

Pengembangan Media Pembelajaran Model Tutorial Berbasis Pendekatan Saintifik

Dewi Leni Mastuti^{1*}, Saptiana Sulastr²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No.88, Sungai Jawi, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia.

E-mail: dewilenimastuti89@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1631>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 09 July 2025

Revised: 15 July 2025

Accepted: 21 July 2025

Kata Kunci:

Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Media Berbasis Tutorial, Menulis Cerpen.

Keywords:

Learning Activities, Learning Outcomes, Tutorial-Based Media, Short Story Writing.



ABSTRACT

Penelitian dilakukan bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik serta dampaknya terhadap aktivitas belajar dan peningkatan hasil belajar siswa pada materi menulis cerpen. Metode penelitian ini adalah metode Research and Development dengan desain pengembangan menggunakan rancangan hannafin and peck. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari angket validasi kelayakan media, serta observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 3 Singkawang. Hasil penelitian diperoleh meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari tes awal sebesar 61,75 menjadi 82,95 pada tes akhir. Berdasarkan observasi aktivitas diperoleh rata-rata frekuensi aktivitas belajar siswa sebesar 78,04 dengan kriteria baik, dan berdasarkan pengujian menggunakan effect size diperoleh nilai 2,36 dengan kriteria besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik berpengaruh besar terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

The research was conducted with the aim of developing tutorial-based learning media using a scientific approach and its impact on learning activities and improving student learning outcomes on the topic of writing short stories. The method used in this research is the Research and Development method with a development design based on the Hannafin and Peck model. According to the research objectives, the data sources used in this study were obtained from the validation questionnaire of the media's feasibility, as well as observations of learning activities and student learning outcome tests. The subjects in this study were students of class XI at SMKN 3 Singkawang. The results indicated an increase in the average student learning outcomes from the initial test score of 61.75 to 82.95 in the final test. Based on observations of activities, the average frequency of student learning activities was 78.04, categorized as good, and based on testing using effect size, a value of 2.36 was obtained, categorized as large. It can be concluded that the tutorial-based learning media with a scientific approach has a significant impact on increasing student activity and learning outcomes.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Dewi Leni Mastuti, et al (2025) Pengembangan Media Pembelajaran Model Tutorial Berbasis Pendekatan Saintifik, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1631>

PENDAHULUAN

Setiap orang Indonesia seharusnya belajar Bahasa Indonesia. Anak Indonesia yang sudah mulai bersekolah, mereka diajari Bahasa Indonesia di Sekolah. Di sekolah guru harus terampil dan mampu

melatih, membina, dan meningkatkan motivasi siswa dalam membaca serta menulis menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu menyediakan sarana penunjang proses belajar mengajar, dan dalam menggunakan media pembelajaran (Mardiyah, 2016). Kemampuan menulis berbahasa Indonesia diperlukan kesiapan, kesiapan baik dari guru maupun dari siswa itu sendiri dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini pula guru harus mampu memberikan pembelajaran dengan metode yang dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa. Menulis merupakan keterampilan yang diberikan pada tingkatan sekolah, seperti menulis cerpen, dan laporan perjalanan dalam sebuah aktivitas belajar (Hijriyah, 2016). Aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam diri siswa (Ekawati, 2016). Bahwa belajar itu sendiri adalah aktivitas, aktivitas mental dan emosional (Sardiman, 20006). Peristiwa belajar didalamnya selalu mengandung aktivitas walaupun kadarnya berbeda-beda (Musrifoh, 2010). Bagaimana seorang guru dapat mengaktifkan siswa belajar tergantung pada kepiawaian guru itu sendiri dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran. Kadar aktivitas yang tinggi dalam belajar membuat siswa memperoleh hasil belajar lebih bermakna. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini berarti siswa harus mencapai nilai yang memuaskan untuk mencapai KKM yang telah ditentukan.

Sesuai dengan kaidah penyusunan rancangan pembelajaran pada kurikulum 2013 (K-13) dimana penguatan proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran wajib memasukkan unsur pendekatan saintifik (Scientific Approach) (Prihadi, 2014), maka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen dapat mengembangkan cerita rakyat yang merupakan kearifan lokal daerah setempat dalam pembelajarannya (Komariah, 2018), metode ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa semangat siswa untuk belajar sehingga keaktifan belajar siswa dapat meningkat, secara umum penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran ini bermanfaat untuk memperlancar proses interaksi antara pengajar dan pembelajar. Hal ini bahwa dengan menggunakan media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik akan menciptakan kondisi yang menyenangkan, mengingat belajar siswa lebih banyak dipenuhi oleh rasa ketertarikan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian bahwa penerapan media dapat memotivasi dan membantu pembelajaran untuk belajar secara optimal.

Masalah dasar yang dikeluhkan oleh guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Singkawang pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya kemampuan menulis cerpen siswa, terutama dalam menentukan ide pokok cerita. Hal ini sejalan dengan (Akhadiyah dkk,1997) yang mengatakan bahwa kemampuan menulis seseorang akan menjadi baik apabila dia juga memiliki a) menemukan masalah yang hendak ditulis; b) kepekaan terhadap kondisi pembaca; c) kemampuan menyusun perencanaan penelitian; d) kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia; e) kemampuan mulai menulis; f) kemampuan memeriksa karangan sendiri. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa yakni 64,50. Nilai tersebut tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah dengan nilai KKM 70.

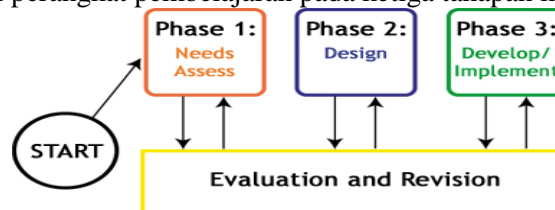
Faktor penyebab rendahnya kemampuan menulis cerpen adalah faktor dari siswa sendiri dan faktor dari guru. Faktor penyebab dari siswa adalah siswa cenderung kurang dapat menulis cerpen dengan serius, siswa kurang berkonsentrasi, dan kurang aktif dalam menerima pembelajaran, hal ini dikarenakan kurang berkembangnya imajinasi siswa untuk mendapatkan ide cerita. Agar siswa lebih semangat dan tertarik serta aktif dalam menulis cerpen, maka akan dikembangkan media pembelajaran tutorial berbasis saintifik dengan menampilkan sebuah video berbagai cerita rakyat yang berbasis kearifan lokal daerah setempat siswa, yang dimaksudkan agar siswa menemukan ide cerita setelah melihat video tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (2016) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2016) "Penelitian pengembangan mempunyai empat tingkat kesulitan yaitu: meneliti tanpa menguji (tidak membuat dan tidak menguji produk),

menguji tanpa meneliti (menguji validitas produk yang telah ada), meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada dan meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru”.

Terdapat banyak model desain pembelajaran (Botturi, 2003) yang dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah model Hannafin dan Peck. Model Hannafin dan Peck menurut (Tegeh, dkk, 2014) merupakan model yang sederhana, dimana model ini berfokus pada pemecahan masalah kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yakni; 1) penilaian kebutuhan; 2) tahap desain; dan 3) pengembangan dan evaluasi, dimana ketiga tahapan terhubung pada kegiatan “evaluasi dan revisi” yang merupakan tahap yang sangat penting dalam penyempurnaan dari perangkat pembelajaran pada ketiga tahapan inti.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan Hannafin dan Peck

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk instrument tes dari hasil belajar siswa. Tes ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang diberikan melalui media interaktif berbasis kearifan lokal. Lembar observasi digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Validasi kelayakan media dan materi dilakukan oleh para ahli untuk melihat uji kelayakan media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penyebaran kuisisioner dilakukan kepada para siswa untuk melihat analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan secara tidak formal terstruktur untuk memperoleh informasi pendukung dari kuisisioner analisis kebutuhan yang disebarkan kepada siswa. Prosedur penelitian ini mengikuti penelitian dan pengembangan rencana Hanafin and Peck dengan tahapan-tahapan penilaian kebutuhan, desain dan pengembangan dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian diawali dengan pemberian pre test kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi menulis cerpen. Berikut disajikan hasil pre tes siswa pada pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-Test Siswa

Jumlah Siswa	Rata-Rata Pre-Test	Kriteria
19	61,75	Cukup

Berdasarkan tabel 1 dari 29 orang siswa yang diberikan pre test, diperoleh rata-rata hasil pre test sebesar 61,75 dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil pre test, selanjutnya dilakukan pemberian angket kepada siswa yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi menulis cerpen. Dari hasil pemberian angket diketahui analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

Jumlah Siswa	Item Kebutuhan	Persentase Kebutuhan
29	Media Power Point	10%
	Media Berbasis Tutorial	83%
	Media Audio	7%

Berdasarkan tabel 2 di atas, diperoleh bahwa analisis kebutuhan siswa akan ketersediaan media pembelajaran berupa media power point sebesar 10%, media berbasis tutorial sebesar 83% dan media audio sebesar 7%. Melihat dari perolehan persentase tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis kebutuhan siswa adalah tersedianya media pembelajaran berupa media berbasis tutorial yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi menulis cerpen. Hal ini sejalan dengan Praheto dkk (2017) dengan simpulan hasil penelitian bahwa media dapat membantu siswa dalam menguasai

empat aspek keterampilan dalam belajar bahasa Indonesia yakni keterampilan berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh, peneliti bermaksud melakukan perancangan media pembelajaran berupa media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik pada materi menulis cerpen. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar media yang akan digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis cerpen.

Sebelum diimplementasikan media dilakukan validasi kelayakan media oleh para ahli dalam hal ini adalah dua orang dosen dari bidang keilmuan Teknologi Informasi dan Komputer. Berikut disajikan hasil validasi kelayakan media pada tabel 3.

Tabel 3. Validasi Kelayakan Media

Kriteria	Nilai		Validasi	
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 1	Ahli 2
Kombinasi warna menarik.	76%	75%	Layak	Layak
Warna tidak mengganggu visualisasi media.	74%	71%	Cukup	Layak
Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).	84%	83%	Sangat Layak	Sangat Layak
Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	78%	85%	Layak	Layak
Kata yang digunakan konsisten.	83%	74%	Layak	Layak
Tata letak tiap halaman seimbang.	74%	72%	Layak	Layak
Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan dapat terbaca.	79%	78%	Layak	Layak

Berdasarkan hasil validasi kelayakan pada tabel tersebut terlihat bahwa kedua ahli memberikan penilaian validasi pada kriteria cukup, layak serta sangat layak. Dengan demikian berdasarkan penilaian tersebut media yang dikembangkan dikategorikan layak untuk dapat diimplementasikan kepada siswa. Selain validasi media, juga dilakukan validasi kelayakan materi oleh para ahli dalam hal ini adalah dua orang dosen dari bidang keilmuan pendidikan Bahasa Indonesia. Berikut disajikan hasil validasi kelayakan materi pada tabel 4.

Tabel 4. Validasi Kelayakan Materi

Kriteria	Nilai		Validasi	
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 1	Ahli 2
Media dapat digunakan pada individu maupun kelompok belajar.	65%	65%	Cukup	Cukup
Tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum	67%	66%	Cukup	Cukup
Memuat indikator yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	76%	73%	Layak	Layak
Isi media sesuai dengan materi yang diajarkan	85%	82%	Layak	Layak

Berdasarkan hasil validasi kelayakan materi pada tabel 4. Terlihat bahwa kedua ahli memberikan penilaian validasi pada kriteria cukup serta layak. Dengan demikian berdasarkan penilaian tersebut media yang dikembangkan dikategorikan layak untuk dapat diberikan kepada siswa.

Kegiatan penelitian dilanjutkan dengan pemberian post test kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terkait materi yang telah disampaikan menggunakan media interaktif berbasis kearifan lokal. Berikut disajikan hasil pOST TESTsiswa pada materi menulis cerpen cerita rakyat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Post Test Siswa

Jumlah Siswa	Rata-Rata Post Test	Kriteria
19	82,95	Baik sekali

Hasil dari tabel 5 dari 29 orang siswa yang diberikan post test, diperoleh rata-rata hasil post test sebesar 82,95 dengan kategori baik sekali. Berdasarkan pengukuran aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran diperoleh hasil seperti tersaji pada tabel 6.

Tabel 6. Data Aktivitas Siswa

Aspek yang Diamati	Frekuensi Aktivitas Siswa (%)		Rata-Rata
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	

Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	5,16	5,44	5,30
Melibatkan diri secara aktif dalam Pembelajaran	5,80	5,94	5,87
Bertanya kepada guru	7,48	8,46	7,97
Mengidentifikasi masalah	11,91	11,98	11,95
Mengajukan hipotesis	14,12	14,20	14,16
Melakukan pembuktian hipotesis	16,33	16,41	16,37
Melibatkan diri dalam menyimpulkan hasil diskusi	16,12	16,72	16,42
Persentasi frekuensi aktivitas siswa	76,92	79,15	78,04
Kriteria	Baik	Baik	Baik

Berdasarkan pada tabel 6 diperoleh hasil pada pertemuan pembelajaran pertama persentase frekuensi aktivitas siswa adalah sebesar 76,92 dengan kriteria “baik” dan pada pertemuan kedua bernilai sebesar 79,15 dengan kriteria “baik”. Jadi rata-rata yang diperoleh dari frekuensi aktivitas siswa adalah sebesar 78,04 dengan kriteria “baik”. Hal ini sejalan dengan penelitian Rohyati (2016) hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas belajar pada pertemuan pertama sebesar 52,90% kemudian mengalami peningkatan sebesar 72% pada pertemuan kedua.

Berdasarkan hasil pre test serta post test yang telah diperoleh, dilakukan pengujian untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Berikut disajikan hasil perhitungan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *effect size* pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Perhitungan *Effect Size*

Jumlah Siswa	<i>Effect Size</i>	Kriteria
29	2,36	Besar

Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil perhitungan *effect size* sebesar 2,36 dengan kategori “besar”. Hasil uji menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik yang telah dilakukan berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini relevan dengan penelitian (Darmawan, 2020) dengan hasil penelitian diperoleh hasil belajar setelah digunakannya media pembelajaran interaktif sebesar 86,67. Hasil penelitian juga relevan dengan hasil penelitian Mureiningsih (2014) dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media interaktif, pada pertemuan pertama hasil belajar diperoleh 66,05 meningkat menjadi 72,36 pada pertemuan kedua dan meningkat lagi sebesar 81,08 pada pertemuan ketiga. Selain itu hasil penelitian Kurniawan dkk (2016) diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada penggunaan media interaktif multimedia sebelum dan setelah pembelajaran, sebelum pembelajaran diperoleh nilai 52,00 dan setelah pembelajaran sebesar 82,67.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik memberikan pengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi menulis cerpen cerita rakyat. Hal ini terlihat dari meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa. Kemudian berdasarkan observasi aktivitas diperoleh rata-rata frekuensi aktivitas belajar siswa sebesar 78,04 dengan kriteria baik, dan berdasarkan pengujian menggunakan *effect size* diperoleh nilai 2,36 dengan kriteria besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik berpengaruh besar terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada para guru di SMKN 3 Singkawang, telah berkontribusi aktif dalam mengembangkan media pembelajaran tutorial berbasis pendekatan saintifik. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas dedikasi serta inovasi demi kemajuan

pendidikan. Kepada semua yang telah membantu, penulis ucapkan terima kasih serta berkontribusi dalam pembuatan artikel ini. Semoga artikel ini dapat menginspirasi dunia pendidikan, terkhusus dalam mendesain media pembelajaran di masa yang akan datang yang lebih baik, inovatif, serta menarik.

REFERENSI

- Akhadiyah, Sabarti, Maidar G.Arsjad dan Sakura H. Ridwan.(1997). Menulis. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Botturi, L. (2003). Instructional Design and Learning Technology Standart: An Overview. IceF-Quardeni dell'Istituto, 9.
- Darmawan, Handi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Virus. *Jurnal Pendidikan Biologi* , 5(1), 28-36.
- Ekawati, Shindy dkk (2016). Pengaruh Kedisiplinan dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogy*, 1(2), 119–130
- Hijriyah, Umi. (2016). Menulis cerpen Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.
- Komariah, Yoyoh. (2018), Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra Di SMP. *Deiksis; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 100-110.
- Kurniawan, dkk.(2016). Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin and Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha vol 5(2)*
- Mardiyah.(2016). Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3(2) 1-22.
- Mureiningsih.(2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multtimedia Interaktif. *Jurnal Madaniyah Edisi VII*.
- Musfiroh, Tadkiroatun.(2010). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Jakarta: Universitas Terbuka
- Praheto, dkk.(2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di PGSD. *The 1 st Education and Language International Conference Proceedings*. p. 173-177.
- Prihadi, Bambang.(2014). Penerapan Langkah-langkah Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. Bahan Seminar Tidak dipublikasikan. Pekalongan: In House training implementasi kurikulum 2013.
- Sardiman. (2006). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, dkk. (2014). Model Penelitian dan Pengembangan. Bali: Graha Ilmu.