

Pengembangan kantong pintar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV

Elvin Setiawan

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

alvinsetiawan7702@gmail.com, innany@umm.ac.id

Abstract

This research aims to develop Pitar Pockets in Class IV Indonesian Language Subjects. The type of research developed in this research is development research known as R&D (Research and Development) research. The development model used is the ADDIE development model. Smart Pocket learning media has advantages and disadvantages compared to previous learning media. This Smart Pocket learning media can attract students to cultivate a sense of beauty and develop imagination. Apart from that, in the Smart Pocket learning media, there are images that can stimulate students to create imagination and ideas. Student learning outcomes using Smart Pocket learning media as Indonesian language learning media also increased, the same thing also happened with student motivation which increased significantly. Smart Pockets can be used as the main supporting material in the medium of delivering Indonesian language material and not sticking to boring lecture methods.

Keywords: Learning Media, Smart Pockets, Indonesian.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Kantong Pitar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. Jenis penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan penelitian *R&D (Research and Development)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE*. Media pembelajaran Kantong Pintar memiliki kelebihan dan keunggulan dari media pembelajaran yang sebelumnya. Media pembelajaran Kantong Pintar ini dapat menarik siswa memupuk rasa keindahan, dan mengembangkan daya imajinasi. Selain itu, di dalam media pembelajaran Kantong Pintar terdapat gambar yang mampu merangsang peserta didik untuk menciptakan daya imajinasi dan ide maupun gagasan. Hasil belajar siswa dengan memakai Media pembelajaran Kantong Pintar sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia juga mengalami peningkatan, hal yang sama juga terjadi pada motivasi peserta didik yang meningkat dengan signifikan. Kantong Pintar dapat dijadikan bahan pendukung utama dalam media menyampaikan materi Bahasa Indonesia dan tidak terpaku pada metode ceramah yang membosankan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kantong Pintar, Bahasa Indonesia

1. Pendahuluan

Upaya dari peningkatan mutu pendidikan pada masa sekarang ini, tidak dapat terlepas dari adanya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya (Trisiana, 2020). Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu pendidik dalam jalannya proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang terkait dengan media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran (Hamid, dkk, 2020). Media pembelajaran sendiri sangat penting untuk menumbuhkan rasa antusias peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan pendidik juga sebaiknya yang menarik.

Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu alat bantu yang digunakan pendidik dalam

melancarkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang telah diajarkan. Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan balik terhadap pendidik dan peserta didik (Audie, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang bersifat nyata atau konkret di jenjang pendidikan khususnya pada peserta didik kelas IV SD, merupakan kegiatan yang efektif untuk membantu peserta didik secara tidak langsung mengaitkan materi pada media pembelajaran dengan dunia nyata yang di jumpai di sekitarnya serta mampu mengenalkan objek yang ada di lingkungan peserta didik. Menurut Pakpahan, dkk (2020) suatu media dikategorikan baik jika media tersebut dapat membantu peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Ketika proses pembelajaran, siswa memperhatikan penjelasan guru namun hanya ada satu atau dua anak saja yang kurang memperhatikan. Hampir semua siswa yang mampu mengerjakan tugas dengan baik. Siswa kelas 4 merupakan siswa yang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, maka dari itu guru biasanya menyediakan media pembelajaran yang mampu menunjang materi pembelajaran. Media yang digunakan yaitu media nyata supaya mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Sekolah telah

memiliki sarana dan prasarana cukup lengkap seperti LCD dan proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelas 4 yang mengalami kesulitan dalam belajar mengurutkan sebuah teks. Dalam mengurutkan teks ini siswa memerlukan ketelitian dalam mengurutkannya. Siswa belum mampu memahami kalimat dalam teks prosedur. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran berupa Kantong Pintar untuk memahami bagaimana cara mengurutkan teks prosedur.

2. Metode

Jenis penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan penelitian *R&D (Research and Development)*. Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Annam et al., 2021). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE*. Dalam model pengembangan *ADDIE* ini terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

3. Hasil dan Diskusi

Media pembelajaran Kantong Pintar memiliki kelebihan dan keunggulan dari media pembelajaran yang sebelumnya. Media yang digunakan lebih kepada media konkrit dan salah satu keunggulan yang menonjol pada media pembelajaran ini adalah aplikasi ini disesuaikan dengan warna dan bentuk sesuai anak sekolah dasar. Adanya tata cara penggunaan media ini memudahkan dalam menggunakan media tersebut. Media pembelajaran Kantong Pintar ini berbentuk aplikasi media konkrit dan memiliki tujuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang menjadi mudah dicapai. Serta kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan efisien. Selain itu, juga dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Riyan, Muhammad, 2021).

Media ini mencakup beberapa materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dan media ini sangat menarik minat siswa. Peneliti memilih Kantong Pintar sebagai media bertujuan untuk menimbulkan kembali minat siswa dalam belajar dan membuat materi tidak monoton hanya pada tulisan tapi dapat di gunakan dengan cara bermain. Media pembelajaran *Kantong Pintar* memiliki dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan minat belajarnya yang dilihat dari hasil evaluasi dan aktivitas kegiatan pembelajaran yang baik. Penciptaan media pembelajaran Media pembelajaran Kantong pintar lebih mengedepankan konten-konten menarik yang berisikan materi pembelajaran agar siswa lebih fokus dan tidak bosan dalam menggunakan media pembelajaran (Ramdani, dkk, 2022).

Media pembelajaran Kantong Pintar ini dapat menarik siswa memupuk rasa keindahan, dan mengembangkan daya imajinasi. Selain itu, di dalam media pembelajaran Kantong Pintar terdapat gambar yang mampu merangsang peserta didik untuk menciptakan daya imajinasi dan ide maupun gagasan (Rulviana, Vivi, 2020). Hasil belajar siswa dengan memakai Media pembelajaran Kantong Pintar sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia juga mengalami peningkatan, hal yang sama juga terjadi pada motivasi peserta didik yang meningkat dengan signifikan, sehingga memungkinkan bahwa media pembelajaran Kantong Pintar dapat dijadikan bahan pendukung utama dalam media menyampaikan materi Bahasa Indonesia dan tidak terpaku pada metode ceramah yang membosankan (Pramudya, Gunawan & Sujarwo, 2022).

4. Kesimpulan

Media pembelajaran Kantong Pintar memiliki kelebihan dan keunggulan dari media pembelajaran yang sebelumnya. Media pembelajaran Kantong Pintar ini dapat menarik siswa memupuk rasa keindahan, dan mengembangkan daya imajinasi. Selain itu, di dalam media pembelajaran Kantong Pintar terdapat gambar yang mampu merangsang peserta didik untuk menciptakan daya imajinasi dan ide maupun gagasan. Kantong Pintar dapat dijadikan bahan

pendukung utama dalam media menyampaikan materi Bahasa Indonesia dan tidak terpaku pada metode ceramah yang membosankan.

5. Referensi

- Rulviana, V. (2020). Pemanfaatan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Narasi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Jabung 2. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 223–229. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4574>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Mawardi, A. D. (2019). Peran Lingkungan Sekolah dalam Hubungannya dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Teluk Dalam 6 Banjarmasin. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 14(1), 51–67. <http://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/article/view/10/3>
- Miftah, 2022. *Peran, Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. CV. Feniks Muda Sejahtera : Jawa Barat
- Nurfadhillah, Septi. 2022. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak : Jawa Barat