

PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS INKUIRI PADA MATERI MENDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR DRAMA DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 HILIDUHO

Restu Krismon Putra Zebua¹, Riana², Lestari Waruwu³

^{1, 2, 3}Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolata Ulu, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia
Email: restukrismonputrazebua@gmail.com

Article History

Received: 11-09-2023

Revision: 24-09-2023

Accepted: 29-09-2023

Published: 02-10-2023

Abstract. The purpose of this research is to develop a decent, practical, and effective Inquiry-based pocketbook learning media. This type of research is development research using the ADDIE model which consists of analysis (Analyze), design (Design), development (Development), implementation (Implementation), evaluation (Evaluation). The research instruments used were questionnaires validating material experts, linguists, and design experts, as well as student response questionnaires and the effectiveness of student learning outcomes. The results of this research are in the form of inquiry-based pocketbook products on the material of identifying the elements of drama. Material expert assessment in revision I reached 71%, in revision II reached 96.3%, with very decent criteria. The assessment of linguists in revision I reached 82.1%, in revision II it reached 100%, with very decent criteria. The design expert's assessment in revision I was 40%, in revision II it reached 98.33% with very feasible criteria. The results of the assessment on the student response questionnaire in the small group trial obtained a score of 95.5% in the very practical category. In the field test, a score of 87.3% was obtained in the very practical category. Assessment of student learning outcomes tests obtained a percentage of classical completeness in 100% small group trials and 100% field trials with very effective criteria. From the results of the research above, pocketbooks are feasible, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: Pocket Book, ADDIE, Inkuiri

Abstrak- Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku berbasis Inkuiri yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, serta angket respon peserta didik dan efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini berupa produk buku saku berbasis Inkuiri pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama. Penilaian ahli materi pada revisi I mencapai 71%, pada revisi II mencapai 96,3%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli bahasa revisi I mencapai 82,1 %, pada revisi II mencapai 100 %, dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain pada revisi I 40%, pada revisi II mencapai 98,33% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian pada angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil memperoleh skor 95,5% kategori sangat praktis. Pada uji lapangan memperoleh skor 87,3% kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh persentase ketuntasan klasikal pada uji coba kelompok kecil 100% dan uji coba lapangan 100% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil penelitian di atas, maka buku saku layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Buku Saku, ADDIE, Inkuiri

How to Cite: Zebua, R. K. P., Riana., & Waruwu, L. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Inkuiri pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama di Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 888-895. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.259>.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan dan kelangsungan hidup bangsa. Majunya suatu Negara bahkan di ukur dari kualitas pendidikannya. Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan tanggung jawab guru sebagai tenaga pendidik atau pengajar. Guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran sehingga siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan selalu antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar antara tenaga pendidik, peserta didik, dan komponen pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Proses belajar mengajar memerlukan strategi pembelajaran yang tepat dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Komponen pembelajaran yang harus ada dalam setiap kegiatan pembelajaran dan harus mendapat perhatian dari guru adalah media pembelajaran karena kehadirannya akan menentukan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan (Gita Aprilia, dkk 2021). Menurut (Zaki, et al., 2020) Media pembelajaran adalah sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Selanjutnya menurut (Zaki, et al., 2020) Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dari beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah suatu sarana penyalur pesan dalam proses pembelajaran sehingga membantu guru untuk mempermudah menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Hiliduho, diketahui bahwa masih banyak siswa mengalami kendala dalam hal membaca salah satu penyebabnya adalah karena buku paket yang memiliki ukuran yang tebal dan kurang menarik sehingga siswa cenderung bosan dan minat baca siswa berkurang. Khususnya di mata pelajaran bahasa Indonesia, masih saja terdapat siswa yang tidak membawa buku paket karena alasan malas. Hal ini disebabkan karena pada setiap harinya siswa membawa lebih dari satu buku paket terlebih saat ini proses pembelajaran sudah kembali normal. Siswa lebih suka membaca buku yang berisi ringkasan materi yang disampaikan oleh guru. Keadaan seperti ini tentunya membuat proses pembelajaran kurang efektif dan efisien. Melihat permasalahan tersebut, media

pembelajaran alternatif yang di desain peneliti adalah media berupa buku saku berbasis Inkuiri. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2016), buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana, selanjutnya menurut Eliana&Solikhah Setianingrum (2020) mengatakan buku saku adalah sebagai buku yang berukuran kecil sehingga efektif di bawa kemana saja dan dapat di baca kapan saja, buku saku di susun secara runtut dan praktis sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa buku saku adalah buku yang berukuran kecil dan efektif di bawa kemana saja dan dapat di baca oleh siswa kapan saja sehingga mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Selain itu buku saku memiliki karakteristik, menurut Sankarto & Endang Harfi (2023) mengatakan buku saku memiliki karakteristik jumlah halaman tidak dibatasi minimal 20 halaman, disusun mengikuti kaidah penulisan ilmiah populer, penyajian informasi sesuai dengan kepentingan, di cantumkan nama penyusun, terdiri dari kata pengantar, daftar isi, dan daftar pustaka. Sedangkan Inkuiri adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Wina 2016).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Hamzah (2019) mengatakan penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Dilanjutkan oleh Borg & Gall (Hamzah, 2019) mendefenisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang sudah ada, penelitian ini bisa digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) adalah pendekatan yang berfokus pada pengembangan kelas atau pembelajaran. Proses pengembangannya berjalan berurutan namun juga melibatkan interaksi, di mana hasil evaluasi pada setiap tahap digunakan untuk memajukan tahap berikutnya.

HASIL

Hasil Pengembangan Buku Saku

Tahap Analisis (Analyze)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis terhadap kebutuhan dan permasalahan yang terdapat di SMP Negeri 2 Hiliduho dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Pada tahap ini peneliti menentukan kebutuhan yang akan dipersiapkan. Peneliti menentukan materi pembelajaran, kompetensi inti, serta kompetensi dasar berdasarkan silabus kurikulum 2013. Peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 2 Hiliduho yaitu kurikulum 2013. Materi yang terpilih dalam pengembangan buku saku sesuai dengan silabus di SMP Negeri 2 Hiliduho adalah materi mengidentifikasi unsur-unsur drama. Dengan adanya pengembangan buku saku ini, peserta didik lebih berminat dan terbantu dalam proses pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik menggunakan buku saku. Analisis ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar mereka dalam mengidentifikasi unsur-unsur drama dalam bentuk pentas dan naskah masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan produk buku saku dan menggunakan produk tersebut dalam proses pembelajaran kelas VIII. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan buku saku yang dikembangkan, sekaligus sebagai alat evaluasi untuk materi yang telah dipelajari yang disusun sesuai dengan materi yang dipelajari dan kompetensi dasar yang hendak dicapai.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap selanjutnya adalah tahap desain. Peneliti melakukan kegiatan membuat, menyusun, dan mendesain dalam bentuk buku saku berdasarkan teori-teori yang ada. Tahap desain ini meliputi materi, strategi pembelajaran dan evaluasi.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi dalam membuat dan mengembangkan buku saku sesuai dengan model pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah membuat dan mendesain sebuah media pembelajaran buku saku yang utuh dengan menggunakan aplikasi canva. Dengan aplikasi tersebut dapat memudahkan peneliti untuk membuat media

pembelajaran buku saku dengan utuh dan menambahkan beberapa elemen sebagai pelengkap agar buku saku yang dikembangkan dapat menarik. Setelah media pembelajaran buku saku telah selesai dikembangkan, selanjutnya yaitu validasi media pembelajaran buku saku kepada validator (materi, bahasa, desain) untuk mendapatkan kritik dan masukan demi perbaikan agar menghasilkan media pembelajaran buku saku yang layak sebelum diuji cobakan di lapangan. Hasil validasi materi/isi, validasi bahasa, dan validasi desain adalah sebagai berikut:

Validasi Ahli Materi dan Isi

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran buku saku oleh validator ahli materi dan isi secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 57 mencapai presentase 71,25% dengan kriteria layak dari kelima aspek. Untuk aspek relevansi mencapai 70,83%, aspek keakuratan mencapai 75%, aspek kelengkapan sajian mencapai 62,5%, aspek sistematika sajian mencapai 75%, aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai 75%. Sedangkan penilaian kelayakan materi dan isi pada media pembelajaran buku saku di revisi ke II secara keseluruhan mendapat skor 77 mencapai presentase 96,25% dengan kriteria sangat layak dari kelima aspek. Untuk aspek relevansi mencapai 95,8%, aspek keakuratan mencapai 100%, aspek kelengkapan sajian mencapai 93,75%, aspek sistematika sajian mencapai 87,5%, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran berpusat pada siswa mencapai 100%.

Validasi Ahli Bahasa

Dari penilaian validasi ahli bahasa diperoleh hasil revisi I dengan skor keseluruhan 23 sehingga mencapai presentase 82,1% dari kedua aspek yang masing-masing 75,0% dan 87,5%. Sedangkan pada revisi II memperoleh skor maksimal secara keseluruhan yaitu 28 dengan presentase mencapai 100% dari dua aspek yang berturut-turut 100% dan 100%. Validasi ahli bahasa dikatakan Valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh persentase kelayakan 82,1% dan revisi II mencapai kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diuji cobakan.

Validasi Ahli Desain/Media

Dari keseluruhan indikator penilaian pada angket kelayakan diperoleh hasil pada revisi I dengan skor 24 yang mencapai persentase kelayakan 40% kriteria cukup layak sehingga perlu beberapa perbaikan desain pada media pembelajaran buku saku. Sedangkan pada revisi II

diperoleh skor 59 dengan persentase 98,3% kriteria sangat layak. Dari revisi I dan II oleh ahli desain mengalami peningkatan persentase yang signifikan sehingga media pembelajaran buku saku dapat dikatakan valid dan layak untuk di uji cobakan.

Tahap Implementasi(Implementation)

Setelah tahap pengembangan selesai dan media pembelajaran buku saku dinyatakan valid oleh validator, maka tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba produk. Tahap implemetasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran buku saku dalam proses pembelajaran. Pada uji coba produk dilakukan 2 kali di SMP Negeri 2 Hiliduho. Uji kelompok kecil, dilakukan di kelas VIII-B sebanyak 6 orang peserta didik. Hasil perolehan kepraktisan mencapai 95,5% dengan kategori sangat praktis. Setelah uji coba kelompok kecil, selanjutnya adalah uji lapangan yang terdiri dari 27 peserta didik kelas VIII-A SMP Negeri 2 Hiliduho dengan memperoleh hasil kepraktisan 87,3% dengan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran buku saku. Evaluasi ini dilakukan agar mengetahui kelemahan yang didapatkan selama melakukan pengembangan media pembelajaran buku saku sehingga hasil yang didapatkan dapat maksimal. Peneliti juga melakukan evaluasi keefektifan media pembelajaran buku saku yang digunakan dengan mengerjakan evaluasi yang terdapat di dalam produk buku saku. Efektivitas dapat diketahui dengan tes hasil belajar yang ada dalam media pembelajaran buku saku berupa tes *essay*. Pada setiap tahap uji coba produk dilakukan tes untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran buku saku dalam pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa apabila nilai yang didapat sama atau lebih besar dari KKM yaitu 72.

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada materi mengidentifikasi Unsur-unsur drama pada uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang peserta didik memperoleh nilai diatas KKM sehingga persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 100% kriteria sangat efektif. Pada uji lapangan sebanyak 27 orang peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM dengan persentase ketuntasan 100% dengan kriteria sangat efektif.

Hasil Uji Coba Produk

Kepraktisan Buku Saku

- Uji coba kelompok kecil; uji kelompok kecil, dilakukan di kelas VIII-B sebanyak 6 orang peserta didik. Hasil perolehan kepraktisan mencapai 95,5% dengan kategori sangat praktis.
- Uji coba lapangan; setelah uji coba kelompok kecil, selanjutnya adalah uji lapangan yang terdiri dari 27 peserta didik kelas VIII-A SMP Negeri 2 Hiliduho dengan memperoleh hasil kepraktisan 87,3% dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran buku saku pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi dan isi pada revisi I mencapai 71 % dan revisi II mencapai 96,3% kriteria sangat layak, validitas bahasa pada revisi I mencapai 82,1% dan revisi II mencapai 100% dengan kriteria sangat layak, dan validitas desain pada revisi I mencapai 40% dan revisi II mencapai 98,33% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran buku saku memperoleh kriteria sangat praktis dari kedua uji coba yang dilakukan dengan hasil angket respon peserta didik pada uji kelompok kecil 95,5%, dan pada uji lapangan 87,3%. Efektivitas hasil belajar peserta didik telah dilakukan evaluasi dan memperoleh persentase ketuntasan klasikal pada uji kelompok kecil mencapai 100% dengan kriteria sangat efektif, dan pada uji lapangan 100% dengan kriteria sangat efektif. Maka dapat di simpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Inkuiri Pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho layak, praktis dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan dari pengembangan produk buku saku, maka peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi yaitu (1) bagi sekolah; buku saku berbasis inkuiri pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, (2) bagi peserta didik; buku saku berbasis inkuiri dapat membuat peserta didik semakin semangat untuk belajar dan mudah dalam mempelajari materi khususnya pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama, (3)

peneliti selanjutnya; bagi peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan implementasi buku saku pada materi lain untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri (2020) *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelejaran PKN Di SMA Swasta Darussa'Adah Kec. Pangkalan Susu. Jurnal*, 7(2),813
- Akbar, *Instrumen Perangkat pembelajaran*, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017.
- Awaludin, Rostikawati (2020) *Pengembangan Buku Saku Materi Mamalia Di Taman Margasatwa Ragunan Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep siswa*, 2(4),-
- E. Kosasih, *Bahasa Indonsia Studi dan Pengajaran*, Balitbang: Pusat kurikulum dan perbukuan, Kemendikbud, 2017.
- Farid Ibnu Wahid (2020) *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Drama pada Mahasiswa Program Studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNTIRTA Melalui Vidio Pementasan Drama*, 5(1),17.
- Gita Aprilia, dkk (2021) *Pengembangan Buku Saku Pertumbuhan Dan Perkembangan Dengan Pengayaan Mortalitas Larva Aedes Aegypti*, 6(1), 74.
- Harfi, Ambarwati (2023) *Pembuatan Buku Saku Panduan Pemakaian Retinol untuk Mencegah Penuaan Bagi Pemula*.
- Huda, Dkk (2022) *Pengembangan Media pembelajaran Komik digital untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit*,2(2).-
- Harefa Noveri Amal Jaya & Eti Hayati. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.
- Kusmayadi, ismail. (2019). *Buku Ringkasan Materi Dan Latihan Brilian Bahasa Indonesia*.Grafindo Media Pratama
- Liza Faida Royana, dkk (2021) *Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mataeri Teks Drama untuk Siswa Kelas XI XI MIPA 6 SMAN 2 Banda Aceh*, 2(1), 2.
- Melyanti, (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasisi Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI*. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar.
- Nurjannah, Khairani Sakdiah (2019) *Pengembangan Buku Saku ekonomi sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa*.
- Rismawati, Dkk (2022) *Pengembangan Bahan Ajar Bebas Komik Materi Bentuk Aljabar Untuk Meningkatkan Literasi Siswa*,7(1).-
- Sukendra I Komang, *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press, 2020.
- Setyaningrum (2020) *Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang*, 8(2), 306.
- Satrianingsi (2016) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Kreatif Naskah Drama Satu Babak Siswa Kelas VIII Mts. Swasta Labibia*, 1(16), 4.
- Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2020.
- Sukendra, I Komang, & Atmaja I Kadek S. (2020). *Instrumen Penelitian*, Jawa Timur. Mahameru Press.