

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca, Pemahaman dan Menulis Kalimat Tanda Baca Peserta Didik Kelas V SD

Isni Ahida, Prima Gusti Yanti

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR HAMKA, Jakarta, Indonesia, 12740

ahidaisni0508@gmail.com

Received: 14 April 2023 **Accepted:** 2 Mei 2023 **Published Online:** 27 Juni 2023

Abstrak

Bahasa berperan penting dalam perkembangan sosial, emosional serta intelektual. Keterampilan berbahasa selalu ada dan menjadi bagian dari pendidikan pada pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Beberapa observasi mengungkapkan bahwa masih rendahnya minat peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia utamanya dalam kemampuan membaca, memahami dan menulis tanda baca. Word wall adalah salah satu media pembelajaran interaktif berbasis online guna meningkatkan, pemahaman, membaca dan menulis kalimat tanda baca peserta didik kelas 5 SD. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis word wall untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SD. Adapun metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif jenis Research and Design Development (R&D) dengan ADDIE di SDN Cipulir 5. Dengan menggunakan lima langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan word wall ini cukup baik. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran Word wall berbasis teknologi dikategorikan "sangat layak" diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 5 SD.

Kata Kunci: wordwall, media pembelajaran, bahasa indonesia, tanda baca, pembelajaran interactive

Abstrack

Language is the important role in social, emotional and intellectual development. Language skills are always be the part of education from elementary school to university. Several observations revealed that students' interest in Bahasa Indonesia lesson was still low, especially in their ability to read, understand and write punctuation marks. Word wall is one of the online-based interactive learning media to improve the understanding, reading and writing punctuation sentences for 5th grade elementary school students. The purpose of this research was to develop the learning media based on word walls website for Bahasa Indonesia in 5th grade elementary school. The research method used is quantitative research of the Research and Design Development (R&D) type with ADDIE at SDN Cipulir 05. Using five steps, there are Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate. From the results of the study, it shows that the development of word wall-assisted learning media is quite good. Thus, it can be concluded that the technology-based Word wall learning media is categorized as "very feasible" to be applied to increase students' understanding of the Indonesian language subject for 5th grade elementary school students.

Key word: wordwall, learning media, Bahasa Indonesia, punctuation, interactive education.

Pendahuluan

Bahasa berperan cukup penting dalam perkembangan sosial, emosional serta intelektual. Keterampilan berbahasa selalu ada dan menjadi bagian dari pendidikan pada tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sekolah dasar, tempat siswa belajar pendidikan dasar, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara secara efektif, baik lisan maupun tulisan. Ada empat aspek dasar yang harus dimiliki oleh semua siswa dalam keterampilan berbahasa, seperti menulis, menyimak, berbicara dan membaca (Mustamin, 2013). Umumnya, pembelajaran bahasa dikhususkan untuk keterampilan menulis dan membaca. Belajar menulis dan membaca merupakan keterampilan dasar dimana tidak seluruh siswa di dunia cukup belajar (Genlott & Grönlund, 2013). Penelitian tentang kemampuan membaca dan menulis telah banyak dilakukan dengan menggunakan berbagai teori konstruk dan perspektif. (Julius et al., 2016).

Membaca, pemahaman dan menulis menempati porsi besar dalam kegiatan belajar mengajar (Maspufah, 2019). Menyikapi hal tersebut, pemahaman, menulis dan membaca adalah hal penting pada pembelajaran sepanjang hayat. Hal ini juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang melibatkan proses interaktif antara pembaca dan teks. Siswa membutuhkan keterampilan membaca, pemahaman dan menulis di semua tingkat pendidikan dan untuk semua mata pelajaran sekolah. Keterampilan membaca, pemahaman dan menulis yang diperlukan dalam kehidupan akademik dan sosial, merupakan keterampilan bahasa dasar (Özdemir & Akyol, 2019). Dari penjelasan tersebut bisa dipahami bahwa membaca, pemahaman dan menulis itu penting, dan siswa harus menjadi pembaca yang baik dan mampu memahami teks bacaan yang mereka pelajari dalam proses pembelajarannya.

Rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa khususnya tingkat SD tidak sesuai dengan tingkat perkembangan dan harapan yang seharusnya dimiliki siswa. Tingkat perkembangan bahasa anak menurut (Hernández-Torrano & Ibrayeva, 2020) menyatakan siswa SD harus memiliki kemampuan berpikir secara analitis dan logis membantu siswa untuk memahami konstruksi bahasa, misalnya dalam penggunaan perbandingan yang tepat. Siswa juga harus mampu menggunakan struktur bahasa yang kompleks serta dikaitkan dengan kalimat satu sama lain guna menghasilkan teks definisi, narasi dan deskripsi yang logis. Guna meminimalisir gejala tersebut, diperlukan solusi guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dalam hal ini.

Kemampuan bahasa siswa SD sangat penting untuk diajarkan dalam pendidikan formal. Manfaat mahir dalam keterampilan berbahasa adalah memungkinkan siswa untuk mengembangkan imajinasinya, menambah wawasan, dan menyampaikan pengetahuan baru yang diketahui siswa di lingkungannya dan mampu menyelesaikan atau meringankan masalah yang dihadapi. Keterampilan menulis dan membaca merupakan keterampilan dasar dan krusial yang perlu untuk dikuasai sejak dini oleh siswa Sekolah Dasar. Membaca adalah hal penting bagi siswa, karena melalui membaca, seorang siswa akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang berguna dalam kehidupan, hal itu dapat diperoleh jika siswa menguasai isi bacaan. Proses pemahaman isi suatu teks adalah kemampuan kognitif yang sumbernya

berasal dari aspek afektif seperti kepercayaan diri, minat, pengendalian emosi negatif, serta penanguhan serta kemauan mengambil resiko.

Sementara itu, hasil dari beberapa penelitian internasional menunjukkan bahwa prestasi membaca merupakan masalah dalam pendidikan di Indonesia. Menurut Organization for Economic Cooperation and Development (OECD, 2012b), skor rata-rata literasi membaca di Indonesia masih rendah. Dalam hal ini diperoleh skor 397 untuk Programme for International Student Assessment (PISA), sedangkan skor rata-rata untuk keseluruhan negara peserta, jika dibandingkan, adalah rata-rata 493 poin. Skor rata-rata hanya meningkat satu poin dari PISA sebelumnya (OECD, 2012) Skor rata-rata dalam kemampuan membaca ini merupakan salah satu yang terendah dari negara dan ekonomi peserta PISA meskipun tesnya dalam Bahasa Indonesia, apalagi dalam bahasa Inggris.

Dari hasil tes kemampuan bahasa tersebut maka dalam pembelajaran tentu dibutuhkan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kemampuan pemahaman membaca, serta menulis tanda baca peserta didik sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran digital interaktif yang dapat diterapkan selama pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah word wall. Media pembelajaran word wall merupakan kumpulan kata-kata yang disusun secara sistematis yang ditempel di dinding kelas atau dipajang menggunakan media lain di dalam kelas. Word wall berguna bagi guru untuk mengarahkan siswa ke kumpulan kata. Kata dan kata kunci yang dipelajari berkaitan dengan tema pembelajaran (Mawaddah et al., 2022)

Menurut peneliti, penelitian ini penting dilakukan di sekolah dasar karena guru masih belum banyak menggunakan media pembelajaran word wall ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran word wall berdasarkan hasil beberapa penelitian terdahulu dapat digunakan karena mampu meningkatkan minat siswa (Zulvira & Desyandri, 2022) Membantu siswa dalam mengingat ulang materi yang sudah dipelajari di sekolah, mampu meningkatkan semangat serta motivasi belajar peserta didik (Knain, 2001), dan meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa (Chango et al., 2021).

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang efektivitas pengembangan media pembelajaran berbantuan word wall untuk meningkatkan kemampuan membaca, pemahaman dan menulis tanda baca peserta didik sekolah dasar. Sehingga hasil penelitian dapat dijadikan sebagai rekomendasi kepada guru yang mengajar di kelas 5 sekolah dasar khususnya yang mempelajari bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model Research and Development (R&D) dengan menggunakan tipe ADDIE pada lima tahap (analysis, design, development, implementation and evaluation) (Dalimunthe et al., 2021). Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan khususnya dalam fokus media pembelajaran dengan tujuan menghasilkan atau memperbaiki suatu produk dengan cara mengukur atau menilai ahli materi, pendidikan dan media (Zulvira & Desyandri, 2022). Produk yang dihasilkan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran Word wall berbasis

teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner (Tsai et al., 2018). Observasi dilakukan di salah satu sekolah yang akan diteliti, dan dilakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas V tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Kuesioner dibagikan kepada ahli materi, pendidikan dan media kemudian; menguji produk yang dihasilkan.

Uji coba produk diujikan pada siswa kelas V SDN Cipulir 05 dengan membagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok kecil serta kelompok besar. Hal ini dilakukan guna mengetahui keefektifan, efisiensi dan keenakan media pembelajaran Word wall ini selama pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 sekolah dasar dengan media pembelajaran dalam kelas (Zulvira & Desyandri, 2022).

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Word wall berbasis teknologi yang dikembangkan, ada 5 tahapan yang harus peneliti lakukan yaitu: 1) Tahap analysis, melakukan analisis untuk permasalahan yang biasa terjadi di sekolah serta memecahkannya. permasalahan yang terjadi di sekolah, 2) Tahap design, melakukan desain produk yang hendak dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran Word wall berbasis teknologi dan melakukan uji kelayakan pada ahli, 3) tahap development, tahap ketiga ini melakukan realisasi pada tahap sebelumnya yang akan menjadi media pembelajaran yang akan diterapkan untuk memecahkan masalah pada proses belajar mengajar, 4) Tahap implementation, mengimplementasikan produk yang telah dihasilkan seperti Word wall berbasis teknologi media pembelajaran kepada siswa dalam situasi aktual yang ada di sekolah atau di luar sekolah, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, 5) Tahap evaluation, mengevaluasi berbasis teknologi Media pembelajaran Word wall dengan menyempurnakan kekurangan yang ada pada pengembangan ini berdasarkan saran para ahli dan fakta dalam penggunaan media pembelajaran kepada siswa. Jika produk belum dikatakan layak, maka harus diperbaiki dengan kekurangan yang ada. Jika produk sudah lebih baik, produk dapat disebarluaskan kepada masyarakat sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan (Arrosagaray et al., 2019).

Hasil dan Pembahasan

Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan suatu produk. Uji keefektifan produk yang telah dibuat. Produk yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran Word wall berbasis teknologi menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yang harus dilakukan sebagai berikut:

Tahap Analysis

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi dan wawancara terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas masih kurang dalam pemanfaatan teknologi dengan penerapan media pembelajaran.

Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan buku- buku guru yang ada di kelas. Sehingga pembelajaran di kelas cenderung terlihat membosankan, dan kurangnya respon siswa dalam fokus menerima materi pembelajaran di kelas, yang berimbas pada kurangnya pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Word wall berbasis teknologi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa sehingga pembelajaran di kelas dapat menyenangkan dengan bermain sambil belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru SDN Cipulir 05, ditemukan bahwa guru sering menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran di kelas. Kurangnya pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran di kelas kurang efektif. Ditemukan juga bahwa siswa merasa kesulitan untuk menerima materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap Design

Merancang media yang akan digunakan pada media pembelajaran word wall dengan membuat beberapa sketsa logo sebagai tampilan awal. Design untuk produk ini adalah pada topik bacaan, pemahaman dan menulis tanda baca di kelas 5 SD dengan aplikasi web yang dapat diunduh siswa sehingga media pembelajaran ini dapat memberikan kesan yang baik kepada siswa dengan belajar sambil bermain bahasa Indonesia.



Gambar 1: website word wall bagian penggunaan tanda titik sistem benar salah

Contoh design produk yang di desain seperti gambar 1 yang dikembangkan oleh Dewireri86 di website word wall. Sistem pengerjaannya adalah dengan benar salah, namun dalam hal ini terdapat lebih dari satu tipe pengerjaan atau template yang bisa digunakan yaitu seperti anagram, kartu acak, kuis, kuis gameshow, membuka kotak, pengurutan grup, roda acak, si algojo dan lain lain yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2: Jenis template pada website wordwall

Development Stage

Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran yang ada dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu Pertama, mengembangkan materi lain seperti penggunaan huruf kapital, deskripsi teks dan sebagainya pada website Word wall. Kedua, memasukan materi IPA ke dalam media pembelajaran word wall yang telah dibuat sebelumnya. Ketiga, memilih tema atau template media pembelajaran ini dengan memilih tema kuis menang atau kalah dan pecah balon yang bertemakan belajar sambil bermain. Keempat, melakukan perubahan sistem pada media pembelajaran word wall agar dapat digunakan pada Handphone dengan mode Landscape atau portrait.

Dengan selesainya tahap ini dalam pengembangan media pembelajaran, selanjutnya menilai kelayakan dan meminta kritik maupun saran dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan uji validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, pendidikan dan media Uji validasi yang dilakukan oleh validator 1 ahli media mengatakan bahwa “media pembelajaran ini cukup kreatif dan inovatif, namun harus ada instruksi sebelum permainan media pembelajaran dimulai, dan soal-soal harus mudah dipahami untuk dijawab”. Hasil yang diperoleh dari ahli media seperti pada

Tahap Evaluation

Tahap terakhir yang harus dilakukan adalah melakukan evaluasi terhadap mediapembelajaran word wall dari berbagai saran dan kritik yang diterima peneliti. Baik dari ahli yang parah maupun dari responden siswa, dengan melakukan perbaikan dari kekurangan media pembelajaran word wall. Setelah semua saran dan kritik terpenuhi, media pembelajaran word wall ini dapat disebarluaskan kepada masyarakat umum sebagai media pembelajaran. Hal itu menambah pemahaman siswa terhadap pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia. peneliti berharap pengembangan media ini dapat membantu orang lain dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa dan menjadikan pembelajaran menyenangkan (Harjanta & Herlambang, 2018)

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pembahasan sebelumnya, dari hasil ahli, ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan serta angket yang dibagikan kepada kelompok kecil dan kelompok besar tentang pengembangan media pembelajaran Word wall berbasis teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Word wall berbasis teknologi dikategorikan “sangat layak” digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti berharap media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan orang tua khususnya di pelajaran Bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arrosagaray, M., González-Peiteado, M., Pino-Juste, M., & Rodríguez-López, B. (2019). A comparative study of Spanish adult students' attitudes to ICT in classroom, blended and distance language learning modes. *Computers and Education*, 134, 31–40. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.016>
- Chango, W., Cerezo, R., & Romero, C. (2021). Multi-source and multimodal data fusion for predicting academic performance in blended learning university courses. *Computers and Electrical Engineering*, 89. <https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2020.106908>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E.D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Genlott, A. A., & Grönlund, Å. (2013). Improving literacy skills through learning reading by writing: The iWTR method presented and tested. *Computers and Education*, 67, 98–104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.03.007>
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Hernández-Torrano, D., & Ibrayeva, L. (2020). Creativity and education: A bibliometric mapping of the research literature (1975–2019). *Thinking Skills and Creativity*, 35. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100625>
- Julius, M. S., Meir, R., Shechter-Nissim, Z., & Adi-Japha, E. (2016). Children's ability to learn a motor skill is related to handwriting and reading proficiency. *Learning and Individual Differences*, 51, 265–272. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2016.08.034>
- Knain, E. (2001). Ideologies in school science textbooks. *International Journal of Science Education*, 23(3), 319–329. <https://doi.org/10.1080/095006901750066547>
- Maspufah, M. (2019). Improving Students' Reading Comprehension by Using Reciprocal Teaching Strategy. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 6(1), 26–32. [https://doi.org/10.25299/jshmic.2019.vol6\(1\).2639](https://doi.org/10.25299/jshmic.2019.vol6(1).2639)
- Mawaddah, R., Triwoelandari, R., & Irfani, F. (2022). Kelayakan Lks Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Sd/Mi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 1–14.

- Mustamin. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dialog Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Respons Verbal Dilengkapi Dengan Gambar. Universitas Mataram.
- OECD. (2012a). PISA 2012 Results: What Students Know and Can Do. In CrossRef Listing of Deleted DOIs (Vol. 1). <https://doi.org/10.1787/9789264201118-en>
- OECD. (2012b). PISA 2015: PISA Result inFocus. <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2015). Youth, Skills and Employability. OECD Publishing. https://www.oecd-ilibrary.org/education/oecd-skills-outlook-2015_9789264234178-en
- Özdemir, E. Ç., & Akyol, H. (2019). The development of a reading comprehension test. *Universal Journal of Educational Research*, 7(2), 563–570. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.07029>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Tsai, Y. Y., Chao, C. M., Lin, H. M., & Cheng, B. W. (2018). Nursing staff intentions to continuously use a blended e-learning system from an integrative perspective. *Quality and Quantity*, 52(6), 2495–2513. <https://doi.org/10.1007/s11135-017-0540-5>
- Wilczek, L. A., Clarke, A. J., Del Carmen Guerrero Martinez, M., & Morin, J. B. (2022). Catalyzing the Development of Self-Efficacy and Science Identity: A Green Organic Chemistry CURE. *Journal of Chemical Education*, 99(12), 3878–3887. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00352>
- Zulvira, R., & Desyandri. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1273–1286. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3133>