

Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar

¹⁾ Marsella Desriyarini Gui, ²⁾ Wenny Hulukati, ³⁾ Abdul Hamid Isa

¹⁾ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas KIP, Universitas Pohuwato

²⁾ Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

³⁾ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Correspondence Author: marselladesriyarini@gmail.com

Article Info

Keywords:

Spinner Word;
Indonesian;
Contextual

ABSTRACT

This development research aims to produce Spinner Word Learning Media products. The aims of this study were to: (1) explain the design of Spinner Word Learning Media for Indonesian Language Content for Class II Students; and (2) determine its validity. This development study uses the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Due to the many students are unable to engage in research, which is limited to individual trials. In this study, data was collected through a non-test method using a questionnaire. Quantitative and qualitative descriptive data analysis was used. The results of the development research include (1) a description of the development process of Word Spinner Learning Media; (2) Spinner Word Learning Media was declared valid based on the assessment of learning content experts at 90.9% with very good qualifications; 85.9% learning design experts with very good qualifications; and learning media experts at 90.6% with very good qualifications.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Spinner Word;
Bahasa Indonesia;
Kontekstual

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Spinner Word. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) menjelaskan desain Media Pembelajaran Spinner Word untuk Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas II; dan (2) menentukan validitasnya. Studi pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Karena banyak siswa tidak dapat terlibat dalam penelitian, yang terbatas pada uji coba perorangan. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui metode non-tes dengan angket. Analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan. Hasil penelitian pengembangan meliputi (1) deskripsi proses pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word; (2) Media Pembelajaran Spinner Word dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli isi pembelajaran sebesar 90,9% dengan kualifikasi sangat baik; ahli desain pembelajaran sebesar 85,9% dengan kualifikasi sangat baik; dan ahli media pembelajaran sebesar 90,6% dengan kualifikasi sangat baik

Article History

Received: 12-06-2023

Accepted: 12-06-2023

Revised: 18-06-2023

Publish: 20-07-2023

✉ **Corresponding Author:** (1) Marsella Desriyarini Gui, (2) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (3) Universitas Pohuwato, (4) Jl. Trans Sulawesi Desa Palopo Kecamatan Marisa Kabupaten Pohuwato, (5) Email: marselladesriyarini@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan berkembang dengan sangat cepat, pelaksana pendidikan, terutama guru, harus menjadi kreatif dan inovatif dalam cara mereka mengajar. Tempat yang baik untuk belajar sangat penting. Sebagai bagian dari penerapan kurikulum 2013, sebagai guru, mereka diwajibkan untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang berbeda sehingga mereka dapat meningkatkan pemikiran kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Keterampilan dan sikap, bersama dengan pengetahuan, harus diprioritaskan saat menerapkan kurikulum 2013 di sekolah dasar. Karena ada banyak keterampilan yang harus dikuasai siswa untuk mendukung pengetahuannya. Sebagaimana dinyatakan oleh Farhurohman (2017), kemampuan berkomunikasi secara akurat dan lancar merupakan kemampuan yang sangat penting. Secara umum, siswa sekolah dasar dapat menggunakan dan memahami kata-kata bahasa Indonesia, tetapi penelitian menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki keterampilan berbahasa yang buruk, termasuk penggunaan kata yang tepat dan tata bahasa yang tidak jelas. Selain itu, banyak siswa yang tidak percaya diri saat berbicara.

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Siswa tingkat sekolah dasar aktif, ingin tahu, dan senang bermain. Siswa menyukai hal-hal yang menyenangkan. Karena permainan menyenangkan dan memotivasi, guru sering menggunakannya sebagai alat pengajaran. Menurut beberapa penelitian, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar.

Dalam Undang - Undang RI Nomor 2 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 yang menyebutkan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara."

Ketika suasana belajar menyenangkan, siswa akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Pembelajaran akan berhasil jika siswa senang. Karena itu, kemampuan guru sangat penting dalam merancang proses pembelajaran yang variatif untuk diterapkan di kelas agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Menciptakan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk merancang pembelajaran yang variatif. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar pesan antara pemberi dan penerima. Media pembelajaran dapat berupa hardware dan software yang dirancang untuk meningkatkan

pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Julianus & Ambiyar, 2016). Metode pembelajaran dan media yang digunakan memengaruhi kualitas proses belajar. Media pembelajaran yang tepat untuk tujuan dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II di Sekolah Dasar No. 9 Benoa pada tanggal 23 September 2021, diketahui bahwa selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media PowerPoint, buku paket, dan soal latihan. Siswa lebih menyukai kegiatan berbasis permainan, terutama di kelas rendah. Namun, guru masih menggunakan sedikit media pembelajaran di kelas. Siswa mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton. Ini dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang terlibat dalam aktivitas yang tidak relevan dengan materi yang dipelajari, seperti bercanda dengan temannya, sehingga mereka kehilangan fokus dalam pelajaran. Selain itu, guru membutuhkan lebih banyak waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran, terutama pelajaran bahasa Indonesia.

Jika guru memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, menghibur, menumbuhkan semangat, dan melibatkan siswa secara langsung, materi akan lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa banyak siswa tetap tidak percaya diri saat berbicara. Mereka juga menunjukkan bahwa mereka tidak menggunakan kata-kata yang baik dan benar saat berbicara dengan orang lain. Siswa harus dilatih dalam berbicara karena berbicara atau berkomunikasi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di masyarakat.

Untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, pembelajaran yang inovatif, variatif, dan efektif diperlukan. Untuk membuat proses pembelajaran yang dilakukan lebih bervariasi dan menyenangkan, media pembelajaran Spinner Word diberikan. Sebagai media pembelajaran yang dipilih, Spinner Word digunakan untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa. Itu juga dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan kosakata yang baik dan benar. Akibatnya, diharapkan hasil belajar siswa maksimal.

Media pembelajaran spinner ord terdiri dari kata spinn yang berarti putaran dan ord adalah kata dalam bahasa indoensia jadi spinner word adalah putaran kata merupakan media yang dikemas dalam bentuk permainan agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru akan tetapi juga ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga waktu yang digunakan lebih efisien (Mufida dan Abidin, 2021).

Dari hasil penjelasan di atas maka dilakukan penelitian dengan judul pengembangan media spinner word berbasis

kontekstual pada muatan bahasa Indonesia kelas II di SDN 01 Popayato Timur Kabupaten Pohuwato tahun ajaran 2023-2024. Dengan adanya media spinner word diharapkan menjadi suatu alat bantu guru dalam mengajar sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, variatif, dan efisien. Penelitian ini didukung dengan beberapa penelitian lainnya yang relevan diantaranya pengembangan media kotak permainan spinner word pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 69 Lubuklinggau (Sukenda, 2021), Pengembangan media pembelajaran game spinning wheel berbasis model 4D pada materi pelajaran alat panca indra manusia kelas V di SD (Ulya, 2019), pengembangan media pembelajaran roda putar aksara “ropusa” untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas III MI baitur rohman bantengan Bandung rulungagung (Sururunni'mah, 2019)

METODOLOGI

Studi ini dilakukan di SDN 01 Popayato Timur, dan berlangsung selama sekitar enam bulan, dimulai dari September 2022 hingga Februari 2023. Penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas II di SDN 01 Popayato Timur. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: (1) analisis (analysis), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (Tegeh & Kirna, 2010). Pada tahap desain, diperhatikan kelengkapan perencanaan pengembangan, mulai dari penyusunan materi, pembuatan storyboard, penyusunan RPP, dan instrumen penilaian produk. Pada tahap analisis, data yang diperlukan untuk pembelajaran dikumpulkan melalui wawancara tak terstruktur dan analisis karakteristik siswa.

Proses uji coba dilakukan pada subjek uji coba, yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa melalui uji perorangan. Kisi-kisi dari uji coba ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba siswa disajikan di sini.

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran
2	Materi	Kebenaran materi, kedalaman materi, kesesuaian materi dengan karakter peserta didik, media pembelajaran, materi dan media pembelajaran yang mudah dipahami, kejelasan konsep
3	Tata Bahasa	Konsistensi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik

Tabel 1. Kisi-kisi ahli desain pembelajaran

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran ; konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi
2	Strategi	Dapat memotivasi peserta didik,

		membangun kepercayaan diri
3	Evaluasi	Beri kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media untuk membuat kalimat

Tabel 2. Kisi-kisi ahli media pembelajaran

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Bentuk pesan	Kemenarikan spinner ord, tulisannya jelas, mudah digunakan, nyaman, dan aman.
2	Materi	Kejelasan informasi
3	Motivasi	Semangat peserta didik untuk belajar

Tabel 3. Kisi-kisi uji coba perorangan

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui metode non-tes melalui kuesioner atau angket yang diberikan kepada siswa kelas II SDN 01 Popayato Timur serta para ahli yang akan bertugas menilai produk yang telah dibuat. Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Data kualitatif dari penelitian ini terdiri dari saran dan komentar dari ahli dan siswa. Selain itu, data kuantitatif dari penelitian ini terdiri dari skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yang terdiri dari lima tahap. Pada tahap pertama, tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran yang digunakan selama ini menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi dan model kontekstual, yang menyebabkan siswa bosan (Amanullah & Utami, 2020).

Selain itu, pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan kurang percaya diri. Fokus media pembelajaran ini adalah Muatan Bahasa Indonesia; Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan atau eksplorasi lingkungan; dan menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan secara tulis dan visual dengan menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Komponen produk media pembelajaran Spinner Word dibuat pada tahap kedua, yaitu tahap desain. Tahap ini mencakup pembuatan materi, pembuatan RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan pembuatan alat penilaian. Dokumentasi untuk tahap desain dan perancangan dapat ditemukan di sini.



Gambar 1. Hasil pengembangan produk

Tahap pengembangan adalah tahap ketiga setelah menyelesaikan tahap desain. Praproduksi, produksi, dan uji kelayakan adalah beberapa proses yang membentuk tahap pengembangan. Dalam uji kelayakan, kedua ahli dan siswa menilai media pembelajaran. Para ahli menilai isi atau materi pembelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Selain itu, uji coba produk yang dilakukan oleh siswa dilakukan melalui uji coba individu pada tiga siswa dari kelas II SDN 01 Popayato Timur.

Tahap pengembangan adalah tahap ketiga setelah menyelesaikan tahap desain. Praproduksi, produksi, dan uji kelayakan adalah beberapa proses yang membentuk tahap pengembangan. Dalam uji kelayakan, kedua ahli dan siswa menilai media pembelajaran. Para ahli menilai isi atau materi pembelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Selain itu, uji coba produk yang dilakukan oleh siswa dilakukan melalui uji coba individu pada tiga siswa dari kelas II SDN 01 Popayato Timur.

Hasil uji kelayakan ahli isi pembelajaran adalah 90,90%, yang menunjukkan bahwa mereka berkualifikasi sangat baik tanpa revisi; hasil uji ahli desain pembelajaran adalah 85%, yang menunjukkan bahwa mereka berkualifikasi baik dengan sedikit revisi; dan hasil uji coba individu memperoleh presentase sebesar.

Media pembelajaran kata Spinner dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis untuk memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tegeh et al., 2015).

SIMPULAN

Penelitian secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran, yaitu sebuah media

pembelajaran Spinner Word yang akan diuji validitasnya oleh para ahli untuk menentukan apakah produk tersebut layak untuk digunakan. Spinner Word adalah media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan semangat belajar siswa, membuat pelajaran lebih mudah dipahami, terutama dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat untuk muatan bahasa Indonesia, dan membangun keberanian berbicara. Secara khusus, tujuan penelitian adalah (1) untuk menjelaskan desain Media pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDN 01 Popayato Timur Tahun Ajaran 2023, dan (2) untuk mengetahui apakah Media pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDN 01 Popayato Timur memiliki validitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, J., dan Utami, D. 2020. Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual pada kelas V SDN II Balepanjang Jatipurno. *Al-Hikmah: Journal Of Education*, 1 (2)
- Farhurohman, O. 2017. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary, *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan*.
- Julianus dan Ambiyar. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.
- Mufida, A. Dan Abidin, M. R. 2021. Peranvangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2 (3)
- Sukenda, G. 2021. Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Sisa Kelas IV SDN 69 Lubuklinggau. *LP3MKIL*
- Sururuni'mah, S. M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Kasara"ROPUSA" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Kelas III MI Baitur Rohman. *Bantengan Bandung Tulungagung*
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., dan Pudjawan, K. 2015. Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, IV, 208-216
- Tegeh, I. M., dan Kima, I. M. 2010. Model Penelitian Pengembangan Pendidikan. *Singaraja ; Universitas Pendidikan Genesha*.
- Ulya, A. I. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indra Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar

