



Pengembangan Media Pembelajaran KINTAR (*Kincir Pintar*) Terhadap Kemampuan Membaca Kelas II SD

Ade Wahyudi¹, M. Taheri Akhbar^{2*}, Mega Prasrihamni³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: adewahyudi509@gmail.com, herideta@gmail.com, megaprasrihamni@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari media kincir pintar. Metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (RnD). Validasi media yang dikembangkan dilakukan dengan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan praktik kualitas media dilakukan pada guru dan siswa. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil dari 3 validator dengan perolehan rata-rata skor 79,3% dengan kategori layak. Penilaian kepraktisan melalui angket guru memperoleh skor persentase sebesar 96,3% dan siswa memperoleh 82% dengan kategori sangat praktis. Penilaian keefektifan dilihat dari hasil protest diperoleh nilai keseluruhan 80,20 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kincir pintar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: *Media Kincir Pintar, Bahasa Indonesia, Membaca.*

Abstract

The purpose of this study was to determine: feasibility, practicality, and the effectiveness of smart board media. The method used in this research is Research and Development (RnD). The media validation developed was carried out with media experts, material experts and language experts. While the practice of media quality is carried out on teachers and students. The development model used in this research is the ADDIE model which consists of five stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the 3 validators with an average score of 79.3% are in the proper category. The practicality assessment through the teacher's questionnaire obtained a percentage score of 96.3% and students obtained 82% in the very practical category. The effectiveness assessment seen from the results of the protest obtained an overall score of 80.20 with a very good category. So it can be concluded that the smart mill media meets valid, practical and effective criteria.

Keywords: *Smart Wheel Media, Bahasa Indonesia, Reading.*

PENDAHULUAN

Pendidikan melibatkan dapat membangkitkan diri seseorang untuk mendapatkan pengalaman belajar dalam pendidikan formal, nonformal, dan pendidikan nonformal di sekolah. Ini dimulai di sekolah dasar sejak usia 7 tahun di kelas 1 SD hingga kelas 6 SD. Tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah untuk memperluas kemampuan setiap siswa agar mereka dapat berguna di masa depan.

Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak hal untuk meningkatkan kualitas pendidikan. sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau bagian dari komunikasi tulis. Lambang bunyi bahasa dimodifikasi menjadi tulisan atau huruf dalam komunikasi tulis. Ada kemungkinan bahwa perubahan ini terutama dibangun dan dikuasai pada tingkatan membaca awal. Ini terutama terjadi pada usia anak-anak, terutama selama tahun pertama sekolah (Harianto, 2020). Kemampuan ini juga ditegaskan berhubungan dengan proses berpikiran, semakin seseorang bisa dalam berbahasa maka semakin cerdas dan lebih bisa berpikir.

Karena sebagian besar siswa belum mengenal huruf-huruf, kebanyakan siswa di kelas rendah, seperti kelas II SD, tidak terlalu fasih atau lancar dalam membaca. Membaca membantu anak belajar huruf, kata, dan kalimat serta meningkatkan konsentrasi dan kecakapan berbahasa. Anak-anak harus dikenalkan dengan membaca sejak usia dini. Ini akan membantu mereka memahami apa yang membedakan huruf kecil dan huruf besar. tidak hanya membantu anak buta huruf, tetapi juga membantu mereka mempelajari berbagai bentuk huruf yang membentuk kata dan kalimat di lingkungan mereka (Devitawati, 2017, p.13)

Di era modern, Guru harus menjadi lebih inovatif saat menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk materi serta kebutuhan akademik siswa akan sangat membantu proses pembelajaran, menyenangkan, dan mendidik. Penggunaan Untuk mencapai tujuan, media pembelajaran yang tepat dapat meringankan dan membantu guru menyampaikan materi lebih baik. Bahasa Indonesia adalah salah satu bidang studi yang berpengaruh di Sekolah (Purwaningsih et al., 2018)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 22 Serijabo pada tanggal 8 Februari 2023 di kelas II, peneliti mendapatkan sebuah permasalahan bahwa masih sedikit siswa paham tentang membaca. Hasil belajar siswa masih di bawah KKM, karena banyak siswa belum bisa membaca atau bahkan tidak mengenal huruf. Guru juga kurang menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku cetak. Selain itu, media pembelajaran terbilang belum lengkap dan hanya menggunakan media berupa papan tulis, buku pembelajaran, dan alat untuk menulis seperti spidol. Hal ini dapat berdampak pada proses pembelajaran yang belum optimal, sehingga proses belajarnya kurang menyenangkan. Akibatnya, peneliti ingin membuat alat pembelajaran kincir pintar yang menghibur dan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal materi membaca.

Dari masalah tersebut, proses belajar mengajar memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media adalah alat untuk mengirimkan atau menyampaikan pesan. Dalam suatu proses pembelajaran, suatu media disebut sebagai media pendidikan. Penggunaan media sangat penting karena tidak mungkin mengatur kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diterapkan pada semua tingkatan peserta didik dan

dalam setiap kegiatan pembelajaran karena fleksibilitasnya. Selain itu, media dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih bertanggung jawab dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, serta memberikan gambaran jangka panjang tentang pembelajaran peserta didik (Hasan et al., 2021, p.4). Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Muhammad et al., 2021, p.4).

Mushon menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu semua bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dari berbagai sumber dengan tujuan tertentu. Untuk mendorong mereka untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk memberikan penguatan dan motivasi (Alfurqan et al., 2019, p.59). Hasil belajar yakni hasil yang diberikan kepada siswa sesudah proses pendidikan berakhir dengan memperhitungkan pengetahuan, perilaku serta keahlian siswa dengan mengganti tingkah laku mereka. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memberi siswa kesempatan untuk memperoleh informasi dan pesan yang mereka berikan. Ini memungkinkan guru untuk meningkatkan materi pembelajaran dan membentuk pengetahuan siswa (Nurrita, 2018, p.171).

Media kintar, juga dikenal sebagai kincir pintar, adalah media yang memiliki banyak warna dan bentuk yang berbeda yang dapat menarik perhatian seseorang untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan awal mereka. Menurut Nur, Untuk mempersiapkan anak untuk keaksaraan awal, terutama untuk anak usia prasekolah, ada beberapa langkah yang harus dilalui. Ini termasuk membantu anak belajar membaca dan mengenali huruf dan suara dalam bahasa. Langkah selanjutnya adalah menggabungkan huruf-huruf dengan cepat untuk membuat kalimat sederhana (Safitri et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disebut media Kincir Pintar sebagai alat bantu guru dalam proses mengajar materi membaca. Media Kincir Pintar dapat mempermudah siswa dalam membaca dikarenakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Media Kincir Pintar dapat membuat siswa antusias karena ada gambar dan warna yang biasa nya anak-anak sukai. Sehingga media Kincir Pintar diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa dalam belajar. Peneliti mengaplikasikan media Kincir Pintar di kelas II SD Muhammadiyah 22 Serijabo.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D atau penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang akan dikembangkan. Model dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Sjaeful Anwar, 2023).

Model ini dikembangkan oleh Robert Meribe Branch. Model ADDIE dengan kepanjangan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Analisis adalah apa yang dilakukan peneliti terhadap lingkungan

penelitian untuk menentukan produk apa yang harus dibuat. Design adalah proses perencanaan untuk produk yang akan dibuat. Pembangunan adalah proses pembuatan dan pengujian produk; implementasi adalah tahap penggunaan produk. Pada tahap ini, evaluasi adalah proses untuk mengevaluasi apakah setiap langkah penelitian yang dilakukan dan dibuat telah memenuhi spesifikasi apa belum. Untuk mengurangi tingkat kesalahan atau kekurangan produk yang akan dikembangkan, penelitian ini menggunakan model ADDIE karena didalamnya terdapat evaluasi di setiap langkah.

Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas II SD Muhammadiyah 22 Serijabo dengan jumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu: dokumentasi, tes, dan angket.

Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari informasi tentang penelitian, termasuk foto, saran, dan prasarana sekolah, data siswa, dan catatan penelitian.

Tes adalah pertanyaan, lembar kerja, atau sesuatu yang serupa yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, jenis tes unjuk melihat digunakan untuk mengetahui keterampilan membaca siswa dan mengukur kemampuan guru dan peneliti dalam membaca. Tes kerja didasarkan pada indikator kemampuan membaca yang digunakan pada tahap pengembangan produk media kincir pintar. Tes keterampilan membaca ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran kincir pintar berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II. Selain itu, lembar keterampilan bercerita dibuat untuk mengetahui apakah penggunaan media kincir pintar berfungsi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di depan kelas (Siyoto & Sodik, 2015, p. 78).

Kuesioner/angket adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2021, p. 234). Angket atau kuesioner digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media kincir pintar oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan dari angket adalah untuk mengetahui atau menentukan nilainya. Jenis angket yang digunakan oleh peneliti terdiri dari angket penilaian media kincir pintar oleh ahli, angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru. Alat penelitian menggunakan skala likert, dengan skor 1, sangat tidak setuju, 2, tidak setuju, 3, ragu, 4, dan 5 sangat setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan, atau R&D, yang digunakan untuk membuat produk dengan lima (5) tahap prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Pada tahap awal, mereka menganalisis kebutuhan siswa, materi, dan kurikulum. Merancang desain media pembelajaran kincir pintar dari awal hingga akhir. Pengembangan dilakukan dengan memvalidasi produk, melakukan pengujian, dan memastikan bahwa produk memenuhi kebutuhan siswa dan dapat

digunakan dalam jangka waktu yang lama. Pada langkah berikutnya, peneliti melakukan uji coba terbatas dan lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keterampilan membaca siswa.

Media kintar, juga dikenal sebagai kincir pintar, adalah media yang memiliki banyak warna dan bentuk yang berbeda yang dapat menarik perhatian orang untuk belajar keterampilan awal. Menurut Nur, ada beberapa tahapan yang harus dilalui anak untuk mempersiapkan keaksaraan awal, terutama bagi anak usia prasekolah, untuk membantu anak belajar membaca dan mengenali huruf dan suara dalam bahasa. Langkah selanjutnya adalah dengan cepat menyatukan huruf-huruf itu untuk membentuk kalimat pendek dan sederhana (Safitri et al., 2022)

(Purwaningsih et al., 2018) menyatakan bahwa dengan menggunakan media KINTAR (Kincir), siswa akan merasa antusias, aktif, dan termotivasi dalam belajarnya. Media ini dibuat selama penelitian dan pengembangan dan diharapkan dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan.

Materi keterampilan membaca yang akan dikembangkan untuk media kincir pintar akan disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Materi ini akan diambil dari berbagai sumber. Kemudian diuraikan secara ringkas untuk digunakan dalam media pembelajaran kincir pintar. Setelah itu, para peneliti membuat desain media kincir pintar yang lengkap, termasuk desain awal, desain lanjut, desain tahap akhir, dan desain akhir, yang dikenal sebagai desain jadi.

Setelah penyusunan media kincir pintar selesai, tahap selanjutnya adalah validasi media kincir pintar oleh para ahli dalam bidang ini. Para validator menilai media kincir pintar dari berbagai aspek, termasuk tampilan, penyajian bahasa, dan penyajian materi. Setelah selesai, validator membuat umpan balik atau rekomendasi tentang media kincir pintar, yang akan diuji pada tahap uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

Peneliti melakukan penilaian kualitas media kincir pintar kepada validator, sehingga nantinya akan mendapatkan data dari penilaian angket yang telah diberikan. Validasi ini dilakukan untuk melihat kualitas media kincir pintar dari segi tampilan media, bahasa dan penyajian materi. Validasi pertama yaitu Bapak MRI memperoleh skor 133 dari 174 dengan persentase sebesar 76,4%, penilaian dari validator kedua yaitu Bapak AP memperoleh skor 133 dari 174 memperoleh persentase sebesar 76,4% dan validator ketiga yaitu Ibu DPP memperoleh skor 151 dari 174 memperoleh persentase sebesar 86,7%. Sehingga total keseluruhan memperoleh skor 417 dari 525 memperoleh persentase sebesar 79,4% yang termasuk dengan kategori valid. Dari hasil tersebut dapat dilanjutkan dengan tahap selanjutnya oleh peneliti.

Setelah pengembangan media kincir pintar dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah uji coba small group dengan menggunakan teknik angket. Angket diberikan kepada siswa dan guru. Pada tahap ini subjek uji coba sebanyak

seluruh siswa kelas II SD Muhammadiyah 22 Serijabo dengan memperoleh keseluruhan persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Dan angket guru memperoleh keseluruhan persentase sebesar 96,3% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, perolehan data tersebut menunjukkan bahwa layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan dengan menggunakan media pembelajaran Kincir Pintar.

Selanjutnya, pada tahap uji coba lapangan peneliti menggunakan tes untuk melihat kemampuan siswa dalam membaca melalui nilai rubrik keterampilan membaca. Pada tahap uji coba lapangan subjek uji coba sebanyak 18 siswa. Pada tahap ini siswa sangat antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Keseluruhan nilai rata-rata nilai tes untuk keterampilan membaca memperoleh skor sebesar 80,20 dengan kategori baik. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media kincir pintar keterampilan membaca memiliki keefektifan kepada siswa.

Dari hasil penelitian ini dapat diperkuat dengan melihat penelitian-penelitian yang terdahulu. Yang pertama yang dilakukan oleh Zakiyah, Riyanto, & Jacky dengan judul pengembangan media game edukasi kincir pintar asean melalui pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VI sekolah dasar. Bahwa hasil dari kevalidan penilaian validator kategori sangat baik dengan rata-rata 87,5%, kelayakan, dibuktikan oleh respon guru dan siswa dengan tingkat >80%, keefektifan dari kelas uji coba terbatas 93,3% berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran IPS (Zakiyah, Riyanto, & Jacky, 2021)

Yang kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ridwan, Yuliani & Syar dengan judul pengembangan prototipe kincir angin savonius menggunakan bilang baling sel surya sebagai media pembelajaran fisika. Hasil dari tanggapan guru dan peserta didik terhadap hasil dari pengembangan prototipe kincir angin sebesar 86% dengan kategori sangat baik dan 77,3% dengan kategori baik. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dihasilkan sebuah produk berupa kincir angin savonius yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran fisika untuk peserta didik (Ridwan, Yuliani, & Syar, 2021)

Selain itu, penelitian yang ketiga yang dilakukan oleh Purwaningsih, Agustini, & Reffiane dengan judul pengembangan media kincir (KINCIR PINTAR) pada materi pesawat sederhana untuk siswa kelas V sekolah dasar. Bahwa hasil ahli media rata-rata 96%, ahli materi rata-rata 92%. Hasil analisis dari respon guru dan siswa, yaitu hasil respon guru 98%. Hasil respon siswa 97% (Purwaningsih, Agustini, & Reffiane, 2018)

Berdasarkan temuan ini, penelitian ini telah mengembangkan media pembelajaran kincir pintar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan telah diuji untuk validitas, praktisitas, dan keefektifan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media kincir pintar materi keterampilan membaca siswa pada kelas II SD Muhammadiyah Serijabo yang sudah dilakukan, maka dapat menjawab rumusan masalah peneliti yaitu dilihat dari hasil validasi ahli media dan materi dinyatakan sangat valid atau layak untuk di uji cobakan di lapangan berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ketiga validator diperoleh rata-rata 79,4% dengan kategori valid. Pengembangan media kincir pintar juga dinyatakan sangat praktis melalui penilaian angket respon siswa memperoleh rata-rata 82% dengan kategori sangat praktis dan hasil penilaian angket respon guru memperoleh rata-rata 96,3% dengan kategori sangat praktis. Dalam pengembangan media kincir pintar ini juga dinyatakan memiliki keefektifan dalam proses pembelajaran dan menghasilkan nilai dengan rata-rata 80,20 dengan kategori baik. Sehingga, dari data-data di atas bahwa pengembangan media kincir pintar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mengoptimalkan keterampilan membaca siswa kelas II.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). The Problematics of Islamic Religious Education Teacher In Using of Instructional Media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan. *Al-Ta'lim Journal*, 59. doi: <http://dx.doi.org/10.15548/jt.v26i1.526>
- Devitawati, E. (2017). Efektivitas Media Kincir Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-kanak Harapan Dharmawanita Painan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 13.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Kependidikan*, 2.
- Muhammad, H., Milawati, Darodjat, Khairani, H. T., Tasdin, T., Mufit, A. A., Azwar, R., Masdiana, & P I Made Indra. (2021). *Media Pembelajaran* (Cetakan Pe). Tahta Media Group.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *jurnal ilmu-ilmu AL-Quran, hadist, syariah dan tarbiyah*, 172.
- Purwaningsih, D. G., Agustini, F., & Reffiane, F. (2018). Pengembangan Media Kintar (KINCIR PINTAR) Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD*, 1.
- Ridwan, M., Yuliani, H., & Syar, N. I. (2021). Pengembangan Prototipe Kincir Angin Savonius Menggunakan Bilah Baling Sel Surya Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*.
- Riduwa. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Safitri, N. U., Aisyah, & Affrid, E. N. (2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Remaja Surabaya. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 110.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sjaeful Anwar. (2023). *Metode Pengembangan Bahan Ajar Four Steps Teaching Material Development (4STMD)*. (I. Hamidah, Ed.) Bandung:

Indonesia Emas Group.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran. Landasan Media Pembelajaran*.

Zakiah, A., Riyanto, Y., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*.