

**PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR TIGA DIMENSI  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS BERITA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 PLERET BANTUL  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**ARTIKEL ILMIAH**



**Oleh:  
Dadang Warsito  
1414480002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2018**

**PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR TIGA DIMENSI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BERITA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 PLERET BANTU TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh: Dadang Warsito  
NPM. 14144800002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2018**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan produk media pembelajaran kartu bergambar tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks berita; 2) mengetahui kualitas media pembelajaran kartu bergambar tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks berita berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik media pembelajaran kartu bergambar tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks berita; dan 4) mengetahui efektifitas kartu bergambar tiga dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks berita.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*R&D*) model Borg and Gall. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pleret, Bantul 2018/2019. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII G sebanyak 30 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap persiapan dan pengumpulan data, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba lapangan, desiminasi dan implementasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media, *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran kartu bergambar tiga dimensi untuk pembelajaran menulis teks berita. Kualitas kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 71 dengan rata-rata 3,73 pada kualifikasi sangat baik, penilaian ahli materi mendapat skor 68 dengan rata-rata 4 pada kualifikasi sangat baik. Daya tarik respon siswa mendapatkan nilai 537 dengan nilai presentase 94 % pada kualifikasi sangat baik. Hasil tes siswa menggunakan media kartu bergambar tiga dimensi efektif dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu Bergambar Tiga Dimensi, Menulis, teks berita.

**ABSTRACT**

*This research is aimed to: 1) know the development of three-dimensional picture cards as media for learning to write news texts; 2) find out the quality of three-dimensional picture cards based on experts; 3) find out the student's appeal to the three-dimensional picture cards developed; and 4) know the effectiveness of three-dimensional pictorial cards as media for learning to write news texts.*

*This type of research is development research (R&D) proposed by Borg and Gall. The research was conducted in SMP Negeri 1 Pleret, Bantul 2018/2019. The subjects of the research were 30 students of VIII G class. The development procedures are in the preparation and data collection stages, product development, product trials, product revisions, field trials, dissemination and implementation. Data collection techniques used student response questionnaire, material expert validation sheet, media expert, pretest and posttest.*

*The result of this study showed that the produce learning media product of three-dimensional picture cards for learning to write news texts. Quality of three-dimensional picture cards as learning media to write news texts based on expert judgment(s) got a score of 71 and the mean score was 3,73 that was very good qualifications, the assessment of material expert scored 68 with an average 4 in very good qualifications. The response of students with a value of 537 with a percentage of 94% in the qualifications was very good, and the result of the students' test were effective by showing a different and significant average.*

*Key words: development, learning media, three-dimensional picture cards, writing news texts.*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan bahasa merupakan kebutuhan utama yang dapat mewujudkan usaha manusia untuk memahami apa yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, serta dapat mengembangkan potensinya sebagai bekal untuk kehidupannya saat ini atau kehidupannya di masa yang akan datang.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sadirman (2012:146) mengatakan bahwa peranan guru salah satunya adalah fasilitator. Dalam hal ini guru memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar, misalnya saja dengan menciptakan pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga tercipta interaksi belajar mengajar yang efektif. Dari banyaknya faktor yang menunjang keberhasilan dalam pendidikan, media pembelajaran adalah salah satunya. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi dan diciptakan oleh guru.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengajarkan empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, menyimak, berbicara, dan membaca. Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia dirancang ke dalam pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks mengharapakan siswa untuk mampu menguasai salah satu kegiatan berbahasa yaitu kegiatan menulis.

Salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas VIII berdasarkan kurikulum 2013 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis teks berita. Pembelajaran

menulis teks berita terdapat pada kompetensi dasar (4.2) yakni menyusun teks berita yang sesuai dengan karakteristik teks yang dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Bantul yaitu dua orang guru dari SMP Negeri 1 Pleret ada beragam masalah yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa kelas VIII SMP dalam pembelajaran menulis teks berita. Masalah yang paling dominan mempengaruhi kemampuan menulis siswa dalam kegiatan menulis teks berita, antara lain (1) minimnya kemampuan siswa dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaannya ke dalam bentuk tulisan, (2) perbedaan latar belakang siswa sehingga mempengaruhi hasil tulisan masing-masing siswa, (3) minimnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis teks berita, dan (4) guru masih bingung dalam penggunaan media pembelajaran dan guru membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan mudah dalam pemakaiannya serta mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis teks berita

Untuk membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis teks berita maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Sedangkan media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa di dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017).

Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang berupa benda nyata atau dalam bentuk gambar tiga dimensi. Media yang dikembangkan untuk penelitian ini adalah kartu bergambar tiga dimensi yang merupakan kumpulan kartu bergambar

yang didesain tiga dimensi yang di dalamnya berisi gambar dan kumpulan kata kunci untuk merangsang siswa agar bisa menulis berita sesuai dengan kartu apa yang ia dapatkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar siswa dapat melatih keterampilan menulis teks berita dengan baik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP N 1 Pleret Bantul Tahun Ajaran 2018/2019”.

## 2. KAJIAN TEORI

### 2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Sanjaya, 2008:204). Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’.

*Association for Educational Communications and Technology (AECT, 1997)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Berbeda dengan pendapat Briggs yang mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran (Anitah, 2009:4)

Sadiman (2016:7) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2017:5)

Dengan demikian, yang dimaksud media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah

### 2.2 Pengertian Kartu Bergambar Tiga Dimensi

Media kartu bergambar termasuk ke dalam media grafis atau visual. Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media ini seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.

Media kartu bergambar atau *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, di mana gambarnya dapat berasal dari buatan sendiri atau gambar/foto yang sudah ada dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar.

Dalam penelitian ini peneliti memakai kartu bergambar tiga dimensi. Tiga dimensi atau 3D diartikan adalah sebuah gambar yang timbul dan memiliki kriteria khusus dalam desainnya, Susilana dan Riyana (2009).

Alasan utama pemakaian media gambar dalam proses belajar mengajar adalah karena media gambar mampu menarik perhatian, merangsang respons siswa, memperjelas konsep yang abstrak menjadi kongkrit mengatasi batas uang, waktu, tempat, merangsang anak untuk menemukan arti suatu kata dan kejadian/kegiatan sehingga tujuan proses belajar mengajar bisa tercapai.

### 2.3 Pembelajaran Menulis Teks Berita Di Sekolah

Menulis dapat diartikan sebagai suatu kegiatan produktif yang merupakan sebuah proses mengungkapkan gagasan, ide, dan pendapat ke dalam bahasa tulis untuk menciptakan sebuah hasil atau

karya yang bisa bermanfaat. Atau dalam kata lain menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan menggunakan bahasa tulis sebagai alat komunikasi tidak langsung dengan memperhatikan kaidah penggunaan bahasa tulis tersebut.

Berita adalah laporan mengenai kejadian atau peristiwa yang aktual, terjadi di luar dugaan, dan menarik perhatian banyak orang sebagai bahan berita pun harus dianggap penting dan menarik bagi banyak orang. Zuhurf (dalam Semi, 2012:27) mengungkapkan berita bila dituliskan akan menjadi sebuah karya tulis. Berita dibuat sedemikian sederhananya sehingga dapat dipahami oleh orang banyak.

Menurut Suhandang (2010 : 132—136) jika disimak dari segi fakta, maka terlihat suatu gambaran susunan fakta dalam bentuk konstruksi *pyramid* yang diawali dari hal-hal yang kurang penting, berkembang terus menjadi hal-hal yang penting, dan berakhir hal yang sangat penting atau klimaks dari peristiwanya.

#### 2.4 Kerangka Berpikir

Inovasi pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pleret. Media pembelajaran berbentuk kartu dan buku tiga dimensi merupakan komponen sistem pengajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran.

Pengembangan media ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan efektif jika siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik, untuk itu maka siswa harus bisa menulis berita dengan baik, dan salah satu cara menarik perhatian agar siswa

mau menulis teks berita dengan baik dengan penggunaan media saat proses pembelajaran.

Melalui kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita, juga dapat menurunkan peluang kejenuhan pada siswa, karena pembelajaran menulis teks berita siswa biasanya hanya dilakukan dengan membaca atau guru menggunakan metode ceramah yang kemudian disimak langsung oleh siswa.

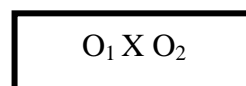
Dari media yang sudah dikembangkan, tindakan yang akan dilakukan adalah mengimplementasikan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pleret.

### 3. METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2017:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Sugiyono: 2017).

Berdasarkan pengembangan Borg and Gall, prosedur dalam pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) tahap persiapan dan pengumpulan data, (2) tahap pengembangan produk, (3) tahap uji coba produk (validitas produk), (4) tahap revisi, (5) tahap uji coba produk di lapangan, (6) desiminasi dan implementasi. Desain uji coba dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 4. Desain Eksperimen**  
(*before-after*) (sugiyono, 2017:74)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest* (sebelum menggunakan media yang dikembangkan)

O<sub>2</sub> : Nilai *Posttest* (sesudah menggunakan media yang dikembangkan)

Subjek uji coba produk ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pleret. Jumlah subjek secara keseluruhan adalah 36 siswa dengan rincian 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba lapangan.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Berikut adalah teknik-teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket dan tes.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Angket yang digunakan berbentuk skala linkert yaitu angket validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket ahli pembelajaran. Skala linkert yang digunakan, yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang). Penilaian angket respon siswa menggunakan skala gutman yaitu “ya” dan “tidak”, sebab dengan menggunakan penilaian tersebut akan memudahkan siswa.

Tes ini dilakukan dengan melibatkan satu kelas sampel, maka model yang digunakan dalam tes ini adalah desain *eksperimen One Grup Pretest-Posttest Design* untuk menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran setelah menggunakan media

berbasis kartu bergambar tiga dimensi.

Adapun penelitian *One Grup Pretest-Posttest Design* menurut Borg and Gall meliputi tiga langkah, yaitu : 1) pelaksanaan *pretest* untuk mengukur variabel terkait. 2) Pelaksanaan perlakuan atau eksperimen, dan 3) pelaksanaan *posttest* untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terkait. Dengan demikian, dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil *pretest* dan *posttest*

Menentukan kualitas keefektifan media yang dikembangkan menggunakan analisis tes hasil belajar dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji normalitas data

Uji normalitas data dengan bantuan program SPSS dengan ketentuan hasil tes siswa baik *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal.

b. Menghitung Independent t-test

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

**Gambar 7. Rumus t-test (Sunarti & Selly, 2014:94)**

Keterangan:

t = koefisien yang dicari

D = Perbedaan skor kedua tes (X<sub>1</sub> – X<sub>2</sub>)

∑D = Jumlah perbedaan skor kedua tes

n = jumlah subjek

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

**Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Ketepatan isi</b>					
1	Isi materi sesuai dengan silabus				√
2	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				√
3	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai				√
4	Materi sesuai dengan pokok pembahasan yang akan disampaikan dalam pembelajaran				√

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
5	Materi yang disampaikan dalam media mudah dipahami				√
<b>Minat/perhatian siswa</b>					
6	Materi yang disajikan dalam media mampu menarik perhatian siswa untuk keterampilan menulis teks berita.				√
7	Materi disajikan secara variatif sehingga siswa dapat berpikir semakin dalam pada pembelajaran				√
<b>Kesesuaian dengan kondisi siswa</b>					
8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan menulis siswa				√
9	Materi dalam kartu bergambar tiga dimensi dapat dipahami siswa dengan mudah				√
10	Penjelasan materi dalam kartu bergambar tiga dimensi sesuai dengan daya tangkap siswa				√
<b>Penggunaan bahasa</b>					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kondisi siswa dan dapat dipahami				√
12	Menimbulkan ketertarikan siswa dalam keterampilan menulis teks berita.				√
<b>Fungsi</b>					
13	Kartu bergambar tiga dimensi yang dibuat dapat menjadi media pembelajaran yang menarik				√
14	Media memiliki nilai praktis untuk menyampaikan materi pelajaran				√
<b>Manfaat</b>					
15	Media kartu bergambar tiga dimensi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa				√
16	Media kartu bergambar tiga dimensi yang dikembangkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa				√
17	Media kartu bergambar tiga dimensi dapat membantu mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran				√
Jumlah		68			
Rata-rata		4			

Berdasarkan tabel 9. dapat disimpulkan bahwa skor total yang diperoleh yaitu 68 dalam butir penilaian yang berjumlah 17 dengan rata-rata 4. Apabila dikonversikan berdasarkan penilaian yang digunakan, skor 61

berada pada interval  $X > 3,5$ . Berdasarkan konversi interval skor rata-rata kualitas materi yang digunakan mendapat nilai dengan kriteria *sangat baik*.

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Tampilan</b>					
1	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan				√
2	Ketepatan penggunaan huruf				√
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dalam kartu			√	
4	Kesesuaian warna huruf/teks pada media			√	

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
5	Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan				√
6	Kesesuaian spasi yang digunakan pada media				√
7	Kemenarikan desain tampilan				√
8	Kejelasan gambar kartu tiga dimensi yang disajikan dalam media.				√
9	Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan dalam media				√
10	Keterpaduan warna antar komponen (gambar, tulisan)				√
<b>Kesesuaian dengan Sasaran</b>					
11	Produk mudah dirawat dan mudah digunakan			√	
12	Produk dapat diterapkan untuk pembelajaran menulis teks berita				√
13	Produk dapat mempermudah pembelajaran				√
14	Kartu bergambar tiga dimensi dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu				√
15	Kartu bergambar dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa			√	
<b>Bahasa</b>					
16	Menggunakan bahasa yang dapat dipahami sesuai karakteristik siswa SMP				√
<b>Komposisi</b>					
17	Komposisi gambar				√
18	Komposisi tulisan			√	
19	Komposisi warna				√
Jumlah		71			
Rata-rata		3,73			

Berdasarkan tabel 10. dapat disimpulkan bahwa skor total yang diperoleh yaitu 71 dalam butir penilaian yang berjumlah 19 dengan rata-rata 3,73. Apabila dikonversikan berdasarkan penilaian yang digunakan, skor 75

berada pada interval  $X > 3,5$ . Berdasarkan konversi interval skor rata-rata kualitas materi yang digunakan mendapat nilai dengan kriteria *sangat baik*.

**Tabel 4.3 Analisis Respon Siswa Kelompok Kecil**

No	Nama	Jawaban Angket Respon Siswa																			Total	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	Adista Dira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%
2	Fajar Aditva	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	95%
3	Firman Dwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	95%
4	Fikri Ilhamsvah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	95%
5	Maliga Yuliana	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	79%
6	Aura Normafaza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%
Jumlah		6	6	6	5	5	5	6	4	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	107	93,8 %



Berdasarkan respon siswa yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor total 107 dengan nilai presentase 93,8%. Berdasarkan presentase pada rentang 85%-100%,

maka respon siswa terhadap kartu bergambar dimensi sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks berita memiliki kriteria sangat baik.

**Tabel 4.4 Angket Respon Siswa Kelompok Besar**

No	Nama	Jawaban Angket Respon Siswa																		Total	Presentase	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19
1	Adhea Paramitha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
2	Aditya Damar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	89%	
3	Agung Fitrah N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
4	Ahnaf Maulana Y	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
5	Ahmat Mimbar	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	68%	
6	Anisa Eka Zakiya	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	95%	
7	Apri Dino Islamudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	95%	
8	Arum Kemuning	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
9	Bramantya Reza P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	95%	
10	Chandra Dwi P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
11	Cintani Salsabila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
12	Dwi Nurfani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
13	Fasita Ananta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
14	Fitri Nur Khasana	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	84%	
15	Hafidhotun N	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	95%	
16	Ismaya Nur A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
17	Jasmin Adinda S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
18	Kandia Sari	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	89%	
19	M Rizky Ersya P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
20	Mar'atus Sholihah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	95%	
21	Muhammad Azriel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	89%	
22	Muhammad Faris	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	95%	
23	Muhammad Mahfud	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
24	Muhammad Syaichu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
25	Naila Nor Hidayah	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16	84%	
26	Novi Fatika Fitrasari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
27	Ridah Uswatun K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
28	Shinta Nuril Ummah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	100%	
29	Syifa Lutfia Rahman	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	84%	
30	Tsania Ridha Farah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	13	68%	
	Jumlah	30	29	28	28	28	29	27	27	30	28	26	26	29	30	29	28	29	29	27	537	94%

Berdasarkan respon siswa yang dilakukan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor total 537 dengan nilai presentase 94%. Berdasarkan presentase pada rentang 85%-100%, maka respon

siswa terhadap kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks berita memiliki kriteria sangat baik.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.146	30	.102	.950	30	.165

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	.152	30	.075	.898	30	.008

Hasil perhitungan uji normalitas diketahui pada hasil *pre-test* nilai *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,102 dan nilai *shapiro-wilk* 0,165 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pembelajaran teks berita berdistribusi

normal. Pada perhitungan uji normalitas hasil *post-test* diketahui nilai *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,075 dan nilai *shapiro-wilk* 0,008. Maka dapat disimpulkan bahwa data *post-test* pembelajaran teks berita berdistribusi normal.

**Tabel 4.6 Group Statistics**

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai pretest	30	63.4667	15.71236	2.86867
posttest	30	83.8667	5.67957	1.03694

Dari perhitungan dengan bantuan SPSS 16, diperoleh data kelas (*pre-test*) dengan jumlah responden memiliki rata-rata 63,4667 dan untuk kelas (*post-test*) dengan jumlah responden 30

memiliki rata-rata 83.8667. Setelah itu dilakukan perhitungan  $t_{hitung}$  menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16 dengan hasil

:

**Tabel 16: Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
skor	Equal variances assumed	20,409	,000	-6,688	58	,000	-20,40000	3,05033	-26,50590	-14,29410
	Equal variances not assumed			-6,688	34,451	,000	-20,40000	3,05033	-26,58370	-14,21630

Dari hasil perhitungan uji-t dapat kita lihat bahwa  $t_{hitung}$  adalah 6,688. Pada t tabel dengan derajat kebebasan (n-1) 29 dan taraf signifikan 5% adalah 2,045. Berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka dapat dikatakan signifikan.

Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan kartu bergambar tiga dimensi dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,000 ( $0,00 < 0,05$ ) maka dapat peneliti simpulkan bahwa kartu bergambar tiga dimensi yang digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak siswa efektif.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan hasil penelitian yang relevan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid berdasarkan penilaian para ahli, media kartu bergambar tiga dimensi juga memiliki daya tarik tinggi berdasarkan angket respon siswa, dan media kartu bergambar tiga dimensi dikatakan efektif berdasarkan hasil tes yang diujikan kepada siswa.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan penelitian ini menghasilkan pengembangan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP dengan memenuhi kriteria valid. Pengembangan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran keterampilan menulis berita pada siswa kelas VIII SMP apabila ditinjau dari ahli media memperoleh skor 71 dengan rata-rata 3,73 pada kualifikasi sangat baik. Apabila ditinjau dari ahli materi memperoleh skor 68 dengan rata-rata 4 pada kualifikasi sangat baik. Daya tarik siswa berdasarkan angket yang dianalisis memperoleh skor 537 dengan nilai presentase 94%. Berdasarkan presentase pada rentang 85%-100%, maka respon siswa terhadap kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak memiliki kriteria sangat baik. Efektifitas kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP berdasarkan hasil tes mendapat rata-rata 83,86 jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam rentang  $74,96 < X \leq 94,88$  dengan kriteria baik. Dari taraf signifikansi dengan uji-t diperoleh hasil  $t$  hitung adalah 6,688. Pada  $t$  tabel dengan derajat kebebasan 29 dan taraf signifikansi 5% adalah 2,045. Berarti  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $t$ -hitung  $>$   $T$ -tabel). Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Zuhuf. 2013. *Peningkatan Menulis Teks Berita Melalui Media Foto Peristiwa Pada Peserta Didik Siswa Kelas VIII SMP N 5 Pekalongan*. Skripsi. FBS UNS.
- Anugerah, Rio. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Menggunakan Model Investigasi Kelompok Berbasis Konservasi Karakter Dan Budaya Pada Siswa Kelas VIII SMP Teuku Umar Semarang*. Skripsi. Semarang: FBS UNS.
- Ari, Dwi. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Eksplanasi Berdasarkan Pendekatan Proses Untuk Siswa SMP kelas VII*. Skripsi. FBS UNY.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azizah, Nur. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darrusalam Tajinan Malang*. Skripsi. Malang: FITK: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Cahaya, Inung. 2012. *Menulis Berita di MEDIA MASSA*. Jogjakarta: Citra Aji Parama.
- Eko Putro Widoyoko. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keraf, Gorys. 2009. *Komposisi*. Flores: Nusa Indah
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo.
- Sadiman, Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandang, Kustadi. 2010. *Pengantar Jurnalistik, Seputar Organisasi, Produk & Kode Etik*. Bandung: Nuansa.

- Suharjono, Bambang. 2012. *Sukses Menjadi Penulis*. Jakarta: Oncor Semesta Publisher.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset
- Susila, Rudi dan Cepi Riayna. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima,
- Tarigan, Henri Guntur. 2009. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tegeh, I.M, Jampel, I.N, dan Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Umayah. Siti, dkk. 2013. *Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu*. *Unnes Science Education Journal*. November 2013.  
[Http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php.usej](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php.usej) (Diakses April 2018).
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (<http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>, diunduh 28 April 2018)
- Wina, Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.