

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERBASIS WORD SQUARE PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDN 1 PENEDAGANDOR KECAMATAN LABUHAN HAJI KABUPATEN LOMBOK TIMUR

Kuratul Umami^{1,*}, Nurhasanah², Siti Istiningsih³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

[e-mail: kuratulumami25@gmail.com](mailto:kuratulumami25@gmail.com)^{1,*}, adamnidris23@gmail.com², ningistie@yahoo.co.id³

Abstrak: Untuk mengetahui penggunaan media gambar berbasis *Word Square* dan untuk mengetahui keefektivitasan produk hasil pengembangan media gambar berbasis *Word Square*. Metode penelitian ini *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Penedagandor. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu 6 orang siswa karena penelitian ini menggunakan kelompok kecil. Hasil penelitian ini yaitu dari validator media memperoleh persentase 79% dengan kategori layak, validator materi memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat layak, respon siswa memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak.

Kata-kata Kunci: Media Gambar, *Word Square*, IPS

DEVELOPMENT OF IMAGE MEDIA BASED ON WORD SQUARE FOR IPS SUBJECT FOR FOURTH GRADE STUDENTS TO 1 PENEDAGANDOR, LABUHAN HAJI DISTRICT, EAST LOMBOK DISTRICT

Abstract: To determine the use of image media based on *Word Square* and to determine the effectiveness of products developed by image media based on *Word Square*. This research method is *R&D (Research and Development)* with the *ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. The population in this study were all IV grade students of SDN 1 Penedagandor. While the sample in this study were 6 students because this study used a small group. The results of this study were the media validator obtained a percentage of 79% in the feasible category, the material validator obtained a percentage of 91% in the very feasible category, the student response obtained a percentage of 95% with the very feasible category.

Keywords: Image media, *Word Square*, IPS

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hujair (2009: 9) pembelajaran merupakan proses interaksi atau komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Proses pembelajaran ini sering kita dapatkan di lembaga pendidikan resmi atau lembaga

pendidikan formal maupun lembaga pendidikan non formal.

Pada proses pembelajaran terjadi penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dimana pada proses penyampaian informasi guru menggunakan alat bantu yang sering kita sebut dengan media pembelajaran. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (dalam Rohani, 1997:2), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. "Arti sempit", bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut "arti luas", yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan

peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Media pembelajaran sendiri mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Melalui media pembelajaran, pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi akan lebih optimal dikomunikasikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dipahami bahwa media dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Pada zaman modern seperti saat ini media sangat populer untuk digunakan oleh pendidik, hal ini dikarenakan penggunaannya yang dirasa mudah dapat menarik minat belajar peserta didik.

Namun kenyataannya di lapangan banyak guru atau pendidik tidak memaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran. Dari hasil pra observasi yang dilakukan di SDN 1 Penedagandor, pada proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku tema sehingga penggunaan media tersebut dirasa masih terdapat kelemahan diantaranya tidak menarik peserta didik untuk membaca buku tema tersebut. Pernyataan ini dibenarkan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu wali kelas di SD tersebut memang sebagian besar guru lebih sering menggunakan media konvensional berupa buku tema. Alasannya adalah dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan media dan beberapa diantaranya memiliki kesibukan diluar pembelajaran sehingga waktu untuk meluangkan membuat media terbatas atau bahkan tidak ada.

Pembelajaran IPS banyak menggunakan metode ceramah, guru hanya menyampaikan informasi dan menulis konsep-konsep IPS dipapan tulis. Semula pembelajaran berjalan baik tetapi, selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi

belajar siswa. Beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain seperti mengobrol, melamun bahkan mengantuk. Terindikasi bahwa kasus siswa yang mengobrol tadi dapat diasumsikan sebagai gejala bahwa pembelajaran berjalan kurang menarik dan membosankan. IPS menurut Hariyanto (2014:4) yaitu salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, prinsip, prosedur, generalisasi dan teori berkaitan dengan isu dan masalah sosial.

Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajarn di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dengan harapan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan melibatkan peserta didik perlu dikembangkan guna mengatasi pemasalahan tersebut, salah satunya adalah poster. Menurut Musfiqon (2012: 85) poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar. Poster ini dapa digunakan untuk menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep yang ada dalam pembelajaran. Poster ini dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi photoshop CS5.

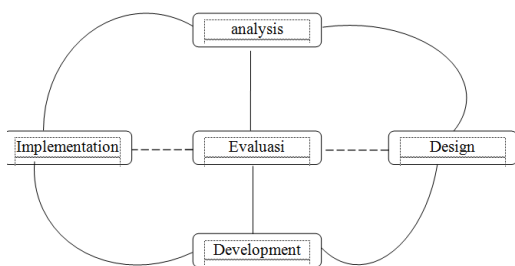
Media pembelajaran poster merupakan salah satu media yang terdiri dari lambang atau simbol yang sangat sederhana, poster juga sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memadukan poster dengan permainan *Word Square*. Dengan media pembelajaran poster berbasis *Word Square* dapat memberikan nuansa belajar yang menarik dan efektif. Menurut Mujiman (dalam Febriani,2018: 83) *Word Square* merupakan model memadukan antara kemampuan menjawab pertanyaan dengan ketelitian dalam mencocokkan jawaban yang ada pada kotak-kotak yang ada. Jadi, media

gambar berbasis *Word Square* yaitu suatu perangkat berupa media pembelajaran dua dimensi yang dipadukan dengan permainan *Word Square*.

Berdasarkan latar belakang diatas , maka dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan media gambar berbasis *Word Square* pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 1 Penedagandor”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (*research and developmen*). Menurut Sugiyono (2016: 407) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) yang merupakan suatu model yang didalamnya mempresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Kelima tahap prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada bagan tahap-tahap pengembangan sebagai berikut:



Gambar 1. Lima Langkah Model ADDIE

Lima langkah model ADDIE menurut Robert Maribe Branch (dalam Mulyatiningsih 2011: 5) yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan apa yang diperlukan oleh

peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (*desain*).

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, media gambar akan mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan desain yang telah ditetapkan, setelah itu media yang dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

4. *Implemenation*

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Sekolah.

5. *Evaluation*

Berdasarkan tahapan implementasi, media gambar perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan angket. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi berdasarkan angket yang diberikan. Untuk menguji tingkat kemenarikan media gambar pada uji coba kelompok kecil.

Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus:

$$= \frac{\text{persentase jawaban responden}}{\text{jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

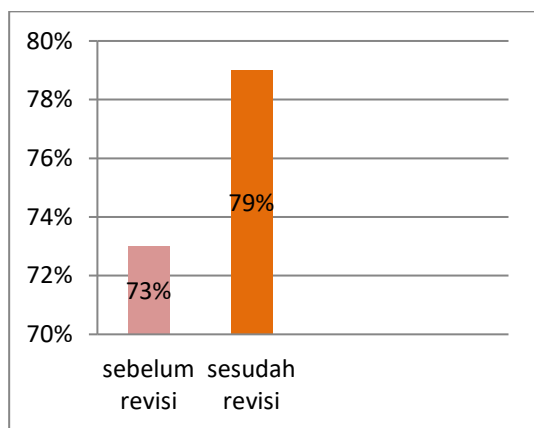
Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran berupa gambar yang siap divalidasi ahli dan diuji coba penggunaan. Berikut dipaparkan tentang sajian dan analisis data hasil tanggapan/penilaian ahli dan uji coba kelompok kecil.

a. Ahli media

Validasi ahli media adalah Bapak Muhamad Tahir, M.Sn. Hasil analisis data validasi ahli media tahap I memperoleh persentase 73% dengan kategori layak dan validasi media tahap II memperoleh persentase 79% dengan kategori layak. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada

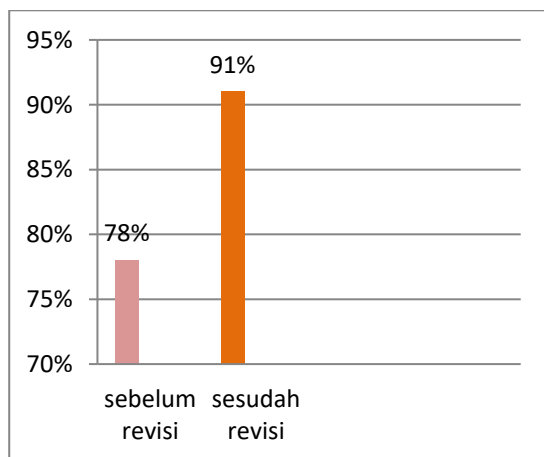
diagram dibawah ini:



Gambar 2. Grafik hasil penelitian validasi ahli media tahap I dan tahap II

b. Ahli materi

Validasi ahli materi adalah Ibu Saluhun,S.Pd. Hasil analisis data validasi materi tahap I memperoleh persentase 78% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, ahli materi memberikan saran tulisan dibuat lebih menarik, kata sumber daya alam diperjelas, buat ringkasan materi sumber daya alam dan soal evaluasi. Validasi tahap II memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat layak, sehingga tidak perlu direvisi lagi. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 3. Grafik hasil penelitian validasi ahli materi tahap I dan tahap II

c. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 orang peserta didik kelas IV. Analisis data berdasarkan uji coba kelompok kecil yaitu tahap I memperoleh persentase 68% dengan kategori layak dan mendapatkan komentar dan saran dari peserta didik. Tahap II memperoleh persentase 95% dengan kategori

sangat layak sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi lagi.

Pembahasan

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 79% dan dinyatakan "layak" dan penilaian hasil ahli materi memperoleh persentase sebesar 91% dan dinyatakan "sangat layak". Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif yang meliputi kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan media gambar.

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan dari para tim ahli, seperti ahli media menyarankan mengenai tata letak masih kurang,bentuk foto gambar harus dimodifikasi lebih menarik, teks juga harus dibuat lebih menarik. Sedangkan masukan dari ahli materi adalah tulisan dibuat lebih menarik, tulisan sumber daya alam diperjelas, buat ringkasan materi sebagai referensi pesertadidik, dan buat soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik.

Selain oleh para ahli produk media gambar juga akan diberikan tanggapan respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan menyatakan "layak" dengan perolehan persentase sebesar 68%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media gambar layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Adapun komentar dari peserta didik yaitu cetakan terlalu kecil sehingga tulisan tidak jelas lebih baik dicetak dengan ukuran yang besar supaya tulisan dapat dibaca.

Dari tanggapan peserta didik diatas peneliti dapat mengetahui bahwa media gambar yang dikembangkan layak digunakan didalam proses belajar dengan saran media gambar dicetak dengan ukuran besar. Sehingga peneliti melakukan uji coba tahap ke II pada peserta didik dengan saran yang telah diberikan. Hasil uji coba tahap II diperoleh rata-rata skor yaitu 4.75 dengan persentase 91% dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari

analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media gambar berbasis *Word Square* melalui lima tahap yaitu :
 - a. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kinerja dan analisis kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Sedangkan analisis kebutuhan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik.
 - b. *Design*, dalam penelitian ini merupakan tahapan perancangan produk yang terdiri dari perancangan produk media (*Storyboard*).
 - c. *Development*, merupakan tahap pengembangan produk media. Pada tahap ini dimulai dari validasi tahap I, revisi, validasi tahap II. Yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Pada tahap ini peneliti memperoleh persentase untuk kelayakan media dari ahli media sebesar 79% dengan kategori layak digunakan sedangkan persentase media dari ahli materi sebesar 91% dengan kategori sangat layak digunakan.
 - d. *Implementation*, merupakan tahap pengimplementasian produk terhadap kelompok kecil. Pada tahap ini diperoleh respon dari peserta didik terhadap penggunaan media gambar yang dikembangkan peneliti. Respon tersebut diperoleh dari angket yang disebar oleh peneliti, adapun respon yang didapat berupa saran dan komentar untuk memperbaiki media gambar yang dikembangkan oleh peneliti.
 - e. *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran

dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Adapun persentase yang peneliti peroleh pada tahap evaluasi sebesar 95% dengan kategori sangat layak.

2. Uji keefektivitasan media dilaksanakan dengan menyebarkan angket pada kelompok kecil. Berdasarkan hasil angket pada uji kelompok kecil yaitu 6 orang siswa maka diperoleh data sebesar 95% menunjukkan bahwa media gambar dapat diterima oleh siswa sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media efektif untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi pendidik
Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri
2. Bagi peserta didik
Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: Pt Rajagrafindo Persada
- Febriani, Reni. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Pasundan 1 Kota Serang*.
- Hariyanto. 2014. *Asessmen Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Hujair AH, Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Prress
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pt Prestasi Pustakarya
- Sadiman, Arief S. dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan*

Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja
Grafindo

Sugiyono. 2016. *METODE PENELITIAN
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung
: PT Alfabeta

_____. *Metode Penelitian dan*

Pengembangan. Bandung: Alfabeta