



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PAPAN SUSUN KATA ANAK HEBAT (PASUKAN HEBAT)” PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN TEMA 6 SUBTEMA 3 BERBASIS *SCRAMBLE* DI KELAS I SDN 104607 SEI ROTAN

Putri Roka Ismail

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

putrirokaismail09@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pengenalan huruf pada pembelajaran membaca permulaan di Sekolah Dasar serta penggunaan model pembelajaran guru wali kelas yang kurang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media papan susun kata anak hebat (Pasukan Hebat) pada pembelajaran membaca permulaan dan menguji kelayakan media papan susun kata anak hebat (Pasukan Hebat) berbasis *scramble* pada tema lingkungan bersih, sehat dan asri subtema lingkungan rumahku yang layak untuk kelas I SDN 104607 Sei Rotan. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan 4 tahap penelitian model 4-D Thiagarajan yaitu define, design, development, disseminate. Media di validasi pada aspek materi dan media, dengan subjek uji coba dibatasi hanya kepada guru wali kelas I sebagai responden, mengingat menyebarnya wabah Covid-19 di Indonesia termasuk pada lokasi penelitian. Pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran layak dengan skor perolehan 80. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 86,6 masuk kategori layak. Hasil penilaian guru sebagai responden memperoleh skor 95,5 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Jika dirata-ratakan hasilnya 87,30 dengan kategori Layak. Berdasarkan perolehan skor tersebut media dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada tema “lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri” Subtema 3 “Lingkungan Sekitar Rumah ku”.

Kata Kunci: Media Papan Susun Kata Anak Hebat (PASUKAN HEBAT), Model *Scramble*, Kelayakan, dan Kartu Huruf.

ABSTRACT

The problem in this study is the lack of use of letter recognition media in early reading learning in elementary schools and the use of homeroom teacher learning models that are less fun. This study aims to determine the process of developing a great children's wordboard media (Hebat Hebat) in learning to read as long as and the feasibility of the Scramble-based wordboard of great children on the theme of a clean, healthy and beautiful environment, the sub-theme of my house which is suitable for class I SDN. 104607 Sei Rattan. The type of research used is research and development (Research and Development) with 4 research stages of the 4-D Thiagarajan model, namely define, design, development, and disseminate. Media validation on the material and media aspects, with the trial subject being limited to first grade homeroom teachers as respondents, considering the spread of the Covid-19 outbreak in Indonesia at the research location. The data collection used is a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis. The results of the validation of the material experts show that the learning media is feasible with a score of 80. The results of the validation of the media experts get a score of 86.6 in the appropriate category. The results of the assessment as respondents obtained a score of 95.5 in the "Very Eligible" category. If averaged the results are 87.30 in the Eligiblecategory. Based on these scores, the media is said to be suitable for use in initial learning on the theme "Clean, Healthy, and Beautiful Environment" Sub-theme 3 "The Environment Around My House".

Key Words: Media Stacking Words for Great Children (PASUKAN HEBAT), Scramble Model, Eligibility, and Letter Cards



PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab pasal 1 ayat 1 menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana demi terciptanya suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif.. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa mampu memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Puspidalia, 2012:1). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah ruang lingkup pelajaran bahasa Indonesia diantaranya : (1) melaksanakan perintah, (2) menentukan ciri benda, (3) mendeklamasikan puisi anak, (4) membaca nyaring (membaca permulaan), (5) mencontoh huruf dan kata. Materi pelajaran bahasa Indonesia yang sangat Berdasarkan penelitian dari Program for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2012 menunjukkan tingkat minat membaca siswa Indonesia sangat rendah, ini dilihat dari peringkat Indonesia ke 62 dari 72 responden negara yang menjadi bahan kajian penelitian dengan skor rata-rata yang diperoleh Indonesia adalah 493.

Materi membaca permulaan menuntut siswa untuk menggunakan kemampuannya dalam mengenal huruf bacaan yang disajikan. Membaca dalam tingkat pendidikan dasar dibedakan atas dasar tingkatan kelas awal dan kelas tinggi. Menurut Santosa (2009:3) bahwa pembelajaran membaca di SD terdiri dari pelajaran membaca dan menulis permulaan serta pelajaran membaca dan menulis lanjut. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar di kelas awal. Permasalahan dalam membaca juga dialami siswa kelas I SD Negeri 104607 Sei Rotan.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 14 September 2019, di kelas I SD Negeri 104607 Sei Rotan, ditemukan berbagai masalah dalam pembelajaran membaca permulaan. Faktor-faktor penyebab siswa belum terampil membaca adalah faktor internal pada diri siswa itu sendiri atau faktor eksternal di luar diri siswa. Faktor internal pada diri siswa meliputi faktor fisik, intelektual dan psikologis. Adapun faktor eksternal diluar diri siswa mencakup lingkungan keluarga dan sekolah (Rahim, 2006:16). Berdasarkan hasil observasi peneliti mendapatkan informasi bahwa masih banyak siswa kelas I yang belum tuntas dalam membaca permulaan. Ada 64% atau sebanyak 16 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Arsyad (2013:8) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membuat metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi bosan.



Penerapan media pembelajaran pada pembelajaran membaca permulaan siswa dapat lebih memahami dalam mengenal unsur kalimat, kata, huruf, suku kata dan merangkai suku kata menjadi kata yang tepat serta akan memberi beberapa peluang yang terbaik bagi siswa untuk menumbuhkan nilai-nilai positif siswa untuk melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca permulaan yakni dengan pengembangan media papan susun kata. Susun kata disebut juga model pembelajaran kooperatif yang ditujukan untuk siswa yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir siswa.

Model *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Istilah *Scramble* berasal dari bahasa Inggris : “*Scramble*” yang artinya perebutan, pertarungan, dan perjuangan. Soeparno dalam Suyatinah (2012:47-48) mengatakan bahwa *Scramble* adalah salah satu permainan bahasa. Teknik *Scramble* sering digunakan. Model pembelajaran *scramble* juga dikemukakan juga oleh Komalasari (2013:34) bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama siswa dalam belajar melalui metode menjawab pertanyaan atau soal jawaban yang berupa huruf, kata, atau kalimat yang diacak sehingga menjadi kata kalimat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk. Tahap Pendefinisian (*Define*) Tujuan pada tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran (*Design*) pada tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu pemilihan media, pemilihan model pembelajaran dan rancangan atau desain awal media pembelajaran (*Develop*) pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli/validator. Proses validasi produk ini dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tahap Penyebaran (*Disseminate*) tahap ini merupakan suatu tahap akhir dari pengembangan. Pada tahap ini bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan proses pembelajaran skala yang lebih luas. Tahap *disseminate* ini dilakukan dengan cara menyebarkan hasil penelitian



pengembangan media pembelajaran melalui jurnal sehingga dapat dijadikan alternatif bagi guru pada khususnya saat mengajar dan bagi pembaca pada umumnya.

Instrumen Pengumpulan Data Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Angket Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2014:142). Angket pada penelitian ini diberikan kepada validasi ahli materi, media, dan ahli desain grafis. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran di sekolah angket respon terhadap media pembelajaran diberikan kepada guru. Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman konkret tentang keberhasilan media pembelajaran papan susun kata anak hebat untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 104607 Sei Rotan yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki produk. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian yang pertama adalah pembuatan media pembelajaran “papan susun kata anak hebat (pasukan hebat)” pada pembelajaran membaca permulaan tema 6 subtema 3 yang berisi tentang huruf-huruf alphabet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan di sekolah maupun sumber belajar mandiri untuk siswa SDN 104607 Sei Rotan.

Pengembangan media pembelajaran ini pertama kali diawali dengan tahap pendefinisian meliputi analisis, awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi, dapat mengumpulkan informasi mengenai masalah yang muncul pada proses pembelajaran membaca, Pada tahap ini menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan seperti Menyusun konsep media pembelajaran membaca permulaan tema 6 subtema 3 yang akan dikembangkan.

Tahap kedua tahap perancangan yang meliputi pemilihan media, sesuai dengan kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran , rancangan awal media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian. Fase ini menghasilkan berupa produk media pasukan hebat (papan susun kata anak hebat).Tahap ketiga yaitu tahap untuk menghasilka bentuk akhir media pembelajaran setelah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba dilihat dari, tampilan tempat peletakan huruf, tampilan tempat penempatan huruf dan tampilan buku pedoman penggunaan media.



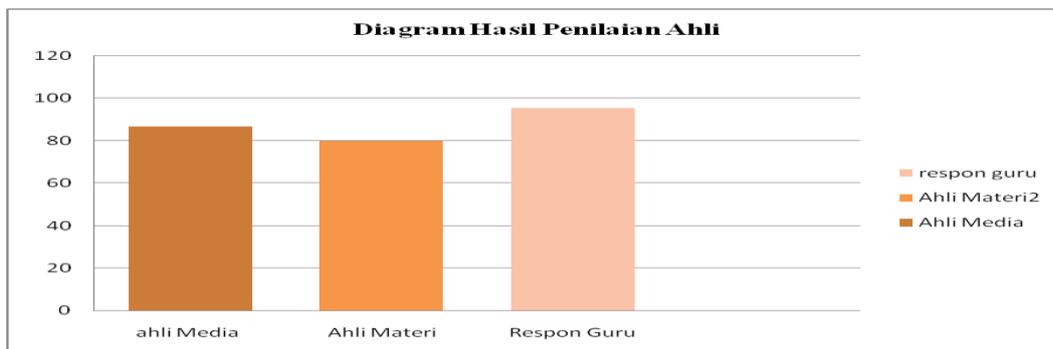
Tahap terakhir adalah tahap keempat yaitu dilakukan penyebarluasan media pembelajaran di sekolah dan jurnal sehingga dapat menjadi alternatif bagi guru khususnya saat mengajar dan bagi pembaca pada umumnya.

Hasil pelaksanaan dari penyebaran angket didapatkan bahwa 100% dari guru mengatakan membutuhkan media pembelajaran “papan susun kata anak hebat (pasukan hebat) sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif, dan dapat menjadi sarana pembelajaran secara individual bagi siswa.

Berdasarkan penilaian para ahli yaitu ahli materi, ahli media pembelajaran dan Uji coba produk oleh guru pelajaran pada setiap indikator penilaian mengenai produk awal yang telah diselesaikan telah diberi nilai dan skor rata-rata masing-masing oleh para ahli. Kemudian hasil tersebut dianalisis untuk menentukan layak tidaknya dikembangkannya Media Pembelajaran Pasukan Hebat pada materi Membaca Permulaan. Adapun persentase rata-rata dari hasil penilaian para ahli materi, media dan guru pembelajaran yaitu seperti yang terlihat pada berikut ini :

Tabel I Persentase Rata-rata Hasil Penilaian Terhadap media Pembelajaran Pasukan Hebat Pada Mata Materi Membaca Permulaan oleh Ahli Materi, Media dan Guru Pelajaran

NO	PENILAIAN AHLI	NILAI	KATEGORI
1	Ahli Media	86,60	Layak
2	Ahli Materi	80,00	Layak
3	Respon Guru	95,50	Sangat Layak
Jumlah		262,1	Layak
Rata-rata		87,30	



Gambar I Diagram Batang Perolehan Skor Empiris Media Pembelajaran Pasukan Hebat Pada Mata Materi Membaca Permulaan oleh Ahli Materi, Media dan Guru Pelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dari proses validasi dan uraian teori diatas, maka media pembelajaran yang ditelah dikembangkan dapat dikategorikan telah layak digunakan dalam proses



pembelajaran karena aspek-aspek dari media pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata yang berada pada kategori layak, berdasarkan kriteria yang ditentukan sebelumnya. Karena semua aspek penilaian terhadap media berada pada kategori layak maka pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya. Perbedaan ataupun keunggulan media papan susun kata anak hebat (Pasukan Hebat) berbasis *scramble* dibandingkan dengan media yang pernah ada dan dikembangkan oleh peneliti lain sebelumnya bahwa (1) Media ini merupakan media belajar yang memicu rasa ingin tahu siswa tinggi sehingga memicu siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa (2) Media ini di desain memiliki ketahanan yang cukup lama, karena menggunakan bahan utama yang terbuat dari kayu jati belanda (3) pengembangan media papan susun kata anak hebat (Pasukan Hebat) di kalaborasikan dengan model pembelajaran *scramble* sehingga saat menerapkan media pembelajaran di kelas siswa lebih bersemangat.

KESIMPULAN

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba yang dilakukan melalui tiga tahapan yaitu evaluasi ahli materi, ahli media , dan uji coba lapangan yang telah dilakukan dengan fokus penelitian ahli materi yaitu menilai media pembelajaran PASUKAN HEBAT pada aspek materi, tingkat kepentingan, kebermanfaatan media, kesesuaian penyampaian materi dengan perkembangan siswa, menarik minat siswa, dan kebahasaan dengan data kuantitatif pada skor dimana rentang nilai berada pada skor $80 < \times < 89$ maka kecenderungan nilai dikatakan kategori layak. Begitu pula dengan hasil penilaian ahli media pasukan hebat dengan rata-rata dan indikator 86,6%, dengan rentang $80 < \times < 89$ yakni dalam kategori layak. Serta hasil uji coba yang dilakukan pada wali kelas I SDN 104607 Sei Rotan dengan nilai dan rentang rata-rata pada skor $90 < \times < 100$ dengan kecenderungan penilaian pembelajaran dinyatakan sangat layak. Karena semua aspek penilaian terhadap media berada dalam kategori layak maka pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan ketahap berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Rahim, Farida. (2005). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A.(2013). Media Pelajaran (edisi revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suyatinah, “Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Permulaan Dengan Teknik Scramble Siswa Kelas Rendah,” Jurnal Penelitian Pendidikan.,Vol. 5 No. 2, pp. 47-48,2012.
- Komalasari, Kokom. (2013). Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Adiatama.