



Pembelajaran Materi Dongeng Melalui Media *What's In The Box* Pada Siswa Kelas V SDN Madiun Lor 01

Yunita Nur Fitriyani, Universitas PGRI Madiun

Candra Lingga Pramesty, Universitas PGRI Madiun

Dhevitha Indriyani, Universitas PGRI Madiun

yunitanurfitriyani14@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media *What's In The Box* pada siswa kelas V SDN Madiun Lor 01 dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa dengan menggunakan media tersebut. Siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media *What's In The Box* ini dapat digunakan berulang kali bahkan bisa digunakan untuk pembelajaran materi lainnya. Namun, pada bagian lembar dongeng hanya dapat digunakan beberapa kali karena berbahan kertas hvs dan tampilannya kurang menarik. Simpulan dari penelitian ini bahwa media *what's In The Box* cukup membantu dalam proses pembelajaran khususnya untuk siswa kelas V SDN Madiun Lor 01.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media *What's In The Box*, Pembelajaran Dongeng



PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses suatu kegiatan yang melibatkan pendidik dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan menggunakan media atau sumber belajar lain secara bersama-sama. Dalam proses pembelajaran, pendidik sangat membutuhkan media sebagai alat penunjang proses pembelajaran yang berkelanjutan. Pada dasarnya pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan guru atau pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya sendiri. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha yang terencana untuk memanipulasi sumber belajar agar berlangsung proses belajar dalam diri siswa (Sadiman, 1984). Dalam proses pembelajaran, siswa adalah subjek dan guru adalah subjek pengajaran. Mengajar juga dapat dipahami sebagai suatu proses yang menunjang kegiatan belajar agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif.

Pendidikan merupakan faktor utama yang membentuk seseorang. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk baik buruknya manusia menurut standar normatif. Melalui reformasi pendidikan, pendidikan harus memiliki visi masa depan yang menjamin terwujudnya hak asasi manusia agar dapat mewujudkan seluruh potensi dan prestasinya secara optimal untuk kehidupan yang bahagia di masa depan.

Media Pembelajaran

Kebanyakan pendidik hanya mengajar dengan teknik ceramah di depan kelas. Dimana metode ini membuat siswa cepat bosan, jenuh dan cenderung membuat siswa menjadi pasif. Karena menurut mereka tidak ada yang perlu ditanyakan kepada pendidik karena pendidik sudah menjelaskan semuanya. Dalam hal ini, pendidik harus berpikir untuk menciptakan materi pembelajaran yang akan menarik minat siswa. Metode pembelajaran yang cenderung membosankan dan membosankan bagi siswa sebaiknya dikurangi dan diganti dengan materi pembelajaran yang lebih kreatif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Materi pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar dapat berupa permainan. Sehingga pendidik dapat memodifikasinya dengan menggabungkan permainan dengan materi pembelajaran. Contoh materi pembelajaran yang kami buat adalah *What's In The Box* yang kemudian diimplementasikan di SDN Madiun Lor 01.

What's In The Box

Media *What's In The Box* merupakan media pembelajaran bahasa Indonesia yang berupa box yang isinya butiran styrofoam dan didalamnya terdapat gulungan-gulungan lukisan judul dongeng. Siswa dibagi menjadi empat kelompok kemudian perwakilan kelompok maju untuk mengambil gulungan yang nantinya diberikan lembar dongeng sesuai judul yang telah didapat. Setelah masing-masing kelompok mendapat dongeng lalu dibacakan didepan kelas selanjutnya setiap kelompok menganalisis tokoh dan isi dongeng tersebut.



Gambar 1. Media What's In The Box



Gambar 2. Media What's In The Box dan Lembar Dongeng

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Nazir (1988), metode deskriptif adalah metode yang mempertimbangkan status sekelompok orang, objek, seperangkat kondisi, sistem pemikiran, atau kelas peristiwa yang terjadi di masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau gambaran yang sistematis, faktual dan akurat tentang fakta, ciri-ciri dan hubungan antar fenomena yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2005), metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menganalisis hasil penelitian tetapi tidak untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Menurut Whitney (1960), metode deskriptif terdiri dari penemuan fakta dengan interpretasi yang benar.

HASIL PENELITIAN

Hasil yang diperoleh melalui pengaplikasian media *What's In The Box* pada kelas V SDN Madiun Lor 01 melalui langkah-langkah sebagai berikut : 1) Sesi apresiasi, 2) Sesi penjelasan materi, 3) Sesi permainan kelompok, 4) Sesi diskusi, 5) Sesi simpulan. Penggunaan media pembelajaran *What's In The Box* efektif digunakan di SDN Madiun Lor 01 khususnya kelas V. Dalam pelaksanaan pengaplikasian media pembelajaran *What's In The Box* terdapat beberapa sesi yaitu

- 1) Sesi Apresiasi
Pada sesi apresiasi dimulai dengan memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar pada siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa apakah siap untuk mengikuti proses belajar yang akan dilaksanakan.
- 2) Sesi Penjelasan Materi
Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari tentang dongeng. Guru menjelaskan terkait permainan yang akan dimainkan dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Guru juga memberi pernyataan yang memotivasi tentang pentingnya mempelajari dongeng.
- 3) Sesi Permainan Kelompok
Permainan kelompok ini bertujuan agar siswa menjadi bersemangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini diberi nama *What's In The Box*. Adapun langkah-langkah permainan ini yaitu sebagai berikut :
 1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok
 2. Masing-masing anggota kelompok maju mengambil undian yang berisi judul dongeng di box yang telah disediakan



Gambar 3. Siswa Mengambil Gulungan

3. Setiap perwakilan anggota kelompok membacakan dongeng yang didapat



Gambar 4. Siswa Membaca Dongeng

4. Setelah itu, masing-masing kelompok menganalisis tokoh dan isi dari dongeng tersebut.
 5. Perwakilan anggota kelompok membacakan hasil analisisnya di depan kelas dan siswa lain mengapresiasi.
- 4) Sesi Diskusi
 Dalam sesi diskusi, guru dan siswa membahas secara bersama-sama tentang menganalisis tokoh serta isi dari dongeng yang telah dikerjakan tadi.
- 5) Sesi Simpulan
 Simpulan dari akhir pembelajaran adalah untuk mengetahui bahwa siswa dapat memahami materi dongeng, guru memberi penguatan kembali berupa penjelasan ulang mengenai cara menganalisis sebuah dongeng dengan benar.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa selama proses belajar mengajar guna merangsang pikiran, perasaan, minat, minat, dan kemampuan atau keterampilan, kemampuan belajar siswa. Tujuan penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, membuat mereka mengerti bahwa belajar dapat dilakukan melalui bermain, dan menanamkan dalam diri mereka bahwa belajar itu sangat menarik.

Media What's In The Box ini merupakan kotak box yang berisi styrofoam dan didalamnya juga terdapat gulungan lukisan yang terdapat judul dongeng pada setiap gulungan. Selain menggunakan box juga menggunakan lembar dongeng buatan sendiri. Tujuan dari pembelajaran menggunakan media What's In The Box ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Media What's In The Box ini mempunyai kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihannya media ini sangat fleksibel di bawa kemana-mana karena bentuk box nya tidak terlalu besar. Styrofoam nya berwarna-warni sehingga siswa menjadi sangat tertarik dan senang dengan media ini. Gulungan kertas nya terdapat lukisan yang dilukis sendiri dan diberi pita sebagai pemanis. Pada akhir pembelajaran guru telah menyiapkan reward sederhana untuk memberikan apresiasi

kepada siswa karena telah mengikuti pembelajaran dengan bersemangat. Kelemahannya terdapat pada lembar dongeng tanpa hiasan yang hanya berbahan kertas hvs sehingga tidak menarik dan hanya bisa digunakan beberapa kali.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penerapan media What's In The Box untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Madiun Lor 01 dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan dalam minat belajar siswa. Saran yang dapat diberikan yaitu: Penerapan media What's In The Box tidak hanya dilakukan untuk pembelajaran dongeng saja tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran lain yang membutuhkan media dalam penyampaian materinya. Dan juga butuhnya perbaikan pada media lembar dongeng agar dapat digunakan berkali-kali.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurti, K., & Regar, B. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kelas I SDN 115 Pekanbaru*. 3, 2998–3008.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Qulub, T., & Renhoat, S. F. (2019). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Proceedings SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–146. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59–66. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2022). EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *Edu Global Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 24–32. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153>

- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 337. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35271>