

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS *SCRAMBALE* UNTUK SISWA KELAS 1 TEMA 6
SD NEGERI 20 KURAO PAGANG PAGANG**

Thasya Dwi Hendri Yenni¹, Yetti Morelent¹, Hidayati Azkiya¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

e-mail thasyadwihendriyenni15@gamil.com

PENDAHULUAN

Media adalah suatu alat perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan juga sebagai sarana dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar peserta didik dapat menggunakan media untuk menyampaikan perasaan serta pikiran sehingga dapat membantu kemajuan dari peserta didik. Selain itu, penggunaan Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik sehingga dibutuhkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Melalui media pembelajaran komunikasi antara pendidik dan peserta didik akan berlangsung menyenangkan dan efektif sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Penggunaan media yang tepat adalah salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam mengajar termasuk dengan kemampuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran serta mengembangkan metode pembelajarannya siswa.

Metode pembelajaran merupakan prinsip dasar sebuah cara kerja secara teknis

dapat dikembangkan untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. metode pembelajaran juga sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran metode pembelajaran dapat menimbulkan pengajaran yang menyenangkan apabila guru dapat memilih metode pengajaran dengan benar. metode pengajaran akan lebih lebih baik lagi apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap guru kelas I di SDN 20 Kurao Pagang dengan Mardiaty, S.Pd pada tanggal 18 September 2019 Berdasarkan observasi pada tanggal 18 September 2019, terlihat dalam proses pembelajarannya guru cenderung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, pembelajaran yang Selain itu, pembelajaran yang dikembangkan guru masih monoton.. Sudah tersedia media pembelajaran seperti LCD, Namun belum optimalnya penggunaan proyektor LCD.

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan Nilai UTS Bahasa Indonesia Kelas I Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

Jumlah siswa	Nilai Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
25	64.6	9	16

Menurut pendapat Praherdhiono (2016:46) “penggunaan media pembelajaran akan memberikan sumbangan terhadap kemampuan mengakses metode ataupun media dalam pembelajaran di lingkungan mengajar” dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian dari proses belajar untuk dapat memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap dari peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses mengajar adalah media yang berbasis Scramble. Menurut Istarani (2014:185), penggunaan model pembelajaran *Scramble*. Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran Scramble yaitu pertanyaan dan jawaban, dimana peserta didik disuruh untuk melengkapi jawaban tersebut hingga sempurna, dan yang kedua adalah peserta didik menyiapkan kata-kata atau kalimat yang dapat melengkapi jawaban sehingga sempurna.

Model *scramble* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, karena media *scramble* dapat membantu peserta didik dalam membaca lancar. Hal tersebut sejalan dengan tujuan untuk

mendukung peserta didik untuk membaca lancar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Scramble* Untuk Siswa Kelas I Tema 6 SD Negeri 20 Kurao Pagang.

METODE

penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Menurut Trianto (2009:189), pengembangan model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, yaitu penganalisaan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun karena keterbatasan kemampuan, maka dalam penelitian ini peneliti hanya sampai fase ketiga, antara lain:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* berisikan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konsep, dan analisis peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil yang didapat setelah melakukan analisis, digunakan untuk merancang media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *scramble*. Kegiatan belajar pada media *scramble* ini dibuat dan disusun berdasarkan materi dan RPP yang disajikan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *scramble* yang sudah dirancang dikembangkan. Pada tahap pengembangan ini peneliti hanya melakukan sampai tahap validasi saja. Untuk tahap

validasi akan dilakukan oleh pakar

Berikut hasil validasi dari pakar

No	Validasi	Presentase validasi	Kriteria
1.	Materi	85%	Valid
2.	Bahasa	90%	Sangat Valid
3.	Tampilan	88%	Valid
	Rata - Rata	87%	Valid

Berdasarkan dari di atas, dapat dijelaskan bahwa media yang peneliti kembangkan mendapatkan nilai validitas dengan rata-rata 87% yang menunjukkan bahwa media yang peneliti kembangkan berada pada kriteria valid.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut: Pertama, hasil validasi media oleh validator materi diperoleh persentase 85% dengan kriteria valid. Dari validator bahasa diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat valid. Dari validator tampilan memperoleh persentase 88% dengan kriteria valid. Hasil rata-rata validasi dari ketiga validator memperoleh persentase 87% dengan kriteria valid.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan maka media *scrambale*. maka peneliti menyarankan, pertama Sekolah dapat

menggunakan media ini sebagai salah satu buku sumber pembelajaran. Kedua, guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai bahan ajar. Ketiga, siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran ini untuk memahami materi puisi. Keempat, untuk peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam Mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- 1) Arikunto, Susaharismi. (2018). *Pengembangan Media Scrambale Untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Siswa Kelas V SD Negeri 2 Petir Bantul*. Jurnal Universitas Ahmad Dahlan, 2614-1620.
- 2) Abidin, Z., 2017. Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. Edcomech J. Kaji. Teknol. Pendidik I. Dari
- 3) Fatmawati, Intan, Handhika, Jeffry, & Kurniadi, Erawan. (2019). Pengaruh Penerapan Modul Fisika Berbasis Setrada (Seni Tari Dan Drama) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK. Jurnal Prodi Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Maidun, 2527-6670.
- 4) Gustarie Chika, Hidayat Asep, & Suherman, Fugiyar. (2019). *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Modul Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlang Buana, Volume 5, Nomor 1, Tahun 2019.
- 5) Humaira, Desni. (2012). *Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Di SLB Sabiluna Pariaman*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Volume 1, Nomor 3 Tahun 2013.

- 6) Istarani, Ridwan (2015). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada
- 7) Jannah, Halfi Raodahtul, Lisnawati, Santi, & Sustisna H. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Scrambele Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas III Al-Madinah Cibinong Bodor*. Jurnal Fakultas Agama Islam Ibn Khaldun Bogor, Volume 4, Nomor 3, Tahun 2019, halm 189-195