

Pengembangan Media Kasual Berbasis Mobile Learning Materi Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan Siswa Kelas I SDN Blimbing 2

Dodi Yusuf Fran Setiyo¹, Rian Damariswara², Ita Kurnia³,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Yusufdodi939@gmail.com¹, riandamar08@unpkediri.ac.id²,
itakurnia@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The use of learning media is very important. However, there are still teachers who do not use learning media when teaching. This results in low student learning outcomes. This research aims to determine the effectiveness of using KASUAL learning media (Visual Alphabet Cards) on vowel and consonant sound symbol material to improve student learning outcomes. This research uses R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model. The subjects of this research were class I students at SDN Blimbing 2, totaling 25 students. The data collection technique uses test questions. Data analysis techniques use quantitative data analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this research show that the results of students' classical learning completeness from the post test (evaluation) scores after using the KASUAL learning media (Visual Alphabet Cards) obtained a percentage score of 84% of students getting a score of ≥ 75 . Based on these results, it can be concluded that the KASUAL learning media (Visual Alphabet Cards) in material on vowel and consonant sound symbols is very effective in improving student learning outcomes on material on vowel and consonant sound symbols.

Keywords: effectiveness, ketami learning media, learning outcomes.

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran sangat penting. Namun, masih terdapat guru yang belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran KASUAL (Kartu Abjad Visual) pada materi lambang bunyi vokal dan konsonan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Blimbing 2 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar klasikal siswa dari nilai post test (evaluasi) sesudah menggunakan media pembelajaran KASUAL (Kartu Abjad Visual) memperoleh skor presentase 84% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KASUAL (Kartu Abjad Visual) pada materi lambang bunyi vokal dan konsonan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lambang bunyi vokal dan konsonan.

Kata Kunci: keefektifan, media pembelajaran kasual, hasil belajar.



PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Belajar yang dicanangkan Nadiem Makarim hanya menitikberatkan pada materi inti, sehingga ada beberapa materi yang sengaja dilewatkan yang pada akhirnya mengakibatkan pengetahuan siswa menjadi terbatas dan tidak menyeluruh. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Terutama dalam hal pemilihan materi penting yang disampaikan kepada siswa. Karena sebagian besar materi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang esensial (Sumaryanti, 2023). Hal ini karena setiap mata pelajaran pada dasarnya bertujuan menanamkan informasi kepada siswa, dan informasi itu berupa bahasa.

Keterampilan membaca dasar diperlukan agar siswa dapat memahami dan mengucapkan tulisan dengan pelafalan dan intonasi yang jelas. Membaca dasar membantu siswa memahami teks bacaan. Diharapkan siswa mendapatkan informasi dari bacaan tersebut, sehingga pengetahuan dan wawasannya bertambah. Membaca dasar untuk siswa kelas I harus mendapatkan perhatian penuh dari guru. Pada tahap ini, siswa kelas I mulai mengenal huruf, bunyi, suku kata, dan kalimat meskipun dalam konteks yang sederhana. Peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar menguasai keterampilan membaca. (Mahsun & Khoiriyah, 2019)

Selain media pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menguasai metode pembelajaran yang efektif. Guru harus mampu membuat suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Namun, implementasi dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah tanpa diselingi dengan model dan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas I, dalam pembelajaran materi lambang bunyi vokal dan konsonan. Ditemukan bahwa guru pada proses pembelajaran di kelas tersebut masih menggunakan buku paket atau masih kurangnya media pembelajaran lainnya yang menarik. Siswa tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi dan siswa merasa bosan karena guru masih menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang masih monoton yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang berinovasi.

Dari paparan permasalahan di atas, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan



dan mudah untuk dalam memahami materi. Serta didukung dengan adanya media penunjang berupa tablet dari bantuan pemerintah yang belum dimanfaatkan secara maksimal oleh bapak ibu guru. Maka dari itu perlunya media pembelajaran yang masih jarang digunakan oleh guru saat melakukan proses kegiatan pembelajaran di kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikembangkan, contohnya yaitu Media Kasual (Kartu Abjad Visual). Alasan pemilihan media tersebut adalah untuk memudahkan siswa dalam kelancaran membaca sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Sari et al., (2020), media gambar paling sering digunakan oleh guru di lembaga pendidikan untuk membantu dalam penyampaian isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis mobile learning untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri?; (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis mobile learning untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri?; (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis mobile learning untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan padasiswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis mobile learning untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri; (2) Mengetahui Kepraktisan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis mobile learning untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri; (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran Kasual (kartu abjad visual) berbasis mobile learning untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan padasiswa kelas I SDN Blimbing 2 Kediri.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya dari Bayu Nurhidayat, dalam penelitiannya yang berjudul tentang “Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura Untuk SD Negeri 1 Perante”. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media keseluruhannya yaitu sebesar 79.16% berdasarkan kriteria media termasuk valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil keseluruhan sebesar 89,5.7% berdasarkan kriteria



media termasuk valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba pada siswa diperoleh hasil keseluruhan 97 % yang berdasarkan kriteria media termasuk valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test siswa terdapat peningkatan nilai sebesar 100% yang berdasarkan kriteria termasuk dalam kriteria yang ekertif saat digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan pada penelitian terdahulu terdapat di hasil yang diharapkan dan juga objek yang dipilih. Persamaan pada penelitian terdahulu ada di jenis media yang dikembangkan dan metode yang digunakan.

Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan media kasual berbasis mobile learning materi lambang bunyi vokal dan konsonan, serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Develepment, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Blimbing 2 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan soal tes. Teknis analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil soal evaluasi Sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasildari analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji coba skala luas dilakukan kepada siswa kelas 1 SDN Blimbing 2 dengan jumlah 25 siswa. Uji coba ini diawali dengan guru memberikan soal evaluasi dikerjakan secara mandiri. Berikut data dari hasil soal evaluasi siswa pada skala luas.

Tabel 4. Hasil Soal Evaluasi Subjek Luas

No	Nama	Nilai	Jenis Soal
1.	AAB	79	Pillihan ganda
2.	ADHT	85	
3.	ATG	88	
4.	AAW	83	
5.	AFS	80	
6.	CNK	80	
7.	EN	88	
8.	FRA	88	
9.	IN	82	
10.	JSABS	85	
11.	JA	88	
12.	LEAJ	88	
13.	MFP	82	



14.	MA	80
15.	MAJ	88
16.	MAS	79
17.	MAI	79
18.	MADP	85
19.	MAM	85
20.	NMA	82
21.	RJP	82
22.	SDP	86
23.	SP	85
24.	VMAP	80
25.	VD	83
Jumlah skor		2.090

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Hasil Belajar Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Hasil Belajar Siswa} = \frac{2090}{2500} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Hasil Belajar Siswa} = 84$$

Ditinjau dari table 4. hasil rata-rata penilaian soal evaluasi dari seluruh siswa uji coba terbatas yaitu 84, sehingga dikatakan media Kasual (kartu abjadvisual) efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Uji coba luas keefektifan media pembelajaran ketami dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi lambang bunyi vokal dan konsonan. Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran KASUAL (Kartu Abjad Visual) dapat diukur menggunakan instrument soal evaluasi pada hasil kerja siswa yang diberikan ke siswa setelah menggunakan media KASUAL (Kartu Abjad Visual). Data efektif diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dari kelas. jika rata-rata kelas $I \geq 75$ KKTP, media ini dianggap efektif dan jika ≤ 75 KKTP maka media ini dianggap kurang efektif dan harus direvisi. Setelah itu hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan nilai hasil 84 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dikarenakan melebihi nilai KKTP dapat disimpulkan bahwa media KASUAL (Kartu Abjad Visual) pada materi lambang bunyi vokal dan konsonan sangat efektif digunakan.

Penggunaan media pembelajaran Kasual berbasis mobile learning yang berbentuk aplikasi untuk memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa diantaranya yaitu siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan interaktif dalam pembelajaran. Pemaparan materi disajikan

dengan jelas sehingga siswa mudah memahami materi. Tampilan media pembelajaran ketami dibuat dengan menarik, bervariasi dan tidak monoton sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Selain itu, media KASUAL (Kartu Abjad Visual), tergolong media yang cukup variatif. Desain dalam media memiliki berbagai animasi guna menarik perhatian siswa, seperti animasi berbagai hewan yang bisa bergerak. Pemilihan warna cukup sesuai dengan tema background laut yaitu hijau, kuning, dan biru. Font penulisan cukup besar sehingga dapat mempermudah siswa dalam mengeja atau membaca.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian uji coba keefektifan media pembelajaran kasual, media pembelajaran dinyatakan sangat efektif dibuktikan dengan hasil belajar klasikal siswa yang memperoleh skor presentase 84% dengan kriteria sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi huruf vokal dan konsonan. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu membuat variasi animasi yang lebih menarik, dan menggunakan model pembelajaran yang efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89-105
- Botty, M. (2018). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang. *JIP(Jurnal Ilmiah PGMI)*, 4(1), 41-55.
- Lestari, Novita Dian Dwi, et al. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu* 5.4, 2611–2616.
- Musahrain, M., Suryani, N., & Suharno, S. (2017, March). Pengaplikasian mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.