

PENGEMBANGAN MENIMBA (MEDIA INTERAKTIF IMBUHAN BAHASA) MATERI IMBUHAN KELAS V SD

Sheyla Tiara¹, Hety Diana Septika², Erna Suhartini³, Mustamiroh⁴

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman², Universitas Mulawarman³,
Universitas Mulawarman⁴

Pos-el: shyliara@gmail.com¹, hety.diana@fkip.unmul.ac.id²,
erna.suhartini@fkip.unmul.ac.id³, mustamiroh@fkip.unmul.ac.id⁴

ABSTRAK

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi utama masyarakat Indonesia yang sebaiknya digunakan sesuai kaidah kebahasaan, termasuk penggunaan imbuhan. Namun, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami imbuhan karena menganggap pembelajaran imbuhan tidak menarik dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar imbuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kelayakan, dan tingkat kepraktisan MENIMBA di kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini melibatkan 1 pendidik dan 22 peserta didik kelas V A SD Negeri 018 Samarinda Ulu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa MENIMBA termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan tingkat kelayakan 94% dari validasi ahli media dan 92,85% dari validasi ahli materi. Respon peserta didik termasuk dalam kategori "sangat praktis" dengan persentase sebesar 96% dari uji coba skala kecil dan 91,02% dari uji coba skala besar. Selain itu, hasil uji coba guru mendapat persentase sebesar 100%. Dengan demikian MENIMBA dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran imbuhan.

Kata Kunci: *Development*, ADDIE, MENIMBA, Bahasa Indonesia, Imbuhan.

ABSTRACT

Indonesian language is the main communication tool of the Indonesian society that should be used according to linguistic rules, including the use of affixes. However, students still face difficulties in understanding affixes because they consider the learning of affixes uninteresting and boring. This is due to the lack of utilization of learning media. Therefore, there is a need for interactive learning media that can enhance the interest and active involvement of students in learning affixes. The goal of this research is to determine the development process, the feasibility level, and the practicality level of MENIMBA in the fifth grade of elementary school. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This study involves 1 educator and 22 students from class V A of SD Negeri 018 Samarinda Ulu. Data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. The validation results show that MENIMBA falls into the "Very Feasible" category with a feasibility level of 94% from media expert validation and 92.85% from content expert validation. The responses from the students fall into the "very practical" category with a percentage of 96% from small-scale trials and 91.02% from large-scale trials. In addition, the teacher trial results received a percentage of 100%. Thus, MENIMBA is declared suitable and practical for use in learning about affixes.

Keywords: *Development, ADDIE, MENIMBA, Indonesian, Suffix.*

1. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran fundamental bagi kehidupan manusia karena dipergunakan dalam berkomunikasi satu sama lain. Manusia tidak dapat menghindari interaksi satu sama lain, baik secara lisan, tulisan, maupun dalam bentuk isyarat (Prasetya dkk., 2020:296). Tanpa bahasa, sulit bagi suatu bangsa untuk berkembang (Sofiani dkk., 2023:151). Keberadaan bahasa menjadi fokus utama dunia pendidikan dan menjadi budaya yang harus dilestarikan untuk mengembangkan keahlian diri karena kemampuan intelektual seseorang dapat dinilai dari bahasa yang digunakannya.

Sejalan dengan hal tersebut, bahasa memiliki fungsi dan peran penting yang harus dipahami dan digunakan secara tepat. Halliday dalam Farijanti dkk., (2024:17) membagi bahasa menjadi tujuh fungsi yaitu fungsi instrumental, regulatori, interaksional, personal, heuristik, imajinatif, dan representatif. Setiap fungsi mencerminkan peran bahasa dalam kehidupan sosial, mulai dari memenuhi kebutuhan hingga menyampaikan informasi. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa selalu berkaitan erat dengan konteks penggunaannya yang dipengaruhi oleh situasi, hubungan penutur, dan tujuan komunikasi, yang sangat penting dan berguna dalam membentuk sumber daya manusia di masa depan. Peran ini juga tercermin dalam keberadaan bahasa Indonesia yang digunakan sebagai sarana komunikasi ditengah masyarakat yang multilingual.

Indonesia memiliki banyak ragam bahasa yang menjadikan masyarakat Indonesia multilingual (Prasetya dkk., 2020:296). Namun, keberagaman tersebut dapat dipersatukan oleh bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai alat komunikasi nasional yang berlaku di Indonesia (Maghfiroh, 2022:103).

Bahasa Indonesia pada kehidupan sehari-hari digunakan untuk mengekspresikan pikiran, ide, dan keinginannya dengan mengomunikasikan pendapat dan informasi. Saat ini pengaplikasian bahasa Indonesia yang tepat mengalami kemunduran karena berkembangnya bahasa gaul. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak selalu menerapkan bahasa Indonesia sesuai kaidah kebahasaan, yang dapat mengakibatkan perubahan tata bahasa (Sibuea dkk., 2024:2). Cara menjaga bahasa Indonesia yaitu dengan adanya pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan formal.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah upaya sistematis guna mengupayakan peningkatan kapabilitas peserta didik terkait menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah kebahasaan (Muna & Wardhana, 2021:175). Kaidah kebahasaan merupakan seperangkat aturan yang mengatur penggunaan bahasa secara tepat dan terstruktur, mencakup aspek tata bahasa, ejaan, diksi, dan struktur kalimat. Penerapan kaidah ini sangat penting dalam pembelajaran karena berperan sebagai pedoman agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dan tidak menimbulkan ambiguitas. Dengan memahami dan menerapkan kaidah kebahasaan, peserta didik tidak hanya mampu menggunakan bahasa secara benar, tetapi juga dapat berpikir secara logis, sistematis, dan kritis dalam mengungkapkan ide dan perasaan. Sejalan dengan penguasaan kaidah inilah, di jenjang sekolah dasar (SD), pelajaran bahasa Indonesia mengajarkan peserta didik terkait keterampilan dasar berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Di kelas V SD sendiri, pelajaran bahasa Indonesia mengajarkan peserta didik menulis bermacam-macam teks, kosa kata baru, dan penggunaan tata bahasa yang tepat, termasuk penggunaan imbuhan.

Imbuan merupakan materi bahasa Indonesia yang diberikan sejak jenjang SD. Tetapi, keadaan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami penulisan atau pengucapan bahasa Indonesia yang sesuai, termasuk Imbuan (Purnamasari & Hartono, 2023:60). Padahal imbuan merupakan unsur penting dalam pembentukan kata. Imbuan merupakan tambahan pada kata dasar yang berperan dalam memperjelas makna dan fungsi kata (Sumadi, 2012:75). Sehingga, imbuan sangat penting untuk dikuasai dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Muna & Wardhana (2021:177), salah satu penyebab permasalahan ini yaitu guru kurang kreatif memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menimbulkan semangat peserta didik meningkat pada kegiatan belajar mengajar.

Peneliti melakukan wawancara dan penyebaran angket pra-penelitian di SD Negeri 018 Samarinda Ulu dan menemukan permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menunjang peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta tertarik pada pembelajaran di kelas. Khususnya pada materi imbuan yang kurang dimengerti peserta didik. Media pembelajaran interaktif dapat dijadikan solusi dari permasalahan ini. Terlebih, media pembelajaran interaktif mampu memaparkan materi imbuan secara menarik dan dapat digunakan kapan pun secara mandiri oleh peserta didik. Selain berfokus pada penyampaian materi, media pembelajaran interaktif juga melibatkan interaksi serta keterlibatan aktif peserta didik pada pemanfaatan media (Harsiwi & Arini, 2020:1105).

Penelitian relevan dengan permasalahan rendahnya motivasi serta minat peserta didik akibat keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat membuat minat maupun motivasi belajar peserta didik meningkat sebab penyajian

materi yang efektif sekaligus menarik. Temuan Devika dkk., (2023) memaparkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dipergunakan dalam materi bangun datar dikatakan valid, efektif, sekaligus praktis dalam meningkatkan kapabilitas matematika peserta didik. Adapun penelitian yang ditulis oleh Ayu (2024), memaparkan bahwasanya media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui model ADDIE menggunakan *Canva* untuk mendukung pengajaran bahasa Indonesia di SD terbukti valid, efektif, sekaligus praktis.

Keunggulan penelitian ini yaitu menggabungkan seluruh materi imbuan di kelas V dengan penyajian contoh pada setiap materi imbuan. Kemudian, terdapat video pembelajaran yang menjelaskan materi imbuan secara audio-visual. Dengan begitu, pengembangan media pembelajaran ini mendukung pemahaman peserta didik secara menyeluruh dan bisa dipergunakan pada aktivitas belajar mengajar terkait imbuan di seluruh kelas V.

Dari permasalahan yang disajikan, peneliti hendak melaksanakan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi materi imbuan di kelas V. Penelitian ini ditujukan guna melaksanakan pengembangan media pembelajaran interaktif yang praktis sekaligus layak bagi materi imbuan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*Research and development* atau R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. ADDIE mempunyai 5 tahapan meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, serta *evaluation* (Branch, 2009:2). R&D ialah teknik penelitian yang ditujukan guna menciptakan produk serta menilai

efektifitas produk tersebut (Rustandi & Rismayanti, 2021:58).

Subjek penelitian ini yakni 1 orang guru serta 22 orang siswa dari kelas V A SD Negeri 018 Samarinda Ulu. Objek penelitian ini ialah MENIMBA (Media Interaktif Imbuhan Bahasa) untuk materi imbuhan di kelas V. Teknik pengumpulan data penelitian ini ialah wawancara serta angket. Adapun instrumen dalam menghimpun data yakni lembar pedoman wawancara, angket pra-penelitian peserta didik, angket validator ahli, angket respon peserta didik, serta angket respon guru. Sesudah data dihimpun, data kemudian melalui proses analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Penilaian kelayakan maupun kepraktisan MENIMBA menggunakan angket dengan skala *likert* seperti berikut:

Tabel 1.
Kategori Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang Setuju
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

Sumber : (Sugiyono dalam Zuhro, 2023:48)

Skor yang diperoleh kemudian diakumulasi menggunakan formulasi berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase skor

$\sum x$ = Total skor perolehan

n = Total skor maksimal (Sumber: Zuhro, 2023:49)

Untuk melihat kategori kelayakan media, hasil persentase skor akan disesuaikan dengan tabel berikut:

Tabel 2.
Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media

Persentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Arikunto dalam Shalahuddin dkk., 2022:75)

Untuk melihat kategori kepraktisan media, hasil persentase skor akan disesuaikan dengan tabel berikut:

Tabel 3.
Kriteria Pencapaian Uji Kepraktisan Media

Persentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 21%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : (Sugiyono dalam Zuhro, 2023:48)

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 3 diatas penelitian dapat dikatakan layak maupun praktis apabila hasil penilaian pada angket berada dalam rentang 41%-100%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Penelitian ini menciptakan media pembelajaran interaktif untuk materi imbuhan di kelas V SD yang bernama MENIMBA. MENIMBA disajikan dalam bentuk website yang dapat diakses melalui tautan atau kode batang. Proses pengembangan pada riset ini memakai tahapan pada model ADDIE yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Dengan memanfaatkan model pengembangan ADDIE, diharapkan mampu menjadikan MENIMBA sebagai media pembelajaran yang meningkatkan interaktifitas peserta didik.

1) Proses Pengembangan MENIMBA Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, perolehan data dari hasil wawancara dan angket pra-penelitian akan dianalisis oleh peneliti. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pada saat mengajar materi imbuhan, metode pembelajaran yang dimanfaatkan guru sifatnya masih konvensional dan sekedar memakai buku paket sebagai media pembelajarannya. Akibatnya, peserta didik kurang tertarik dan bersikap pasif selama kegiatan pembelajaran, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi imbuhan.

Hasil analisis karakteristik peserta didik memperlihatkan bahwasanya peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda, yaitu peserta didik yang mempunyai gaya belajar auditori yakni 25,53%, peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual-auditori yakni 17,65%, dan peserta didik yang mempunyai gaya belajar kinestetik yakni 58,82%. Hasil analisis kurikulum menunjukkan pembelajaran di kelas menggunakan kurikulum merdeka, sehingga capaian dan tujuan pembelajaran imbuhan akan disesuaikan dengan yang ada pada kurikulum tersebut.

Tahap Design (Perancangan)

Peneliti menyusun materi imbuhan berdasarkan materi imbuhan pada buku paket kelas V kurikulum merdeka terbitan Kemendikbud dan buku paket terbitan Yudhistira. Penyusunan materi disesuaikan dengan tujuan dan capaian pembelajaran agar lebih mudah mengembangkan materi imbuhan yang nantinya disajikan. Kemudian, membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan bagian tahapan perancangan konsep media pembelajaran interaktif yang disajikan menggunakan diagram alir, sehingga memudahkan peneliti dalam menentukan urutan alur pengoperasian MENIMBA. Sedangkan, *storyboard* merupakan desain gambar

yang disusun secara berurutan untuk menunjukkan alur penggunaan MENIMBA. *Storyboard* membantu pengembangan media pembelajaran interaktif agar pembuatan media lebih terstruktur (Rahmatullah dkk., 2022:25).

Tahap Pengembangan (Development)

Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform *Canva*. Platform ini digunakan untuk mendesain tampilan media sekaligus mempublikasikan media menjadi tautan yang dapat diakses melalui *website*. Hasil pengembangan MENIMBA dapat akses melalui tautan berikut: <https://mediainteraktifimbuhanbahasa.my.canva.site/>.

Pada tahap ini peneliti mengembangkan materi imbuhan agar tidak hanya terbatas pada isi buku teks. Informasi materi diperluas dengan merujuk pada berbagai sumber, seperti artikel pendidikan, buku, dan video pembelajaran yang relevan. Pengembangan dilakukan dengan menambahkan berbagai contoh, penjelasan, dan penggunaan dari setiap jenis imbuhan pe-, me-, ter-, -lah, -kan, dan pe-an yang diajarkan di kelas V SD. Selain itu, peneliti juga menyajikan penjelasan lebih mendalam mengenai imbuhan, kata dasar, proses peleburan dan pelepasan huruf, serta makna dari masing-masing imbuhan, sehingga peserta didik dapat memahami imbuhan secara mendalam.

Kemudian, peneliti menambahkan latihan soal dari masing-masing materi imbuhan dalam bentuk kuis online dan permainan interaktif. Permainan dirancang menggunakan platform *Wordwall* dengan jenis permainan yang diberi nama “mencari kata berimbuhan” dan “berenang bersama imbuhan”. Setelah permainan selesai dibuat, tautan permainan akan disematkan kedalam desain *Canva*. Penambahan permainan interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan memperkuat pemahaman peserta didik

terhadap materi imbuhan melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Peneliti juga mengembangkan video pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami materi imbuhan secara audio-visual. Video yang digunakan berupa cerita fabel dari *YouTube* yang ditambahkan dengan penjelasan mengenai materi imbuhan. Video yang telah dikembangkan akan diunggah kembali ke *Youtube* dan disematkan kedalam desain *Canva*. Dalam video, disisipkan kuis dan jawaban terkait dengan materi yang disajikan. Penyajian materi menggunakan cerita fabel bertujuan agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, karena cerita ini memiliki alur yang sederhana, tokoh yang menarik, dan pesan moral yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat memahami imbuhan dengan cara yang menyenangkan.

Setelah selesai dikembangkan, media akan dinilai kelayakannya oleh para ahli yang sesuai dibidangnya. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek dan indikator yang ada pada angket validitas. Masukan dari para ahli akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum media diuji cobakan.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahapan ini melibatkan uji coba MENIMBA pada guru maupun peserta didik kelas V A SD Negeri 018 Samarinda Ulu guna mengetahui kepraktisan media. Uji coba dilaksanakan melalui skala kecil serta skala besar. Dalam pelaksanaan uji coba, guru dan peserta didik diberikan *link* (tautan) dan kode batang untuk mengakses MENIMBA. Berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh guru kelas VA diketahui bahwa MENIMBA sangat bagus dan menarik untuk digunakan saat pada pembelajaran imbuhan. Selain itu, penyajian materi jelas dan teratur

sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan meninjau sekaligus menyempurnakan setiap tahapan yang digunakan pada proses pengembangan (Pramudita dkk., 2024:582). Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan produk. Dasar yang menjadi perbaikan produk adalah saran maupun masukan dari validator, hingga umpan balik ketika uji coba produk. Saran maupun masukan dari para ahli media yakni menambahkan capaian pembelajaran dan menyesuaikan antara warna dengan teks. Penambahan capaian pembelajaran bertujuan agar mempermudah mengetahui hal yang harus dicapai peserta didik setelah belajar imbuhan. Sedangkan penyesuaian warna bertujuan agar teks dapat terlihat dengan jelas.

Dalam uji coba skala besar yang diselenggarakan terhadap peserta didik, terdapat kendala saat menggunakan media pembelajaran. Kendala yang muncul yaitu terdapat seorang peserta didik yang tidak membawa gawai serta terdapat peserta didik yang terkendala jaringan internet. Cara mengatasinya yaitu meminta peserta didik yang tidak membawa gawai untuk bergabung dengan teman sebangkunya dan bergantian menggunakan media. Untuk peserta didik yang terkendala jaringan diatasi dengan memberikan Hotspot Pribadi.

2) Kelayakan MENIMBA

Kelayakan MENIMBA diperoleh dari hasil validasi para ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk. Uji validasi ahli media ditelaah melalui aspek desain, kemanfaatan, tata letak isi, serta kualitas media. Adapun hasil validasi dari ahli media yakni:

Tabel 4.
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Desain	57	60
2	Kemanfaatan	27	30
3	Tata letak isi	29	30
4	Kualitas Media	28	30
Jumlah Skor		141	150
Persentase		94%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel validasi ahli materi diatas, nilai kelayakan materi mendapat persentase rata-rata 92,85% berkategori “Sangat Layak”.

Uji validasi ahli materi ditelaah melalui aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, maupun kemanfaatan media. Hasil validasi dari ahli materi yakni:

Tabel 5.
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Kelayakan isi	38	40
2	Kebahasaan	25	30
3	Penyajian	28	30
4	Kemanfaatan	39	40
Jumlah Skor		130	140
Persentase		92,85%	
Kategori		Sangat Layak	

Dari tabel validasi ahli materi di atas, nilai kelayakan materi mendapatkan persentase rata-rata 92,85% berkategori “Sangat Layak”. Media dinilai “Sangat Layak” apabila berada dalam rentang skala 81%-100%.

3) Kepraktisan MENIMBA

Penilaian kepraktisan dilakukan untuk melihat seberapa praktis MENIMBA dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba diselenggarakan guna memahami respon guru maupun peserta didik terhadap MENIMBA. Adapun hasil angket respon guru bisa disaksikan melalui tabel berikut:

Tabel 6.
Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Kelayakan isi	20	20
2	Kebahasaan	10	10
3	Kemanfaatan	25	25
4	Kemudahan Penggunaan	20	20

Jumlah Skor	75	75
Persentase	100%	
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel diatas, penilaian yang dilakukan oleh guru mendapatkan persentase 100% berkategori “Sangat Praktis”.

Tabel 7.
Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Kelayakan isi	60	60
2	Kebahasaan	57	60
3	Kemanfaatan	141	150
4	Kegrafikan	119	120
5	Kemudahan Penggunaan	84	90
Jumlah Skor		461	480
Persentase		96%	
Kategori		Sangat Praktis	

Dari tabel di atas, penilaian yang dilakukan oleh peserta didik pada uji coba skala kecil mendapatkan persentase rata-rata 96% berkategori “Sangat Praktis”.

Tabel 8.
Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Besar

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Kelayakan isi	196	220
2	Kebahasaan	195	220
3	Kemanfaatan	501	550
4	Kegrafikan	413	440
5	Kemudahan Penggunaan	297	330
Jumlah Skor		1602	1760
Persentase		91,02%	
Kategori		Sangat Praktis	

Dari tabel di atas, penilaian yang dilakukan oleh peserta didik pada uji coba skala besar mendapatkan persentase rata-rata 91,02% berkategori “Sangat Praktis”.

Pembahasan

Penelitian “Pengembangan MENIMBA (Media Interaktif Imbuhan Bahasa) Materi Imbuhan Kelas V SD” ialah penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia materi imbuhan. Media pembelajaran ialah perantara yang dipergunakan dalam menyampaikan materi dari pengirim

kepada penerima (Suhartini dkk., 2022:226). Sedangkan, media pembelajaran interaktif ialah media yang memberi kemungkinan adanya aktivitas interaktif antara peserta didik melalui media pembelajaran. MENIMBA dikembangkan dengan tujuan utama mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia materi Imbuan di kelas V.

MENIMBA merupakan akronim dari Media Interaktif Imbuan Bahasa. Penelitian memanfaatkan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan pengembangan. Tahapan dalam model ADDIE membantu menciptakan media yang selaras akan kebutuhan, serta menghasilkan media yang layak dan praktis karena setiap tahapan pada media melalui tahap evaluasi. Penelitian ini punya tujuan utama yakni mengembangkan produk, mengetahui kelayakan produk dari segi media dan materi, serta mengetahui bagaimana kepraktisan penggunaan media yang dinilai dari respon guru maupun peserta didik.

Tahap pertama dalam pengembangan MENIMBA adalah tahap analisis. Tahap analisis adalah tahap pengumpulan data awal penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara pra-penelitian dan angket pra-penelitian. Tahapan ini ditujukan guna melaksanakan pengidentifikasian kebutuhan guru maupun peserta didik terkait media pembelajaran yang diperlukan pada proses pembelajaran materi imbuan di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket diketahui bahwasanya guru masih memanfaatkan metode konvensional ketika mengajar materi imbuan di kelas dan mengalami kesulitan menerapkan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik karena kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Peserta didik sendiri merasa bahwa metode pembelajaran konvensional tersebut tidak menarik dan membosankan, sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan

memahami materi Imbuan. Materi imbuan yang dianggap sulit oleh peserta didik meliputi kegiatan membentuk kata berimbuan, mengidentifikasi kata dasar, menentukan makna kata berimbuan, serta membedakan penggunaan imbuan *-lah* dan *-kan*. Menurut Sahrul dkk., (2023:1022), minimnya ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran turut menjadi penyebab rendahnya hasil belajar.

Hasil analisis karakteristik peserta didik memperlihatkan bahwasanya peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda, yaitu peserta didik dengan gaya belajar auditori yakni 25,53%, peserta didik dengan gaya belajar visual-auditori yakni 17,65%, dan peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik yakni 58,82%. Dari data tersebut, dibuat kesimpulan bahwasanya peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif yang mampu memaparkan pembelajaran berbentuk visual, audio, sekaligus memungkinkan interaksi langsung peserta didik dengan media. Adapun kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Capaian pembelajaran pada materi imbuan menekankan kemampuan peserta didik terhadap kosa kata baru dari pembentukan kata berimbuan, kapabilitas peserta didik untuk memahami makna imbuan, serta kapabilitas peserta didik dalam menulis dan menyusun kata berimbuan. Sedangkan tujuan pembelajaran menekankan kemampuan peserta didik dalam mengenal jenis imbuan, mengenal dan menentukan makna imbuan, serta membentuk dan mengaplikasikan imbuan.

Tahap kedua ialah tahap perancangan (*design*). Peneliti membuat materi, mencari bahan yang diperlukan, serta menjabarkan proses perancangan yang hendak dibuat dengan bentuk *flowchart* serta *storyboard*. *Flowchart* merupakan diagram yang menunjukkan urutan langkah pembuatan media,

sedangkan *storyboard* merupakan desain yang memvisualisasikan secara rinci setiap tampilan atau salindia media (Aprilia dkk., 2024:1189). Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mulai mengumpulkan materi, gambar, dan konten yang relevan dengan materi untuk disajikan pada media pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti menentukan capaian pembelajaran beserta tujuan pembelajaran materi imbuhan menyesuaikan dengan yang terdapat pada buku paket bahasa Indonesia kurikulum merdeka terbitan Kemendikbud dan buku pendamping dari penerbit Yudhistira. Kemudian, peneliti mengumpulkan materi Imbuhan pada buku paket bahasa Indonesia kelas V, yaitu imbuhan awalan *pe-*, *me-*, dan *ter-*, imbuhan akhiran *-lah* dan *-kan*, serta imbuhan gabungan *pe-an*. Kemudian membuat flowchart yang dimulai dari halaman utama yang ke halaman menu yang berisi menu petunjuk, tujuan, materi, latihan, dan video pembelajaran. Peneliti juga membuat *storyboard* untuk menggambarkan rancangan visual dari setiap tampilan media, seperti urutan halaman, tampilan tata letak, teks yang akan ditampilkan, dan penempatan objek.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Peneliti mengembangkan MENIMBA menggunakan platform *Canva* yang terintegrasi dengan beberapa platform lainnya, seperti *Youtube* dan *Wordwall*. Perpaduan antara *canva* dan *wordwall* akan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berisi materi beserta latihan soal yang menunjang pemahaman materi (Yulianti dkk., 2024:382). Menurut Pusawidjayanti dkk., dalam Shahwa dkk., (2024:238), soal kuis interaktif memberi motivasi pada peserta didik supaya berpikir lebih cepat untuk menentukan jawaban yang tepat karena dapat mewujudkan proses pembelajaran yang menarik. Setelah selesai dikembangkan, media akan divalidasi oleh para ahli yang sesuai dibidangnya.

Sementara itu, perpaduan dengan *YouTube* akan menghasilkan media yang mendukung penyampaian materi secara audiovisual, sehingga memungkinkan peserta didik mempelajari imbuhan melalui tayangan video pembelajaran yang interaktif dan informatif.

Selanjutnya, media dinilai dan divalidasi oleh validator ahli. Validasi dilakukan untuk memastikan MENIMBA layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mendukung tercapainya capaian dan tujuan pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan menilai berbagai aspek dan indikator yang telah dirumuskan dalam angket validasi (Dinata dkk., 2025:64). Masukan dan saran yang diberikan validator melalui angket, dijadikan dasar perbaikan dan penyempurnaan produk.

Hasil validasi dari dua ahli media terhadap MENIMBA mendapat persentase rata-rata 94% dengan kategori "Sangat Layak". Aspek desain dan tata letak isi memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik yang memperlihatkan bahwasanya tampilan visual media selaras dengan standar desain yang baik, mudah dipahami, menarik, dan memudahkan penggunaannya. Hal demikian selaras akan temuan Umiga (2022:57) yang memaparkan bahwasanya desain tampilan visual dan kemudahan penggunaan produk yang baik memiliki peran penting dalam menarik perhatian pengguna, serta menciptakan pengalaman menyenangkan dalam penggunaannya. Aspek kemanfaatan dan aspek kualitas memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik yang menunjukkan MENIMBA efektif mendukung kelancaran proses belajar dan menarik perhatian peserta didik, serta efisien dalam pemeliharaan dan cocok digunakan dalam jangka panjang.

Hasil validasi dari dua ahli materi terhadap MENIMBA mendapatkan persentase rata-rata 92,85% berkategori

“Sangat Layak”. Aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kemanfaatan memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa MENIMBA telah memenuhi kebutuhan pembelajaran, dengan penyajian materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah kebahasaan, serta berkontribusi dalam mendukung proses pembelajaran. MENIMBA tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini selaras akan pemaparan Fadilah dkk. (2023:13) yang memaparkan bahwasanya media yang baik adalah media yang mempermudah guru memaparkan materi ajar, serta selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Uji coba dilaksanakan sebanyak 2 tahap, meliputi uji coba skala kecil serta uji coba skala besar. Hasil uji coba skala kecil peserta didik mendapatkan persentase senilai 96%. Situasi di kelas ketika uji coba skala kecil berlangsung dengan baik tanpa adanya permasalahan. Sementara itu, hasil uji coba skala besar peserta didik mendapatkan persentase senilai 91,02%. Kedua uji coba ini termasuk berkategori “sangat praktis”.

Hasil uji coba skala besar guru mendapatkan persentase skor 100% berkategori “Sangat Praktis”. Dari hasil uji coba skala besar ini diketahui bahwasanya MENIMBA menyajikan materi dengan baik, menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami, bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik, memiliki tampilan yang baik, dan mudah digunakan. Oleh karena itu, MENIMBA dinilai sangat praktis dipergunakan pada aktivitas belajar mengajar sebab mampu mendukung

proses pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus efektif.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Evaluasi kelayakan MENIMBA dilaksanakan berlandaskan masukan serta saran yang dipaparkan validator ahli, serta umpan balik saat uji coba produk. Pada uji coba skala besar terdapat permasalahan, yakni terdapat 1 orang peserta didik tidak membawa gawai dan terdapat peserta didik yang terkendala jaringan. Peneliti mengatasi permasalahan ini dengan menggabungkan peserta didik yang tidak membawa gawai dengan teman sebangkunya, serta memberikan hotspot pribadi kepada peserta didik yang terkendala jaringan.

MENIMBA mempunyai kekurangan maupun kelebihan yang perlu diperhatikan pada penggunaannya sebagai media pembelajaran imbuhan. Kelebihan MENIMBA yaitu fleksibel digunakan karena mampu diakses kapan pun serta di mana pun pada berbagai perangkat selama perangkat tersebut terkoneksi dengan koneksi internet. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung di luar jam sekolah dan dari berbagai lokasi, sehingga mendukung peserta didik belajar secara mandiri. Hal demikian selaras dengan pemaparan Melisa dkk., (2024:568) yang menjelaskan bahwasanya media pembelajaran berbasis website mempermudah proses implementasi oleh pengguna karena bisa diakses dengan fleksibel, baik dari segi tempat serta waktu. Di sisi lain, media ini juga memiliki beberapa kekurangan. Pertama, tanpa koneksi internet, media ini tidak bisa digunakan sama sekali. Kedua, ketika diakses melalui gawai, dalam mode potret (vertikal) tampilan media terlihat kecil sehingga pengguna perlu memiringkan atau merotasi ponsel menjadi tampilan lanskap (horizontal) agar tampilan menjadi lebih nyaman dan tulisan mudah dibaca. Ketiga, pengguna harus mengatur fitur “zoom” pada

website ke persentase terkecil agar fitur presentasi media tidak mengganggu tampilan media yang menyebabkan media sulit digunakan.

Hasil penelitian “Pengembangan MENIMBA (Media Interaktif Imbuan Bahasa) untuk Materi Imbuan Kelas V SD” menunjukkan bahwa pengembangan MENIMBA telah sesuai dengan tujuan penelitian. Pengembangan dilakukan melalui tahapan-tahapan model ADDIE dan menghasilkan produk yang layak berdasarkan penilaian para ahli, serta produk yang praktis atas dasar respon guru maupun peserta didik. Temuan ini selaras akan temuan Putri Ayu (2024) memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran interaktif memakai *Canva* dengan model ADDIE untuk mendukung pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terbukti valid, efektif, sekaligus praktis. Penelitian serupa yang diselenggarakan oleh Tri Novita dkk., (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memakai *Canva* mampu menarik perhatian peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Penelitian serupa yang dilaksanakan oleh Zahra Kamila dkk., (2022), yang memperlihatkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif dalam mengatasi kendala pemahaman materi peserta didik yang timbul akibat kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan keterbatasan media yang bisa menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung dan melengkapi sejumlah temuan sebelumnya, serta menegaskan bahwasanya pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang efektif dan praktis dalam membuat partisipasi peserta didik meningkat pada pembelajaran bahasa Indonesia materi imbuan.

4. SIMPULAN

Penelitian ini memperlihatkan bahwasanya penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk materi imbuan kelas V bernama MENIMBA yang dikembangkan dengan model ADDIE. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif melalui tahap *Analysis, design, development, implementation*, serta *evaluation*.

Pengembangan MENIMBA (Media Interaktif Imbuan Bahasa) untuk materi imbuan kelas V SD dinyatakan sangat layak berlandaskan penilaian dari ahli media maupun ahli materi. Hasil validasi ahli media memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran interaktif mendapatkan persentase rata-rata 94% berkategori “Sangat Layak” dari aspek desain, manfaat, tata letak isi, serta kualitas media. Sedangkan, hasil validasi ahli materi memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran interaktif mendapatkan persentase rata-rata 92,85% berkategori “Sangat Layak” dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, hingga manfaat media.

Pengembangan MENIMBA (Media Interaktif Imbuan Bahasa) untuk materi imbuan kelas V SD dinyatakan sangat praktis atas dasar respon guru maupun peserta didik. Hasil angket respon guru mendapatkan persentase rata-rata 100% berkategori “Sangat Praktis”. Sedangkan, hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase rata-rata 96% berkategori “Sangat Praktis” serta hasil angket respon peserta didik dalam uji coba besar 91,02% berkategori “Sangat Praktis”.

5. DAFTAR PUSTAKA

Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 797–

- 810.
- Aprilia, N. A., Arafah, A. A., Sukriadi, Rahmi, R. P., Iksam, & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan MARBIKA (Media Pembelajaran dengan Etnomatematika) Berbasis Google Sites pada Materi Pola Gambar dan Pola Bilangan Kelas IV. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1185–1199. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3245>
- Ayu, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 di Kelas III A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang* [Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat]. <http://eprints.umsb.ac.id/3323/1/SKRIPSI%20PUTRI%20AYU%20FIX%20%2820050029%29.pdf>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dinata, N. A., Hidayat, T., Makmun, & Mustamiroh. (2025). *Pengembangan Callytikya Berbasis Canva dan Genially Sebagai Media Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1). <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/tunas/index>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Farijanti, D., Martawijaya, A. P., Kurniati, Y., Apriyanto, Liyana, C. I., Mahmudah, F., Tartila, & Bunga, J. (2024). *Buku Ajar Pengantar Linguistik* (Efitra & Sepriano, Eds.). SONPEDIA.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Maghfiroh, N. (2022). Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi Masyarakat Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Komunikologi*, 19(2).
- Melisa, Arafah, A. A., Sukriadi, Rahmi, R. P., Iksam, & Tri Wahyuningsih. (2024). Pengembangan WEBANGDA sebagai Media Pembelajaran Digital berbasis Weebly dan Wordwall Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 567–575. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1618>
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183.
- Pramudita, M. F., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis Nearpod pada materi teks eksposisi kelas V SDN 007 Sungai Pinang tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 576-584.
- Prasetya, K. H., Subakti, H., & Septika, H. D. (2020). Pemertahanan Bahasa Dayak Kenyah di Kota Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3, 295–304. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/77>
- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 57.

- Rahmatullah, Badu, S. Q., Abbas, N., & Hulukati, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Eureka Media Aksara.
<https://repository.penerbiteureka.com/id/publications/559511/buku-ajar-pengembangan-media-pembelajaran-matematika-storyboard-untuk-pembuatan>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *FASILKOM*, 2, 57–60.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jf.v1i1i2.2546>
- Shahwa, D. N., Mustamiroh, Iksam, & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 225–242.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3494>
- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>
- Sibuea, P., Nursastri, Amanda, W. S., Azhari, A., & Pratama, M. A. (2024). Perkembangan Berbahasa Indonesia Di Kalangan Masyarakat Sekarang. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 01–07. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i3.3767>
- Sofiani, R., Rofi'ah, S., & Putriyanti, L. (2023). *Peran Bahasa Indonesia di Era Globalisasi Saat Ini Untuk Menunjang Prestasi Siswa*. 4(1). <https://conference.upgris.ac.id/>
- Suhartini, E., Ayu, W. I., & Ramli, B. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV SDN 009 Sungai Kunjang* (Vol. 15, Issue 2).
- Sumadi. (2012). *Morfologi Bahasa Indonesia* (ii). UM PRESS.
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62.
<https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Yulianti, Mustamiroh, Iksam, & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan Media Interaktif GAMSUYA berbasis Wordwall dan Canva Mapel IPAS di SD. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 12(3), 381.
<https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6341>
- Zuhro, N. M. (2023). *Pengembangan Media Interaktif berbasis Canva di Kelas IV SD Al-Washliyah Ampera II*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.