

## PENGEMBANGAN MEDIA KINTAR (KINCIR PINTAR) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

**Berli Sintama, Novianti Mandasari, Asep Sukenda Egok**

Universitas PGRI Silampari  
[berlisintama@gmail.com](mailto:berlisintama@gmail.com)

*Submit, 26-07-2023 Accepted, 28-12-2023 Publish, 30-12-2023*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Kintar (Kincir Pintar) yang valid, praktis dan efektif untuk kincir pintar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D. subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan tes. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, materi dan media menunjukkan bahwa media Kintar (Kincir Pintar) memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,82. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media media Kintar (Kincir Pintar) memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 92%. Pada uji lapangan diperoleh *N- gain* (g) sebesar 0,66 dengan klasifikasi sedang, yang artinya media Kintar (Kincir Pintar). memiliki efektifitas sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Kintar (Kincir Pintar) terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Kincir Pintar, Media Pembelajaran, Pengembangan

### ABSTRACT

*This study aims to produce valid, practical and effective Smart Wheel Media for smart wheels in Class I of Indonesian Language Subjects at SD Negeri 39 Lubuklinggau. This is Research and Development with model development 4-D. The subjects of this study were grade I students at SD Negeri 39 Lubuklinggau. Technique collection data use interview, observation, questionnaire And test. Based on results evaluation expert Language, materials and media show that the Kintar media (Smart Wheel) meets the criteria valid with score average 0.82. Whereas from analysis evaluation sheet practicality Teacher And student obtained that media Media Kintar (Smart Wheel) complied practical criteria with average score of 92%. On test field obtained N-gain (g) as big 0.66 with classification currently,*

*Which It means Smart media (Smart Wheel). own effectiveness currently. Based on the results of the study it can be concluded that the Kintar media (Smart Wheel) is proven valid, practical and effectiveness in Indonesian Language Class I of Elementary School 39 Lubuklinggau.*

*Keywords: Development, Indonesian Language, Learning Media, Smart Wheel*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang paling utama dan belajar bahasa pada dasarnya ialah belajar berkomunikasi. Dengan bahasa, siswa dapat menimba ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta informasi yang ditularkan dari pendidik. Pembelajaran bahasa Indonesia dikembangkan melalui empat aspek keterampilan utama bahasa Indonesia, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut dilaksanakan secara terpadu.

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas I (rendah) lebih ditekankan pada aspek membaca permulaan (Sari, 2020:142). Aspek membaca permulaan sangat ditekankan, mulai dari diperkenalkannya huruf/abjad, huruf vokal, cara membaca dari suku kata kesuku kata, kata per kata, sampai pada kalimat perkalimat. Belajar mengenal huruf sangat penting dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Sedangkan proses pembelajaran hanya berupa buku guru dan siswa yang mana dalam proses pembelajaran sekolah, guru dan siswa memerlukan media yang bervariasi agar proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton dan sesuai dengan kebutuhan pada saat proses pembelajaran.

Diketahui bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah siswa kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau yaitu 33 siswa, dimana nilai rata-rata siswa yang tuntas sebesar 36,4% (12 siswa) sedangkan siswa yang belum tuntas yaitu 63,6% (21 siswa).

Kenyataannya ketersediaan media pembelajaran yang ada di SD Negeri 39 Lubuklinggau khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya memiliki buku dan poster huruf, sehingga dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa untuk anak kurang optimal. Ketika guru menanyakan pada setiap anak huruf-huruf yang terdapat pada poster hanya beberapa orang anak yang dapat menyebutkan huruf yang benar sesuai dengan

bentuk dan bunyi huruf.

Beberapa anak lainnya masih merasa kebingungan dan tidak mampu menjawab dengan benar, ada juga anak hanya bisa mengucapkan atau menghafal huruf A-Z tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk huruf yang telah disebutkan, dan anak-anak juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan bunyi dan bentuk huruf.

Berdasarkan hasil identifikasi, anak membutuhkan media yang menarik, tidak monoton, sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara langsung dalam bentuk nyata sehingga aktivitas dan keaktifan siswa dapat meningkat. Sejalan dengan hal tersebut maka perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran agar siswa dapat lebih tertarik dalam belajar membaca dan menulis. Salah satu alternatif yaitu dengan bantuan media pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut maka peneliti perlu mengembangkan media yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media pembelajaran KINTAR (Kincir Pintar). Media pembelajaran ini dikembangkan peneliti dengan harapan dapat membantu siswa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kegunaan media sendiri untuk lebih mudah penyampaian atau pemahaman siswa dalam belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), karena akan menghasilkan produk baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Model Pengembangan pendekatan ini menggunakan 4-D dikembangkan oleh Trianto (2010:189) memiliki empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Desseminate*).

Adapun tahapan dalam penelitian ini meliputi 4 tahapan yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*), menentukan produk yang dikembangkan dan spesifikasinya. Tujuan langkah ini merupakan menelaah tujuan dari materi yang perangkatnya dikembangkan. Tahap Perencanaan (*Desain*) merupakan membuat rancangan atau *desain* terhadap produk yang akan dikembangkan. Langkah ini bertujuan untuk merencanakan *desain* perangkat pembelajaran. Tahap Pengembangan (*Develop*) merupakan membuat *desain* menjadi produk dan melakukan uji validitas produk secara berulang sehingga menghasilkan produk sesuai

dengan aspek yang di tentukan. Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi dan diberi masukan dari pakar. Tahap akhir dalam sebuah penelitian pengembangan model *Four-D* adalah tahap penyebaran. Pada langkah ini produk yang telah di uji dipromosikan dan disebarluaskan agar bisa diterima oleh pengguna baik individu maupun kelompok sehingga dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Setelah data terkumpul kemudian menentukan kevalidan produk. Data penilaian kevalidan diperoleh dari dosen ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Kemudian analisis kepraktisan media kincir pintar dilihat dari angket respon siswa dan guru. Dan terakhir analisis keefektifan media kincir pintar dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* peserta didik melalui soal. Untuk mendapatkan hasil dari produk pengembangan media kincir pintar dengan menentukan nilai rata-rata atau mean. Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut:

$$V = \sum S / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

V = nilai kevalidan

S = r – lo

N = jumlah butir soal

lo = angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = angka yang diberikan oleh penilaian

Kepraktisan media kincir pintar dilihat dari angket respon siswa dan guru. Hasil penilaian pada siswa dan guru pada lembar kepraktisan di cari dengan rumus berikut.

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100\%$$

Keefektifan media kincir pintar dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* peserta didik melalui soal. Untuk mendapatkan hasil dari produk pengembangan media kincir pintar dengan menentukan nilai rata-rata atau mean.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah responden

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Keterangan:

$g$  = *Gain Score* Ternormalisasi

$X_{Pretest}$  = Skor *Pretest* (Tes Awal)

$X_{postest}$  = Skor *Postest* (Tes Akhir)

$X_{Ideal}$  = Skor Ideal

## HASIL PENELITIAN

Adapun analisis awal-akhir bisa dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Analisis Awal-Akhir**

No	Tahapan	Hasil Analisis
1	Analisis pembelajaran Bahasa Indonesia	<p>Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat di SD Negeri 39 Lubuklinggau terdiri dari dua aspek yaitu: aspek metode pembelajaran dan aspek proses pembelajaran.</p> <p>a. Masalah metode pembelajaran Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau masih menggunakan sistem konvensional yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Keadaan seperti ini berdampak buruk bagi siswa, sehingga siswa kurang aktif, kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran.</p> <p>b. Masalah proses pembelajaran siswa Proses pembelajaran siswa yang terjadi didalam kelas hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan guru masih menjadi pusat belajar (<i>teacher centered</i>) Sehingga siswa kurang aktif, kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran.</p>
2	Analisis Kurikulum	<p>Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 39 Lubuklinggau yaitu kurikulum 2013 yang menekankan siswa untuk belajar lebih aktif, kreatif dan mandiri dan dalam kurikulum 2013 siswa sebagai pusat pembelajaran (<i>student contered</i>)</p>

3	Analisis Teknik Pembelajaran Yang Relevan	Salah satu teknik pembelajaran yang relevan berdasarkan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berbasis <i>quantum learning</i> yang merupakan gabungan yang seimbang antara bekerja dan bermain, antara rangsangan <i>internal</i> dan <i>eksternal</i> .
4	Analisis Media Pembelajaran	Media pembelajaran digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau seperti media pembelajaran berupa kincir pintar (KINTAR) karena guru hanya menggunakan bahan ajar yang difasilitasi oleh pemerintah tanpa ada bahan tambahan sehingga siswa kurang aktif, kurang minat memperhatikan penjelasan guru dan sibuk sendiri dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Analisis Siswa

No	Tahapan	Hasil Analisis
1	Kemampuan Siswa Kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau	Siswa kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau memiliki kemampuan yang sama merata seperti pada umumnya yaitu tinggi, sedang dan rendah.
2	Tingkat perkembangan kognitif siswa kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau	Siswa kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau belum mampu berpikir secara abstrak, memiliki rasa ingin tau yang tinggi.
3	Kemampuan siswa secara individu dan kelompok	<p>a. Siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak pernah menggunakan media.</p> <p>b. Siswa hanya mampu mengerjakan soal-soal secara prosedural, sehingga ketika siswa diberikan soal yang sedikit berbeda siswa tidak dapat menyelesaikannya.</p>

## PEMBAHASAN

Pengembangan yang telah dilakukan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan metode *Research and Development* dan disajikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Media kincir pintar (KINTAR) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan dengan menggunakan model 4-D. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran) dengan tujuan menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif. Berikut penjelasan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media kincir pintar (KINTAR).

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal untuk melakukan pengembangan. Tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*), Tahap perancangan memiliki tujuan untuk menciptakan draf media kincir pintar (KINTAR). Terdapat beberapa langkah pada tahap perancangan ini yaitu: penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal media.

Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan sebuah produk media kincir pintar yang telah teruji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan oleh subjek uji coba. Hasil uji coba terhadap uji coba dan direvisi sesuai dengan masukan para ahli serta hasil dari angket respon siswa yang diberikan ketika melakukan uji coba. Tahap pengembangan ini dijelaskan pada uraian berikut: Uji Kevalidan, Uji Kepraktisan, Uji Keefektifan.

Tahap Penyebaran (*Desseminate*), Penyebaran media kincir pintar (KINTAR) ini dilakukan secara terbatas hanya kepada kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau penyebarannya dilakukan dengan menerapkan media kincir pintar (KINTAR) kepada 33 siswa kelas I.

Tahap revisi produk awal diperlukan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli yaitu ahli bahasa Bapak Dr. Agung Nugroho, M.Pd., ahli media Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd., dan ahli materi Ibu Aminah, S.Pd.SD maka peneliti melakukan perbaikan terhadap media kincir pintar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I Sekolah Dasar agar layak untuk digunakan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zakiyah Ainun, dkk tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Kincir Pintar ASEAN melalui pembelajaran Daring untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar” dengan hasil dari penilaian validator terhadap media pembelajaran memperoleh kategori sangat baik dengan *persentase* rata-rata 87,5%.

Selanjutnya dilakukannya uji coba kelompok kecil. Setelah produk awal direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang di berikan oleh masing-masing validator, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa kelas I Sekolah Dasar. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan dapat di lihat bahwa tahap-tahap sebelumnya yang telah dilakukan peneliti telah melakukan revisi agar

media kincir pintar menarik dan layak digunakan untuk siswa kelas I pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pengujian efektifitas atau efek potensial dilakukan dengan subjek 33 orang siswa kelas I dapat di lihat dari hasil *pre test* dan *post test* siswa, perbedaan dapat terlihat setelah siswa kelas I diberikan perlakuan dengan menggunakan media kincir pintar. Dengan adanya hal tersebut dapat dinyatakan bahwa Media Kincir Pintar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 39 Lubuklinggau.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Kincir Pintar (KINTAR) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 39 Lubuklinggau bahwa media ini valid, praktis dan efektif. Kevalidan media Kincir Pintar (KINTAR) yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa dengan skor 0,85, materi dengan skor 0.84 dan media dengan skor 0.77. Kepraktisan media Kincir Pintar (KINTAR) yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 90% (sangat praktis) sedangkan uji kepraktisan guru memperoleh skor 94% (sangat praktis). Keefektifitas/efek potensial berdasarkan kategori perolehan nilai *N- Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan proses belajar siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* memiliki skor rata-rata sebesar 0,66 dengan klasifikasi sedang, sehingga media Kincir Pintar (KINTAR) layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I Sekolah Dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Egok, A. S., & Tri, J. H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran ipa bagi siswa sekolah dasar kota Lubuklinggau. *Journal of Elemantary School (JOES)*. 1(2), 141-157.
- Mandasari, N., & Elya, R. (2021). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal operasi bilangan bulat di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(3), 1139-1148.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdiyanti, E. & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogia: Jurnal Penelitian dan Pendidikan*,

13(2), 115- 128.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2), 333-352.

Sari, P. A. P. (2020). Hubungan literasi baca tulis dan minat membaca dengan hasil belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*. 3(1), 141-152.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.