

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan dalam Keterampilan Menyimak Peserta Didik Fase A di Sekolah Dasar Labschool Cibubur

Novia Rahmiati^{1*}, Dimas Wijaya², Dina Ferisa³

^{1 2 3}SD Labschool Cibubur

*Surel Penulis Koresponden: noviarahmiati83.nr@gmail.com

Abstrak

Penelitian difokuskan pada pembuatan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan. Bahan ajar dalam pengembangan ini memfokuskan dalam keterampilan menyimak peserta didik fase A. Penelitian ini menggunakan metode R&D yang mengadopsi model Dick and Carey dengan 10 tahapan. Instrumen pengumpulan data berupa angket uji materi dan bahasa yang diberikan kepada validator serta respon peserta didik untuk menguji kemenarikan bahan ajar yang digunakan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 3,92 dari skala 4, kategori masuk sangat layak. Hasil lainnya menunjukkan bahwa respon kemenarikan dari peserta didik sebesar 79% dengan kategori sangat baik. Bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan dalam keterampilan menyimak peserta didik Fase A sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan ajar, permainan, menyimak.

Abstract

This study focused on making game-based teaching materials for Indonesian Language subject. The teaching materials focuses on the listening comprehension skill of phase A students (Grade 1 & 2 Elementary). This research conducted the R&D method which adopts the Dick and Carey model with 10 stages. The material and language test questionnaire for the data collection instruments are given to the validator, as well as students' responses, to test the attractiveness of the teaching materials used. The results showed that the teaching materials are able to give significant impact to the students' listening comprehension skill with the average score 3.92 out of 4, which is in the very proper category. Other results showed that the attractiveness response of students is 79%, which is in the very good category. The findings suggest that Game based teaching materials offers significant implications to promote Phase A students' listening comprehension skill in Indonesian Language learning process.

Keywords: Teaching materials, games, listening.



A. PENDAHULUAN

Kurikulum yang diusung saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka berisi kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Konten yang disampaikan kepada peserta didik menjadi lebih optimal, memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan mampu menguatkan beragam kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Salah satu bahan yang perlu guru kembangkan adalah perangkat pembelajaran. Buku ajar sebagai salah satu pedoman yang dimiliki anak untuk bisa mendukung dalam kegiatan proses belajar. Sanjaya (2006) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan pesan berisi informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Bahan ajar erat kaitannya dengan alat dan bahan ajar. Lebih lanjut (Lestari, 2013) menambahkan bahwa bahan ajar mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi yang ditentukan. Bahan ajar berfungsi sebagai bahan pembelajaran individual yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi dari peserta didik.

Bahan ajar mengacu pada kurikulum merdeka melalui pendekatan mata pelajaran. Penentuan itu pun menjadikan sekolah-sekolah membuat bahan ajar menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Beragam bahan ajar dibutuhkan agar pembelajaran dapat dikemas secara menarik dan tentunya tidak terlepas dari keterampilan yang dimunculkan. Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang mengusung empat keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam kegiatan keseharian, anak tidak terlepas dari bahasa. Dasar pertama dari empat keterampilan berbahasa di usia dini tidak terlepas dari kemampuan menyimak anak. Pentingnya proses kegiatan menyimak bagi peserta didik SD adalah kemampuan yang berkaitan dengan mengidentifikasi pesan dalam konteks yang disampaikan melalui bahasa/tuturan lisan, intonasi, gesture, dan konteks lisan yang lain. Menurut Lundsteen (dalam Jalongo, 1992:67) menyimak adalah, “proses dimana bahasa lisan diubah menjadi makna dalam pikiran.” Menyimak menggambarkan proses berbahasa. Ketika seorang guru mengatakan kepada peserta didik untuk mendengarkan, berarti anak akan



mendengar, memahami, dan merespon dengan tepat. Menyimak merupakan salah satu bentuk keterampilan yang paling awal digunakan indera pendengar untuk menghimpun pengalaman yang luas sebelum berbicara, membaca, atau menulis.

Keterampilan menyimak merupakan sesuatu yang perlu guru lakukan setiap hari di sekolah. Kegiatan menyimak yang dilakukan akan membantu peserta didik mengikuti kegiatan sesuai instruksi. Kegiatan yang direkomendasikan dalam kegiatan menyimak di sekolah dasar menurut (Jalongo, 2007:91—94; Gibbons, 1991:92) antara lain (1) menjelaskan fungsi suatu benda, (2) bercerita, (3) efek suara, (4) memainkan permainan polisi, (5) menggunakan lagu cerita, (6) merangkum informasi, (7) merekam resep, (8) menyimak terarah, dan (9) bisikan. Dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan proses alami indera pendengar untuk mendengar, memahami dan merespon bahasa lisan diubah menjadi makna penting dari kegiatan komunikasi.

Keterampilan menyimak anak yang dikombinasikan dengan beragam permainan akan mudah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Hurlock () menyatakan bahwa permainan dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela tidak ada paksaan ataupun tekanan dari luar atau kewajiban. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, dilakukan tanpa ada tujuan akhir yang ingin dicapai. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela atas keinginan dan kemauan anak tanpa paksaan dari manapun.

Studi awal di SD Labschool Cibubur, khususnya di kelas 1 dan 2 dalam kemampuan menyimak anak mengalami beberapa kendala. Kendala yang terjadi diawali dengan adanya pergeseran pembelajaran secara online menjadi offline. Observasi awal yang terjadi adalah kemampuan dalam memahami instruksi yang diberikan guru. Selain itu, adanya masa transisi dari usia dini (TK) menuju ke SD kelas 1.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh para ahli diantaranya. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah, Siti Nur Aulia (2021) dengan judul “Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar” yang menyatakan bahwa keterampilan menyimak sekolah dasar masih tergolong rendah dan terdapat permasalahan yang menyebabkan rendahnya keterampilan menyimak siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rosdia (2016) dengan judul “Peningkatan Kemampuan menyimak melalui metode mendongeng siswa kelas 4 SDN Sese” dengan hasil keterampilan menyimak meningkat melalui dengan perubahan metode pembelajaran yang digunakan dengan metode mendongeng.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah (2020) memiliki persamaan dengan penelitian ini. Salah satunya mengenai keterkaitan hasil rendahnya kemampuan menyimak anak. Selain itu penelitian yang dilakukan Rosdia memiliki keterkaitan dengan bahan ajar yang akan dibuat dalam penelitian ini. Perbedaan mendasar dari penelitian ini dengan menggunakan bantuan permainan.

Bahan ajar diperlukan sebagai acuan dari proses pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memberikan alur proses tahapan pembelajaran. Bahan ajar yang menarik dapat dikemas dengan ragam jenis kegiatan untuk peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan berbagai permainan yang mudah diterapkan. Namun, saat ini bahan ajar berbasis permainan belum tersedia. Untuk itulah diperlukan pembuatan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan.

Berdasarkan uraian di atas, akan dikembangkan bahan ajar bahasa Indonesia tentang berbasis permainan sebagai alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik kelas I dan 2 pada kompetensi menyimak. Bahan Ajar yang akan dibuat diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan metode R & D (Research and Development). Metode ini memfokuskan pada pengembangan bahan ajar yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas I dan 2 sekolah dasar.

Ada berbagai macam model penelitian pengembangan, untuk penelitian yang akan dilakukan dengan menerapkan model penelitian pengembangan Model Dick Carey and Carey. Model ini terdiri dari sepuluh tahapan perencanaan dalam pengembangan bahan ajar ini. Kesepuluh tahapan tersebut meliputi : 1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan, 2) Melaksanakan analisis pembelajaran, 3) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik peserta didik, 4) Merumuskan tujuan performansi, 5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, 6) Mengembangkan strategi pembelajaran, 7) Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, 8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) Merevisi bahan pembelajaran, 10) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Setiap langkah jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula, cocok dijadikan dasar untuk mempelajari model intruksional yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carrey menunjukkan hubungan yang jelas, dan tidak terputus antara langkah satu dengan lainnya. Artinya, prosedur yang terdapat pada Dick and Carrey terlihat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua tahapan utama dalam menguji kelayakan produk yaitu validitas teoretis yang dilakukan oleh para ahli dan validitas empirik yang dilakukan peserta didik. Validitas teoretik berfungsi untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan penilaian yang diperoleh dari evaluasi para ahli. Hasil evaluasi akan menjadi dasar untuk memperbaiki bahan ajar bahasa Indonesia mengenai teks informasi. Para ahli yang diminta untuk menilai adalah mereka yang memiliki latar belakang

keahlian dalam bidang bahan ajar dan materi bahasa Indonesia. Hasil penilaian oleh ahli materi untuk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan mempunyai rata-rata 3,92.

Validasi empiris dilakukan setelah validasi teoretik selesai dilakukan. Validasi empiris meliputi tiga tahapan yang terdiri dari uji coba satu-satu (one-one), uji coba kelompok kecil (small group), dan uji coba lapangan. Pada akhir setiap tahap akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui perbaikan-perbaikan yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan pada tahap selanjutnya.

Pada analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal penelitian dilakukan dengan wawancara kepada empat orang guru kelas I & 2 dan lima peserta didik Sekolah Dasar. Hasil wawancara dan angket diperoleh informasi tentang berbagai hal yang berkaitan tentang kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I dan 2. Hasil wawancara dan angket diantaranya adalah kurangnya buku pelajaran yang berkaitan dengan konten materi, pengemasan kemenarikan isi buku pelajaran yang digunakan, serta kurangnya sarana pendukung pembelajaran yang ada di sekolah. Rancangan pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis permainan dalam kemampuan menyimak peserta didik ini dengan menggunakan metode Dick Carey and Carey yang meliputi 10 tahapan. Tahapan Dick Carey and Carey dipilih menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik Fase A Sekolah Dasar Labschool Cibubur. Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis permainan dinilai layak untuk dikembangkan berdasarkan Uji Kelajakan Pakar (Expert judgement) penilaian ahli materi dan ahli bahan ajar dengan hasil penilaian sebesar 3,92 dan 3,7 dari skala 4 yang berarti nilai baik.

Pada uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik diperoleh hasil penilaian sebesar 3,4 dan 3,9 dimana anak menyukai kegiatan dengan menggunakan bahan ajar ini, tampilan bahan ajar ini dan memahami bahan ajar ini. Pada uji coba lapangan nilai maksimum diperoleh sebesar 100 dimana anak mampu menjawab seluruh soal evaluasi yang diberikan dan nilai terendah sebesar 7,5 dimana sudah melampaui batas minimum sebesar 60. Untuk Uji lapangan penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis permainan tentang



mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada perolehan nilai rata-rata pretest sebesar 6,93 dan nilai rata-rata post test sebesar 9,5 dimana terdapat kenaikan sebesar 2,57. Anak sangat menyukai bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis permainan ini karena anak diajak untuk aktif mencoba berbagai permainan sehingga tidak bosan. Anak diberikan sesuatu hal yang baru sehingga sangat bersemangat untuk belajar. Berdasarkan uji yang telah dilakukan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis permainan ini layak untuk dipakai dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai evaluasi yang signifikan dari nilai pre-test dan nilai post- test. hal ini juga membuktikan bahwa pendekatan permainan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis permainan.

Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis permainan peserta didik terlihat sangat antusias dalam menggunakan bahan ajar berbasis permainan ini. Terutama pada saat anak mencoba berbagai permainan yang terdapat pada setiap pokok bahasan. Hal ini sesuai dengan teori permainan yang diungkapkan Hurlock (2013) yang berpendapat bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan bermain anak secara tidak sadar telah belajar dengan mencoba berbagai permainan yang dapat menggambarkan materi pembelajaran. Permainan dengan menyusun cerita bergambar, mencari harta karun, tebak kata, dan sambung kata merupakan kegiatan yang direkomendasikan dalam kegiatan menyimak di sekolah dasar (Jalongo, 2007:91—94; Gibbons, 1991:92) proses tersebut menjadikan makna penting dari kegiatan komunikasi yang terjadi antara peserta didik.

Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pemahaman peserta didik dengan menggunakan bahan ajar yang dihasilkan pada penelitian ini. Pada penilaian nilai pre-test dan post-test terdapat kenaikan nilai rata-rata sebesar 1,37 yang menunjukkan terdapat kenaikan nilai rata-rata yang signifikan. Nilai minimum yang pada awalnya sebesar 4,67 naik menjadi 6,33 dan nilai maksimum yang pada awalnya sebesar 8,67 menjadi 10. Hasil evaluasi ini menggambarkan penggunaan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis permainan berhasil

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat dan dipergunakan, mengacu pada standar kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu bahan ajar ini menjadi bahan pemerolehan informasi penting bagi guru dari peserta didik (Sanjaya, 2006; Lestari, 2013)

D. KESIMPULAN

Pembahasan mengenai bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan dalam keterampilan menyimak peserta didik Fase A sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil dari validasi ahli baik secara validitas teoretis (para ahli) dan validitas empirik (peserta didik). Hasil uji kelajakan pakar (Expert judgement) menghasilkan penilaian dari para ahli materi dan ahli bahan ajar dengan hasil kategori baik, sehingga buku ini dinyatakan layak untuk digunakan dan menjadi bahan pertimbangan keberlanjutan untuk proses selanjutnya. Selain itu bahan ajar berbasis permainan menurut hadil yang diperoleh dari peserta didik terlihat sangat antusias, khususnya dengan ragam permainan yang dimunculkan sehingga anak mencoba berbagai permainan yang terdapat pada setiap pokok bahasan yang dilaksanakan.

Bagi guru sekolah dasar hendaknya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang mendukung peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan ragam permainan merujuk pada keterampilan menyimak. Hal tersebut akan mampu melatih keterampilan menyimak yang diperlukan peserta didik.

E. REFERENSI

- B Hurlock, Elizabeth, 2013, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta
- Carey, Carey And Dick. 1937. *The Systematic Design Of Instruction* Sixth Edition, 1937 Fadilah, Siti Nur Aulia. 2021. *Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar (Studi Pustaka Terhadap Hasil Penelitian di Sekolah Dasar Negeri dan Swasta)*, (online)
https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56133/1/Siti%20Nur%20Aulia%20Fadilah_11160183000077.pdf diakses Desember 2022
- Gibbons, P. 1991. *Learning to Learn in a Second Language*. Porstmouth: Heinemann.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan BahanAjar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum TingkatSatuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata



Jalongo, M. R. 1992. *Early Childhood Language Arts*. Boston: Allyn and Bacon.

Jalongo, M.R. 2007. *Early Childhood Language Arts Fourth Edition*. Boston: Pearson Education.

Rosdia. 2016. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Siswa Kelas*

VI SDN Sese. (Online),
<https://www.neliti.com/id/publications/110271/peningkatan-kemampuan-menyimak-melalui-metode-mendongeng-siswa-kelas-vi-sdn-sese>

diakses Desember 2022

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta:Kencana Prenada Media

