



**Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual
Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar
No. 9 Bena Kabupaten Badung**

Ni Kadek Ria Anggita Sari¹, I.B. Surya Manuaba²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: ria.anggita@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk Media Pembelajaran Spinner Word. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun Media Pembelajaran Spinner Word pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III dan (2) mengetahui validitas Media Pembelajaran Spinner Word pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan diantaranya (analyze, design, development, implementation, evaluation). Penelitian terbatas sampai pada tahap uji coba perorangan, dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian yaitu metode non tes dengan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan meliputi hasil (1) deskriptif proses pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word. (2) Media Pembelajaran Spinner Word dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari ahli isi pembelajaran memperoleh persentase sebesar (90,90%) dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar (85%) dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar (90,62%) dengan kualifikasi sangat baik dan penilaian siswa melalui uji coba perorangan dengan tiga orang siswa memperoleh persentase sebesar (91,66%) dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Spinner Word pada Muatan Bahasa Indonesia valid digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Spinner Word, Kontekstual, Bahasa Indonesia.*

Abstract

Development research was conducted to develop a Word Spinner Learning Media product. The aims of this research are to: (1) describe the design of the Spinner Word Learning Media for Class III Students' Indonesian Content and (2) determine the validity of the 3rd Class Students' Spinner Word Learning Media on Indonesian Language Content. This development research uses the ADDIE development model with five stages including (analyze, design, development, implementation, evaluation). The research was limited to the individual trial stage, due to the Covid-19 pandemic conditions which made it impossible to involve many students. The method of data collection in this research is the non-test method with a questionnaire. Data analysis techniques used quantitative descriptive techniques and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of the development research include the results of (1) descriptive of the process of developing Spinner Word Learning Media. (2) The Spinner Word Learning Media is declared valid based on the assessment of the learning content experts getting a percentage of (90.90%) with very good qualifications, learning design experts getting a percentage of (85%) with good qualifications, learning media experts getting a percentage of (90.62%) with very good qualifications and student assessment through individual trials with three students obtaining a percentage of (91.66%) with very good qualifications. From the test results, it can be concluded that the Spinner Word Learning Media on Indonesian Language Content is valid for use in the learning process.

Keywords: *Spinner Word, Contextual, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Perkembangan yang sangat pesat dalam dunia pendidikan tentu menuntut pelaksana pendidikan utamanya guru untuk melakukan sebuah inovasi dan kreatifitas dalam memberikan dan menyajikan

pembelajaran. Sarana prasarana pendukung yang baik merupakan aspek penting dalam melaksanakan pembelajaran. Sesuai dengan penerapan kurikulum 2013, sebagai guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga mampu meningkatkan kualitas berfikir siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar keterampilan dan sikap menjadi komponen yang patut ditekankan selain pengetahuan. Karena, dalam keterampilan banyak yang harus dikuasai siswa untuk menunjang pengetahuannya. Salah satu keterampilan yang mendasar adalah keterampilan berbahasa yang baik dan benar (Farhurohman, 2017). Secara umum siswa sekolah dasar sudah dapat memberi maupun menerima makna kata bahasa Indonesia, tetapi berdasarkan observasi di lapangan masih terdapat siswa yang memiliki keterampilan berbahasa kurang baik dan benar, seperti penggunaan kata yang tepat dalam berbicara serta tata bahasa yang kurang jelas. Selain itu masih banyak siswa yang kurang percaya diri dan berani tampil berbicara.

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa tingkat sekolah dasar berada dalam tingkat perkembangan yang senang melakukan kegiatan, masih senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa tertarik dengan hal yang menyenangkan. Banyak pendidik yang menciptakan permainan sebagai sumber belajar karena permainan dirasa menyenangkan dan dapat memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan dapat melibatkan partisipasi siswa untuk menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran yang bersifat umum. 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.”

Motivasi siswa saat belajar akan muncul dengan sendirinya ketika suasana belajar yang dirasakan menyenangkan. Jika siswa dalam keadaan senang maka proses pembelajaran akan efektif. Karena itu kemampuan guru sangat diperlukan dalam merancang proses pembelajaran yang variatif untuk diterapkan di kelas agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Merancang pembelajaran yang variatif bisa melalui diciptakannya suatu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima, media pembelajaran dapat berupa software dan hardware yang diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Julianus & Ambiyar, 2016). Efektivitas proses belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran yang mempertinggi hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III di sekolah dasar No. 9 Benoa pada 23 september 2021 diketahui bahwa selama ini guru hanya menggunakan media power point, buku paket dan soal latihan dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari karakteristik siswa khususnya di kelas rendah, siswa lebih menyukai kegiatan berisi permainan, namun kenyataannya masih minimnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Kegiatan mengajar yang cenderung monoton mengakibatkan siswa mudah bosan. Hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi yang dibahas, seperti bercanda dengan temannya sehingga tidak berkonsentrasi dalam belajar. Guru juga memerlukan waktu ekstra dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia.

Materi akan lebih mudah dipahami jika guru dibantu dengan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mampu membangkitkan semangat dan melibatkan siswa langsung. Dari observasi juga diketahui masih banyak siswa kurang percaya diri dan berani tampil dalam berbicara serta menggunakan kata yang baik dan benar dalam berbicara dengan orang lain. Pentingnya melatih keterampilan berbicara siswa karena berbicara atau berkomunikasi berkaitan dengan kehidupan sehari – hari baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif, variatif, dan efisien untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Diberikan solusi berupa media pembelajaran *Spinner Word* agar proses belajar mengajar yang dilakukan lebih bervariasi dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran *Spinner Word* dipilih untuk meningkatkan antusias, motivasi siswa, dan melatih keterampilan siswa dalam berbicara menggunakan kosakata yang baik dan benar. Dengan demikian diharapkan dapat tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal. Media pembelajaran *Spinner Word* terdiri dari kata *Spinn* yang berarti putaran dan *word* artinya kata dalam bahasa Indonesia jadi *Spinner Word* adalah putaran kata yaitu media yang dikemas dalam bentuk permainan agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga waktu yang digunakan lebih efisien (Mufida & Abidin, 2021).

Dari hasil penjelasan diatas dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022. Dengan adanya media pembelajaran *Spinner Word* diharapkan dapat menjadi suatu alat bantu guru dalam mengajar sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, variatif, dan efisien. Penelitian didukung dengan beberapa penelitian yang relevan diantaranya adalah Pengembangan Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau (Sukenda, 2021), Pengembangan Media Pembelajaran Game *Spinning Wheel* Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar (Ulya, 2019), Pengembangan Media pembelajaran Roda Putar Aksara “ROPUSA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung (Sururunni'mah, 2019).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD No. 3 Benoa, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 6 bulan yang dimulai dari Bulan September 2021 sampai Bulan Februari 2022. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD No 9 Benoa sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas III A yang berjumlah 23 orang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2010). Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data kebutuhan dalam pembelajaran, analisis karakteristik siswa dan analisis materi menggunakan metode wawancara tak terstruktur, pada tahap desain diperhatikan kelengkapan perencanaan pengembangan mulai dari penyusunan materi, pembuatan storyboard, membuat RPP, dan instrumen penilaian produk. Pada tahap pengembangan, didapat hasil akhir produk yang siap dinilai menggunakan instrumen kuesioner melalui uji coba produk oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa melalui uji perorangan.

Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan didapat melalui tahap uji coba pada subjek uji coba yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa melalui uji perorangan. Berikut merupakan kisi-kisi dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan.

Tabel 1. Kisi-kisi Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan KD Kesesuaian materi dengan indikator Kesesuaian materi dengan tujuan
2.	Materi	Kebenaran materi Kedalaman materi Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa Media pembelajaran Mudah dipahami Kejelasan konsep
3.	Tata bahasa	Konsisten Sesuai dengan karakteristik

Tabel 2. Kisi-kisi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi
2.	Strategi	Dapat memotivasi Membangun kepercayaan diri siswa Memberikan kesempatan untuk belajar percaya diri
3.	Evaluasi	Memberi kesempatan pada siswa membuat sebuah kalimat dengan media

Tabel 3. Kisi-kisi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Desain pesan	Konsistensi dengan tema Membantu siswa paham materi Mendukung materi pembelajaran Komposisi dan kombinasi warna Memotivasi siswa Gambar yang menarik
2.	Pengoperasian	Kemudahan penggunaan Kenyamanan penggunaan

Tabel 4. Kisi-kisi Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator
1.	Desain pesan	Kemenarikan <i>Spinner Word</i> Kejelasan tulisan Mudah digunakan Nyaman dan aman
2.	Materi	Kejelasan materi
3.	Motivasi	Memberikan semangat siswa dalam belajar

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode nontes berupa kuesioner/angket. Kuesioner/angket akan diberikan ke siswa kelas III SD No. 9 Benoa dan juga para ahli yang akan menjadi *judges* untuk menilai produk yang telah dibuat. Metode dan teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang didapat dari saran serta komentar dari para ahli maupun siswa. Selain kualitatif, dalam penelitian ini juga ada jenis data kuantitatif berupa skor yang mana didapat dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang tersusun dari 5 tahap. Pada tahap pertama yakni tahap analisis, didapatkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih menggunakan media pembelajaran yang belum bervariasi dan masih bermodel kontekstual yang membuat siswa menjadi mudah bosan (Amanullah & Utami, 2020).

Selain itu, pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang aktif dan tidak mengembangkan kemampuan percaya dirinya. Untuk KD yang digunakan sebagai fokus dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah Muatan Bahasa Indonesia KD 3.2 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan atau eksplorasi lingkungan, juga KD 4.2 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Pada tahap kedua, yakni tahap desain, dilaksanakan penyusunan komponen produk media pembelajaran *Spinner Word* seperti penyusunan materi, penyusunan RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan menyusun instrument penilaian. Berikut merupakan dokumentasi dari tahap desain/perancangan.



Gambar 1. Hasil pengembangan produk

Setelah melaksanakan tahap desain, dilakukan tahap ketiga, yakni tahap pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari beberapa proses yakni praproduksi, produksi, dan uji kelayakan. Pada uji kelayakan, media pembelajaran dinilai oleh ahli dan juga siswa. Para ahli menilai isi atau materi pembelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Sedangkan uji coba produk oleh siswa dilaksanakan melalui uji coba perorangan yang melibatkan tiga orang siswa kelas III SD No. 9 Bena.



Gambar 2. Uji coba perorangan yang dilaksanakan siswa kelas III SD No. 9 Bena

Setelah melaksanakan tahap desain, dilakukan tahap ketiga, yakni tahap pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari beberapa proses yakni praproduksi, produksi, dan uji kelayakan. Pada uji kelayakan, media pembelajaran dinilai oleh ahli dan juga siswa. Para ahli menilai isi atau materi pembelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Sedangkan uji coba produk oleh siswa dilaksanakan melalui uji coba perorangan yang melibatkan tiga orang siswa kelas III SD No. 9 Bena.

Hasil uji kelayakan yang dilaksanakan oleh ahli isi pembelajaran adalah 90,90% yang bermakna berkualifikasi sangat baik tanpa revisi, hasil uji ahli desain pembelajaran adalah 85% yang bermakna berkualifikasi baik sedikit revisi, hasil review ahli media pembelajaran adalah 90,62% yang bermakna berkualifikasi sangat baik tanpa revisi, dan hasil uji coba perorangan diperoleh presentase sebesar 91,66% berkualifikasi sangat baik tanpa revisi sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Spinner Word* layak untuk digunakan.

Media pembelajaran *Spinner Word* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Tuzzahra, 2021). Rancang bangun atau proses pengembangan media pembelajaran *Spinner Word* menerapkan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis dalam pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tegeh et al., 2015) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis. Model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

SIMPULAN

Secara umum penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran, sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *Spinner Word* yang telah melalui uji validitas produk dari para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Spinner Word* yang telah dikembangkan. Media pembelajaran *Spinner Word* dikembangkan untuk dapat meningkatkan semangat belajar siswa, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran khususnya penggunaan kata dan kalimat yang tepat pada muatan bahasa Indonesia serta melatih keberanian siswa dalam berbicara. Secara khusus penelitian bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun Media pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung Tahun Ajaran

2021/2022, (2) untuk mengetahui validitas Media pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri 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, & Ambiyar. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). PERANCANGAN 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 Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *LP3MKIL*.
- Sururunnimah, S. M. (2019). *Pengembangan Media pembelajaran Roda Putar Aksara "ROPUSA" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung*.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif, IV*, 208–216.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tuzzahra, R. M. (2021). *Dialog Nabi Musa AS Dengan Raja Firaun Tentang Aqidah (Studi Komparatif Pada Tafsir Shafwah At Tafasir Dan Tafsir Al Wasith Q.S Asy Syuara'a Ayat 10-68)*.
- Ulya, A. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar*.