



Jurnal Literasi Pendidikan Dasar

Volume 3 No. 2, 2022, pp. 23-28

P-ISSN 2746-1505, E-ISSN 2721-0294

Open Acces: <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jlpd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MAGNET MENYUSUN KALIMAT ACAK DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Tsaniatul Fitri¹, Nanang Khoirul Umam², Nataria Wahyuning Subayani³

^{1,2,3}Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

Jl. Sumatera 101 Gresik Kota Baru (GKB) Gresik, 61121

Article Info

Received September 5, 2022

Revised September 16, 2022

Accepted September 24, 2022

Avaliabel Online

Kata Kunci

pengembangan,
papan magnet,
pembelajaran
Bahasa Indonesia

Key Words

Development,
Magnetic Board,
Learning Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini berjenis pengembangan penelitian yang menghasilkan suatu produk berupa papan magnet pengembangan ini menggunakan tiga tahap dalam model 4-D dikembangkan oleh Thiagarajan yang dimodifikasi Kholifah terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) untuk tahap *disseminate* (penyebarluasan) tidak dilakukan karena terbatas waktu dan biaya. Peneliti mengembangkan model 3-D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menyusun kalimat acak untuk kelas I SD. Setelah media pembelajaran selesai kemudian divalidasi dengan dua validator yang mendapat skor 93,75 dan 81,25 dari skor minimum $\geq 70\%$ dengan kategori media papan magnet layak untuk proses pembelajaran. Sedangkan hasil kedua validasi materi peneliti mendapat skor 93,75% dan 100 dengan kategori layak dari skor minimum $\geq 70\%$.

ABSTRACT

This research is a research development type that produces a product, namely a magnetic board. This development uses three stages in a 4-D model developed by Thiagarajan which was modified by Kholifah (2020) consisting of defining, designing, and developing. develop) for the disseminate stage (dissemination) was not carried out due to limited time and cost. The researcher developed a 4-D model in learning Indonesian with the material of arranging random sentences for the first grade of elementary school. After the learning media was completed, it was validated with two validators who scored 93.75 and 81.25 from a minimum score of 70% with the magnetic board media category suitable for the learning process. While the results of the second validation of the research material got a score of 93.75% and 100 with a feasible category from a minimum score of 70%.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sarana untuk memperoleh pengetahuan dan berkomunikasi. Dengan bahasa, kita dapat mengetahui banyak hal dan dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa ada kesulitan. Banyak permasalahan berbahasa yang dialami peserta didik, oleh sebab itu bahasa dijadikan mata pelajaran yang wajib ditempuh sejak SD sampai jenjang yang lebih tinggi. Permasalahan spesifik berbahasa anak SD, di antaranya adalah belum menguasai banyak kosakata. Banyak anak SD masih menggunakan bahasa daerah, khususnya di desa-desa dan cara mereka

Corresponding author:

Email: tsaniatulfitri22@gmail.com (Tsaniatul Fitri)

berbicara didepan umum masih kurang. Kualitas bahasa yang digunakan di lingkungan sekitar juga sangat mempengaruhi keterampilan anak dalam berbahasa. Di lingkup sekolah, guru merupakan sosok yang berperan penting dalam perkembangan bahasa anak.

Permasalahan berbahasa dapat dijumpai dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik masih belum bisa menempatkan subjek, predikat, dan objek yang benar. Mereka masih belum mengenal unsur-unsur kalimat tersebut, sehingga mereka sulit menyusun kalimat. Dari hasil observasi awal di kelas, tim peneliti mendapatkan bahwa peserta didik yang paham materi menyusun kalimat lebih sedikit daripada yang kurang paham. Dari 20 peserta didik, ada 7 anak yang dapat memahami dan mampu menyusun kalimat dengan benar. Mereka dapat menempatkan unsur-unsur kalimat yang benar. Sementara, 8 anak sering menempatkan kata (subjek, predikat, dan objek) secara terbalik, dan 5 anak lagi tidak bisa melakukannya sama sekali. Dengan karakteristik peserta didik tersebut, guru menyarankan tim peneliti untuk membuat media pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dari permasalahan tersebut, tim peneliti selanjutnya mengembangkan media pembelajaran berupa papan magnet yang dibuat semenarik mungkin untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk memudahkan dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Hamid Abi et al., (2020) media pembelajaran merupakan perantara sumber belajar dengan menggunakan rangsangan pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Arsyad & Rahman (2016) papan magnet adalah papan pameran yang permukaannya terdapat baja dengan lapisan berupa magnet objek dan informasi yang akan ditampilkan dapat menempel dengan sempurna di papan tersebut, dikarenakan objek dan informasi dibagian belakangnya terdapat magnet kecil. Selaras dengan pendapat Inayati, dkk. (2022) yang mengemukakan bahwa papan magnet merupakan media dua dimensi yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar, papan magnet terbuat dari papan yang dilapisi logam/magnet sehingga permukaannya bisa menempel dengan objek-objek yang ringan.

METODE

Penelitian ini berjenis pengembangan penelitian yang menghasilkan suatu produk pengembangan ini menggunakan tiga tahap dalam model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1947) yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) untuk tahap *disseminate* (penyebarluasan) tidak dilakukan karena terbatas waktu dan biaya. Peneliti mengembangkan model 3-D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menyusun kalimat acak untuk kelas I SD. Penelitian dilakukan di MI Mambaus Sholihin, Kec. Manyar, Kab. Gresik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2021/2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada tanggal 5 Februari 2022 di MI Mambaus Sholihin. Analisis ujung depan merupakan kegiatan awal yang dilakukan pada tahap pendefinisian. Analisis ujung depan dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan pada proses pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah peserta didik kelas I belum mengenal akan unsur-unsur kalimat sehingga mereka sering terbalik antar penempatan subjek, predikat dan objek. Peneliti menganalisis kemampuan peserta didik tentang kalimat acak yang terdapat di kelas 1. Berdasarkan hasil analisis tersebut proses pembelajaran masih terpacu akan penjelasan dari guru sehingga peserta didik kelas I yang cenderung memiliki karakteristik yang mudah bosan akan kesulitan pada saat proses pembelajaran selain itu materi di kelas I hanya berpacuan dengan buku LKS, sehingga pengetahuan peserta didik cangkupannya kurang luas. Dengan hal ini peneliti mengembangkan media papan magnet untuk mempermudah proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.

Validasi

Media papan magnet yang sudah diselesaikan dengan sempurna dengan menggunakan kayu dan triplek kemudian divalidasi oleh dua validator ahli media dan dua validator ahli materi. Untuk validasi media dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Gresik yang memiliki keahlian dalam bidangnya yaitu, Bapak AD dan Bapak ASN sedangkan, validasi materi dilakukan oleh validator yang berkopetensi dalam bidangnya yaitu guru kelas I MI Mambaus Sholihin yaitu ibu IN selaku guru kelas I A dan ibu MF selaku guru kelas I B. Hasil proses validasi

berupa skor, saran dan komentar terhadap media dan materi yang sudah dijelaskan oleh peneliti dalam media pembelajaran papan magnet. Berikut adalah hasil dari proses validasi media dan materi:

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh dari validasi ke	
		1	2
kemudahan penggunaan			
1.	Kemudahan penggunaan media papan magnet bagi peserta didik	4	4
2.	Penggunaan kosakata yang ada dalam papan magnet sesuai ddengan kaidah yang baik dan benar	4	4
3.	Media mampu menjangkau peserta didik	3	1
Kemungkinan bertahan lama			
4.	Bahan yang digunakan dalam penggunaan papan magnet kemungkinan bertahan lama dan awet	4	4
Jumlah Skor		15	13
Presentase		93,75 %	81,25%

Untuk hasil validator pertama dari aspek kemudahan penggunaan papan magnet bagi peserta didik, dari aspek ini peneliti mendapat skor 4 yaitu peserta didik dapat melihat, meraba, mempraktikkan dan memahami media papan magnet. Untuk aspek selanjut nya Penggunaan kosakata yang ada dalam papan magnet sesuai dengan kaidah yang baik dan benar dalam aspek ini validator memberikan skor 4 yang dapat diartikan bahwa kosakata yang ada dalam papan magnet sesuai dengan kaidah PUBLI, efektif, baku, dan mudah untuk dipahami, untuk aspek selanjut nya yaitu Media papan magnet mampu menjangkau peserta didik, dalam aspek ini validator I memberikan skor 3 yang artinya media papan magnet mampu menjangkau 15 peserta didik. Untuk aspek yang selanjut nya yaitu Bahan yang digunakan dalam penggunaan papan magnet kemungkinan bertahan lama dan awet, pada aspek ini validator memberikan skor 4 yang artinya media papan magnet menggunakan bahan dari kayu, triplek, magnet stiker yang sebagaimana bahan tersebut dapat bertahan lama. Setelah mendapat skor validasi peneliti menghitung presentase yang didapat dari validator I yaitu 15 dengan jumlah presentase 93,75%

Untuk hasil validasi yang dilakukan oleh validator ke II dari aspek kemudahan penggunaan papan magnet bagi peserta didik, dari aspek ini peneliti mendapat skor 4 yaitu peserta didik dapat melihat, meraba, mempraktikkan dan memahami media papan magnet. Untuk aspek selanjut nya Penggunaan kosakata yang ada dalam papan magnet sesuai dengan kaidah yang baik dan benar dalam aspek ini validator memberikan skor 4 yang dapat diartikan bahwa kosakata yang ada dalam papan magnet sesuai dengan kaidah PUBLI, efektif, baku, dan mudah untuk dipahami, untuk aspek selanjut nya yaitu Media papan magnet mampu menjangkau peserta didik, dalam aspek ini validator II memberikan skor 1 yang artinya media papan magnet mampu menjangkau 5 peserta didik. Untuk aspek yang selanjut nya yaitu Bahan yang digunakan dalam penggunaan papan magnet kemungkinan bertahan lama dan awet, pada aspek ini validator memberikan skor 4 yang artinya media papan magnet menggunakan bahan dari kayu, triplek, magnet stiker yang sebagaimana bahan tersebut dapat bertahan lama. Setelah mendapat skor validasi peneliti menghitung jumlah skor yang didapat yaitu 13 dengan jumlah presentase sebesar 81,25%

Berdasarkan tabel diatas proses validasi media yang dilakukan validator 1 memperoleh skor 15 dari skor maksimal sebesar 16 yang berpacuan pada rubrik penilaian. Jadi presentasi yang di peroleh sebesar 93, 75%. Hasil validasi media 1 dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{15}{16} \times 100\% \\
 &= 93,75 \%
 \end{aligned}$$

Sedangkan hasil yang diperoleh dari validator 2 memperoleh skor 13 dari jumlah maksimal 16. Jadi presentasi yang diperoleh sebesar 81,25% . hasil validasi media 2 dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{13}{16} \times 100\% \\ &= 81,25\% \end{aligned}$$

Dari hasil ke dua validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran papan magnet termasuk dalam kategori valid dan layak dikarenakan hasil presentase yang diperoleh $\geq 70\%$ sehingga media pembelajaran papan magnet dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh Validasi ke	
		1	2
1.	Materi yang ada dalam papan magnet sesuai dengan KD 3.3 Menjelaskan dan menyusun kosakata kalimat acak	4	4
2.	Materi pada papan magnet sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menjelaskan dan menyusun kosakata kalimat acak	4	4
3.	Media papan magnet sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4
4.	Pengembangan media papan magnet sesuai dengan topik yang diajarkan	3	4
Jumlah skor		15	16
Presentase		93,75%	100%

Untuk validator pertama dari aspek materi yang ada di papan mgnet sesuai dengan KD 3.3 menjelaskan dan menyusun kosakata kalimat acak peneliti mendapat skor 4 yang berarti materi yang ada di papan magnet mencakup subjek, predikat, objek dan kalimat baku. Untuk aspek yang kedua yaitu materi pada papan magnet sesuai dengan tujuan dari aspek ini peneliti mendapatkan skor 4 yang artinya materi kalimat acak yang ada di papan magnet sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menyusun, menjaab, mengaplikasikan dan membedakan. Untuk aspek yang ke tiga yaitu media papan magnet sesuai dengan seluruh karakteristik peserta didik pada aspek ini peneliti mendapatkan skor 4 yang artinya materi kalimat acak sesuai dengan 20 karakteristik peserta didik. Sedangkan untuk aspek keempat yaitu pengembangan media papan magnet relevan dengan topik yang diajarkan pada spek ini peneliti mendapat skor 3 dengan artian hanya 3 kriteria yang relevan dengan pengembangan papnn magnet yaitu subjek, predikat dan objek. Setelah mendapat skor validasi peneliti menghitung jumlah skor yang didapat, pada validasi media I mendapat skor 15 dengan prsentase 93,75%

Pada tahapan validasi selanjut nya peneliti melakukan validasi materi II dari aspek materi yang ada di papan mgnet sesuai dengan KD 3.3 menjelaskan dan menyusun kosakata kalimat acak peneliti mendapat skor 4 yang berarti materi yang ada di papan magnet mencakup subjek, predikat, objek dan kalimat baku. Untuk aspek yang kedua yaitu materi pada papan magnet sesuai dengan tujuan dari aspek ini peneliti mendapatkan skor 4 yang artinya materi kalimat acak yang ada di papan magnet sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menyusun, menjaab, mengaplikasikan dan membedakan. Untuk aspek yang ke tiga yaitu media papan magnet sesuai dengan seluruh karakteristik peserta didik pada aspek ini peneliti mendapatkan skor 4 yang artinya materi kalimat acak sesuai dengan 20 karakteristik peserta didik. Sedangkan untuk aspek keekpat yaitu pengembangan media papan magnet relevan dengan topik yang diajarkan pada spek ini peneliti mendapat skor 4 dengan artian pengembangan papan magnet relevan denngan topik kalimaat acak subjek, predikat, objek dan kalimat baku. Setelah mendapat skor validasi peneliti menghitung jumlah skor yang didapat, pada validasi media II mendapat skor 16 dengan persentase 100%.

Berdasarkan tabel diatas proses validasi materi yang dilakukan validator 1 memperoleh skor 15 dari skor maksimal sebesar 16 yang berpacuan pada rubrik penilaian. Jadi presentasi yang di peroleh sebesar 93, 75%. Hasil validasi materi 1 dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{15}{16} \times 100\% \\ &= 93,75\% \end{aligned}$$

Sedangkan hasil yang diperoleh dari validator 2 memperoleh skor 16 dari jumlah maksimal 16. Jadi presentasi yang diperoleh sebesar 100% . hasi validasi materi 2 dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Validitas (V)} &= \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{16}{16} \times 100\% \\ &= 100 \%\end{aligned}$$

Dari hasil ke dua validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran papan magnet termasuk dalam kategori valid dan layak dikarenakan hasil presentase yang diperoleh $\geq 70\%$ sehingga media pembelajaran papan magnet dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Uji Coba

Kegiatan pada tahap ini yaitu peneliti melakukan uji cobat dengan Model Pembelajaran *Student Achievement Division* (STAD) Model pembelajaran ini model koopertatif yang menguji kerjasama peserta didik meelalui belajar kelompok yang anggota nya diacak dengan tujuan agar menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Uji coba dengan model ini dilakukan dengan jumlah 20 peserta didik.Berikut merupakan hasil belajar menggunakan model *student achievement division* (STAD):

No.	Nama Peserta Didik	Nilai respon peserta didik
1	RF	100
2	RP	100
3	KT	90
4	ER	100
5	EA	80
6	FH	100
7	MAS	90
8	ZA	80
9	ZPA	100
10	MFA	90
11	SR	100
12	MF	100
13	SS	90
14	EBH	80
15	SAS	100
16	NIS	100
17	MH	90
18	RAR	60
19	MYA	100
20	AR	100

Keterangan: Jika peserta didik mendapat nilai $\geq 65\%$ maka dikatakan efektif dan jika media dikatakan tidak efektif keseluruhan sebesar 65%

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Student Achievement Division* (STAD) peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 19 peserta didik dari jumlah maksimal sebanyak 20 peserta didik. Jadi hasil tes belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Student Achievement Division* (STAD) dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{KBK} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \\ &= \frac{19}{20} \times 100\% \\ &= 95\%\end{aligned}$$

Dilihat dari perhitungan tersebut maka model pembelajaran mendapat presentase 95% yang artinya masuk dalam kategori sangat baik untuk proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelian yang disusun sedemikian rupa, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media papan magnet untuk kelas I SD/MI dengan materi kalimat acak. Proses pengembangan media papan magnet ini menggunakan model 4-D, yang dilakukan melalui tiga tahapan yang telah dimodifikasi yaitu yang pertama tahap pendefinisian (*Define*) pada tahapan ini mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolahan, tahap yang kedua yaitu perancangan (*Design*) pada tahapan inipeneliti melakukan perancangan media pembelajaran yang akan dibuat, dan tahapan selanjutnya adalah pengembangan (*Develop*) yang berkaitan dengan proses validasi media dilakukan oleh validator yang berkopeten dibidangnya, sedangkan pada penelitian ini tahapan penyebarluasan (*Dessiminate*) tidak dilakukan dikarenakan keterbaataan waktu dan biaya.

Media pembelajaran papan magnet telah divalidasi oleh dua validator media dan dua validasi ahli mater yang dilakukan oleh validator yang berkopeten dibidangnya. Dari hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor 93,75% dan 81,25% media papan magnet valid dengan skor minimum $\geq 70\%$ dan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasil validasi ahli materi dilakukan olehh dua validator mendapatkan skor 93,75% dan 100% sehingga materi yang ada di media papanmagnet dapat dikategorikan valid dengan skor minimum $\geq 70\%$ dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba peserta didik yang dilakukan peneliti melakukan model *Student Achievement Division* (STAD) mendapatkan hasil peserta didik yang tuntas sebanyak 19 dari jumlah seluruh peserta didik 20. Maka dari itu model pembelajaran ini mendapatkan skor sebesar 95% yang dapat dikategorikan sangat baik untuk proses pembelajaran. Angket respon peserta didik dengan menggunakan model *Student Achievement Division* (STAD) peneliti mendapatkan skor 73 dari jumlah maksimal 80 dan mendapatktan presentasu sebesar 91,25% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad & Asfah Rahman. (2016). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamid abi, M., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). IMPLEMENTASI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA MAGNETIC BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 01(01), 50–61.
- Thiagarajan. (1947). *No Title*.