILATUL IZZAH	60	68
4	ANNISA SHAFANA NABILA	74	74
5	KEANU HABIBIE SURYANTO	60	68
6	MAULANA AZZAM HABIBI	56	70
7	MAYSA FARA DZAKIYAH	48	76
8	MUHAMMAD MAHER ZIDANE SYA'BAN	62	64
9	MUHAMMAD RIZQULLAH PUTRA	60	64
10	NAIBA SABBATH ALMASYAH	50	68
<b>RATA-RATA</b>		<b>57,6</b>	<b>68,4</b>

Lampiran 8. T tabel

$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 10. Dokumentasi



Gambar 1. Siswa mengoperasikan media E-OFL di ruang multimedia



Gambar 2. Guru menerapkan media E-OFL di kelas



Gambar 3. Peneliti mendemonstrasikan media E-OFL



Gambar 4. Peneliti bersama dengan guru kelas IV

## CURRICULUM VITAE

### A. Biodata Pribadi

Nama Lengkap : Era Oliviya  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 15 Juni 1998  
E-mail : [eraoliviya@gmail.com](mailto:eraoliviya@gmail.com)  
No. Telepon : 085745448203



### B. Latar Belakang Pendidikan Formal

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
SD	MI AL-KHOIRIYAH 1 & 3 DALEGAN	2010
SMP	MTS AL-KHOIRIYAH 1 & 3 DALEGAN	2013
SMA	MAN TAMBAKBERAS JOMBANG	2016
S1	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH UIN MALANG	2020
S2	MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH UIN MALANG	2022

### C. Karya Tulis

#### Skripsi

1. Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai-nilai Islam Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III MI Baipas Malang

#### Modul

1. Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai-nilai Islam Kelas III MI/SD
2. Buku Ajar Kebesaran Ilahi ISBN 978-623-6147-03-0

#### Jurnal

1. Penggunaan Alat Peraga Untuk Membangkitkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 MIN 3 Malang
2. Implementasi Metode PjBL (*Project Based Learning*) dalam Meningkatkan Kemampuan 4C (*Critical Thinking and Problem Based Learning, Communication, Collaboration, dan Creativity Innovation*) Siswa Pendidikan Era Super Smart 5.0