

Pengembangan Media Permainan Edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas

Sitti Rahmatia Y. Hilumalo¹, Rusmin Husain², Wiwy Triyanty Pulukadang³

^{1, 2, 3}Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

¹Email: penulis@gmail.com

²Email: rusmin.husain@ung.ac.id

²Email: wiwy_pulukadang@ung.ac.id

Journal info

Jurnal Pendidikan Glasser

p-ISSN : 2579-5082

e-ISSN : 2598-2818

DOI : [10.32529/glasser.v7i1.2146](https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2146)

Volume : 7

Nomor : 1

Month : 2023

Abstract.

Media permainan edukasi, diharapkan dapat menarik minat Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga kemampuan berbicara peserta didik juga akan maksimal khususnya pada SDN 21 Limboto. Dalam Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu 1) Define 2) Design 3) Develop 4) Disseminate. Kavalidan produk dilakukan oleh ahli dengan lembar validasi ahli. Kepraktisan produk diuji dengan uji coba kelompok kecil kepada 8 orang siswa serta uji coba lapangan kepada 20 orang siswa dan dilanjutkan dengan membagikan angket dengan tujuan untuk melihat respon siswa terhadap media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas pengembangan produk permainan edukasi Bahasa Indonesia Fun Board dalam meningkatkan keterampilan Ahli materi berbicara 96,6%, ahli media 89%, dan ahli bahasa 93,3% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil tes kelompok 8 siswa dan tes lapangan 20 siswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase tertentu masing-masing. 95.2% dan 94.6%. Hasil pre-test dari 20 orang siswa terhadap keterampilan berbicara memperoleh hasil rata-rata 48 dan hasil post-test memperoleh hasil rata-rata 74. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan edukasi Bahasa Indonesia Fun Board dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 sekolah dasar dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords : Media Pembelajaran, Permainan Edukasi, *Fun Board*

A. PENDAHULUAN

Pada saat ini, penggunaan dan pengembangan media yang inovatif sangat beragam. Sebagai contoh media permainan edukatif yang bisa menarik atensi peserta didik sepanjang cara kegiatan belajar mengajar kerana bisifat aktif dan tidak monoton. Media pembelajaran adalah

penunjang dan menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Peran guru adalah merancang media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Dengan karakteristik peserta didik yang bervariasi maka pemilihan media tidak hanya berfokus pada satu karakteristik saja. Sehingga pemanfaatan media tidak

terlepas dari kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh para guru.

Untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa, diperlukan metode dan media yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiyorini & Abdullah (2013), Alat kegiatan belajar mengajar selaku perlengkapan untuk guru buat mengantarkan data untuk menggapai misi kegiatan belajar mengajar. Ini membuktikan kalau pemakaian alat kegiatan belajar mengajar wajib diaplikasikan dengan maksimum.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara bersama guru kelas II SDN 21 Limboto, bahwa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia partisipan ajar sedang banyak yang belum berani mengemukakan opini mereka di pada cara kegiatan belajar mengajar. Guru kelas mengungkapkan bahwa dari 20 Siswa hanya sekitar 25% siswa yang berani bercerita di depan teman-temannya. Guru mengatakan bahwa masih banyak siswa yang malu dan kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Perihal ini diakibatkan, minimnya pemakaian alat kegiatan belajar mengajar yang dipakai pada cara kegiatan belajar mengajar serta aplikasi bentuk kegiatan belajar mengajar yang berkarakter khotbah. Perihal itu membuat kegiatan belajar mengajar kurang menarik untuk peserta didik, alhasil sering-

terdapat peserta didik yang asyik main dengan sahabat satu bangkunya. Tidak hanya itu, bagi pemantauan yang dicoba periset, dikenal kalau pemicu cara kegiatan belajar mengajar belum cocok dengan apa yang diharapkan antara lain merupakan minimnya alat kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif serta bersemangan pada berlatih. Kala pemantauan berjalan Guru cuma memakai novel tematik, serta kediaman catat pada cara kegiatan belajar mengajar.

Hasil pembelajaran dipengaruhi oleh inovasi guru untuk melakukan pengembangan model, hal ini sebagai upaya untuk membangkitkan semangat belajar siswa diantaranya melalui permainan, permainan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Hidayat.T : 2019)

Berdasarkan temuan masalah yang ditemukan di lapangan menghasilkan periset melaksanakan pengembangan alat kegiatan belajar mengajar berplatform game bimbingan dalam modul pernyataan permohonan maaf serta bantu melewati bacaan adat adab. Media pembelajaran permainan edukasi ini dikemas sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Adapun alasan dilakukannya pengembangan media permainan edukasi yakni proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak berjalan efektif dan efisien disebabkan proses pembelajaran berpusat pada buku tema. Penyampaian materipun dilaksanakan

dengan cara menjelaskan (ceramah) dan belum menerapkan media yang menarik. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Harapan pengembangkan media permainan edukasi, dapat menarik minat partisipan ajar buat menjajaki cara kegiatan belajar mengajar dengan bagus alhasil daya berdialog partisipan ajar pula hendak maksimum. Dengan memakai alat game bimbingan, sehingga terlibat raga serta kejiwaan, dan bisa mengoptimalkan semua indera partisipan ajar pada cara kegiatan belajar mengajar alhasil menghasilkan kegiatan belajar mengajar lebih berarti.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 21 Limboto Kabupaten Gorontalo dengan metode penelitian *reserch and developmen* dan menggunakan pendekatan penelitian dengan cara bersama, bergantian serta silih menolong ialah pendekatan kualitatif(*qualitative approach*) serta pendekatan kuantitatif(*quantitative approach*). Di mana dalam penelitian memakan waktu 5 bulan terhitung dari bulan Juli sampai bulan November 2022

Prosedur pengembangan pada penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan Four-D Model (4D). Menurut Trianto (2007: 65) model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: (1) Define (pendefinisian); (2) Design

(perancangan); Develop (pengembangan); dan (4) Disseminate (penyebaran).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan produk ini, peneliti memilih model pengembangan 4D. Adapun tahapan dalam penelitian 4D yaitu, (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), dan (4) *Disseminate* (Penyebaran). Berikut deskripsi hasil pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia *Fun Board*.

1. Kondisi Objektif Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II

Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait pemanfaatan media pembelajaran permainan edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Berikut deskripsi hasil penyebaran angket dan wawancara yang dilakukan di Kelas II SDN 21 Limboto.

a. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Tabel 1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

No.	Pernyataan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah adik senang dengan pelajaran Bahasa Indonesia?	80%	20%
2.	Dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia apakah Guru sering menggunakan metode Ceramah (menggunakan papan tulis)?	75%	25%
3.	Dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia guru selalu	100%	0%

	menggunakan buku tematik?		
4.	Apakah adik sering diajak oleh Guru menggunakan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia?	20%	80%
5.	Apakah adik mampu menyampaikan jawaban di depan kelas, jika guru memberikan pertanyaan terhadap materi pembelajaran?	30%	70%
6.	Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran ungkapan permintaan maaf, tolong, dan terima kasih?	85%	15%
7.	Apakah adik mengalami kesulitan dalam memahami materi ungkapan permintaan maaf, tolong, dan terima kasih?	65%	35%
8.	Apakah adik antusias jika melakukan pembelajaran sambil bermain?	90%	10%
9.	Apakah adik membutuhkan media pembelajaran seperti Permainan edukasi Bahasa Indonesia <i>Fun Board</i> untuk kegiatan pembelajaran?	85%	15%
10.	Apakah adik setuju apabila dikembangkan Permainan Edukasi Bahasa Indonesia <i>Fun Board</i> ?	95%	5%

b. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai 1 orang wali kelas II dan 7 orang siswa kelas II sebagai sampel. Metode ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia utamanya terutama penggunaan media pembelajaran,. Sehingga hasil dari wawancara tersebut, dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan produk media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hal ini sejalan dengan pernyataan guru mata pelajaran atau narasumber sebagai berikut.

"Kendala yang biasanya terjadi yaitu ketika saya ingin mencari video pembelajaran yang sesuai dengan

materi yang akan saya ajarkan, karena saya mengakui kemampuan mengotak atik perangkat computer masih sedikit, sehingga dalam pembuatan maupun penggunaan media pembelajaran saya memilih untuk menampilkan video pembelajaran yang saya browsing di internet"

Gagne dalam Sadiman (2011)

menyatakan bahwa alat merupakan bermacam tipe bagian pada area peserta didik yang bisa merangsangnya buat berlatih. Bersumber pada opini ini bisa dimengerti kalau bagian yang diartikan ialah seluruh wujud bagian yang ada pada ruang lingkup kehidupan peserta didik mencakup area social, alam, dan barang di dekat peserta didik

2. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board*

Media pembelajaran alat permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* yang dikembangkan pada penelitian ini merujuk pada model pengembangan 4D seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Adapun hasil yang diperoleh pada tiap tahapan pengembangan media.

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

1) Analisis Awal

Analisis awal adalah proses identifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Analisis awal dilaksanakan melalui pengamatan langsung dan menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang

bervariasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media yang digunakan guru merupakan video pembelajaran yang diunduh dari kanal youtube serta digunakan hanya pada materi-materi tertentu. Selain itu dalam proses pembelajaran guru lebih dominan menggunakan buku tematik untuk menuntaskan proses pembelajaran. Hal ini yang diduga menjadi penyebab rendahnya kemampuan berbicara pada siswa di kelas II.

Berdasarkan analisis awal tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* untuk siswa kelas II. Pengembangan media yang dikembangkan peneliti telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

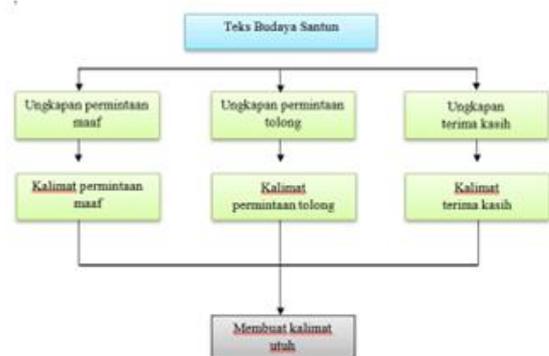
2) Analisis Siswa

Analisa peserta didik dicoba dengan metode mengamati karakter peserta didik dengan mencakup daya, kerangka balik wawasan serta tingkatan kemajuan kognitif peserta didik. Analisa peserta didik dicoba buat pengembangan alat kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia *Fun Board*, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan masalah kontekstual yang terjadi

di lapangan. Berdasarkan pengamatan langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II yang berjumlah 20 siswa, hanya sekitar 25% siswa yang mampu berbicara dan merespon stimulus yang diberikan oleh guru.

3) Analisis Konsep

Dalam langkah ini diidentifikasi, dirincikan serta disusun konsep-konsep pernyataan permohonan maaf, bantu, serta dapat kasih yang hendak diajarkan. Berikutnya disusun dengan cara analitis serta berhubungan dengan konsep-konsep lain yang relevan. Hasil analisis ini akan membentuk suatu peta konsep seperti pada gambar berikut :



Gambar 1 Peta Konsep Materi Ungkapan Permintaan Maaf, Tolong, dan Terima Kasih

4) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Formulasi misi kegiatan belajar mengajar merujuk dalam kompetensi inti(KI), Kompetensi Bawah(KD), serta Penanda Pendapatan Kompetensi (IPK) yang ada pada kurikulum 2013 tentang materi ungkapan permintaan maaf,

tolong, dan terima kasih. Tujuan pembelajaran merupakan apa yang diharapkan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Berikut tujuan pembelajaran yang terdapat pada media permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* yang dikembangkan pada penelitian ini:

Tabel 2 Kompetensi Dasar dan IPK

Kode KD	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.6	Mencermati ungkapan permintaan maaf tolong dan terima kasih melalui teks wacana budaya santun sebagai citra sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	<p>1.6.1. Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta maaf dan tolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik.</p> <p>1.6.2. Membaca ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.</p> <p>1.6.3. Mengidentifikasi ungkapan permintaan maaf melalui teks budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.</p>
4.6	Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong” dan “terima kasih”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan	<p>1.6.1. Membuat ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf” dan “tolong”) dengan menggunakan kalimat sendiri untuk hidup rukun dalam kemajemukan.</p> <p>1.6.2. Mempraktikkan ungkapan santun menggunakan kata “maaf” dan “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan dengan benar.</p>

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan setelah tahap pendefinisian. Tahapan perancangan yang dilakukan peneliti meliputi:

a. Tes Kriteria Referensi

Bawah dari kategorisasi uji merupakan analisa kewajiban serta analisa rancangan yang dipaparkan pada detail misi kegiatan belajar mengajar. Uji yang diartikan merupakan uji daya keterampilan berbicara pada materi ungkapan permintaan maaf, tolong, dan terima kasih. Tes yang tersebut dituangkan dalam kartu soal yang terdapat pada media pembelajaran yang berjumlah 20 lembar kartu soal. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan siswa kelas II SD.

b. Pemilihan Media

Pada penentuan alat dicoba buat mengenali alat yang pas yang cocok dengan karakter modul kegiatan belajar mengajar. Pada riset ini modul yang dibesarkan yaitu media pembelajaran permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board*. Media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi Papan permainan yang dicetak dengan ukuran 2.5 meter x 3 meter, 20 lembar kartu soal, 20 lembar kartu kesempatan, petunjuk permainan, dan dadu. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi ungkapan permintaan maaf, tolong, dan terima kasih melalui teks budaya santun. Dengan adanya pemilihan media ini diharapkan siswa lebih menyenangi proses pembelajaran dan lebih antusias serta dapat

meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD.

c. Pemilihan Format

Format yang digunakan dalam media pembelajaran permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* meliputi 1) penggunaan warna cerah pada papan permainan Bahasa Indonesia *Fun Board*, 2) Penggunaan ukuran media yang berukuran besar dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik, 3) keamanan bahan media permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board*, 4) kejelasan bentuk dan ukuran tulisan yang terdapat pada media pembelajaran permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board*, 5) penggunaan gambar ilustrasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II SD.

d. Desain Awal

Hasil penyusunan dini dalam tahap ini mencakup konsep alat yang dipakai buat mendapatkan informasi yang diperlukan pada cara pengembangan. Tahap ini hendak membuahkan produk berbentuk alat kegiatan belajar mengajar permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan. Media pembelajaran berbasis permainan edukasi dirancang menggunakan spanduk dengan ukuran 2.5 meter x 3 meter, dan disertai dengan tampilan yang menarik serta menggunakan gambar ilustrasi yang dapat menarik perhatian siswa. Cakupan isi penyajian materi pun memuat berupa ringkasan materi

teks budaya santun agar dapat membuat siswa bisa memahami konten materi dengan baik.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* dirancang dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop CS6*. Langkah yang dilakukan peneliti yaitu meliputi

1. Pembuatan Papan Permainan

Pada tahapan ini peneliti mulai mendesain papan permainan dengan tampilan yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Adapun elemen-elemen yang terdapat dalam papan permainan yaitu, kotak berwarna merah jambu dan kuning yang berjumlah 35 kotak dan dilengkapi dengan tanda awal permainan dan akhir permainan. Elemen selanjutnya yaitu terdapat 2 kotak yang difungsikan sebagai tempat kartu kesempatan dan kartu soal.

2. Pembuatan Kartu Soal dan Kartu Kesempatan

Rancangan kartu soal dan kartu kesempatan dibuat dengan ukuran B5 sehingga dapat mengimbangi ukuran papan permainan yang telah dirancang sebelumnya. Pada kartu soal dan kartu kesempatan memuat soal yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Berikut tampilan kartu soal dan kartu kesempatan yang telah dikembangkan.

3. Pembuatan Petunjuk Permainan.

Petunjuk permainan dirancang dengan ukuran F4 menggunakan desain yang senada dengan papan permainan Bahasa Indonesia *Fun Board*.

d. Tahap *Desseminate* (Penyebaran)

Tahap desiminasi dilaksanakan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan. Media pembelajaran Bahasa Indonesia *Fun Board* dipublikasikan melalui laporan penelitian, publish jurnal pendidikan dan telah didesiminasikan pada seluruh staf dewan guru SDN 21 Limboto sehingga dapat diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas II.

Alat kegiatan belajar mengajar yang dipakai oleh guru buat mengantarkan data pada partisipan ajar terpaut dengan kegiatan belajar mengajar alhasil gampang dimengerti. Sebagaimana yang dikemukakan Menurut Asyhar (2012) alat ialah perlengkapan yang dipakai buat menuangkan catatan serta data dari pengirim catatan pada akseptor catatan.

3. Implementasi Model Pengembangan Media Permainan Edukasi Bahasa Indonesia Fun Board

Pada tahap pengimplementasian produk selain memperoleh hasil respon dari peserta didik terkait dengan media yang telah dikembangkan, peneliti juga menilai keterampilan berbicara siswa

yang diukur melalui rubrik penilaian keterampilan berbicara peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia Fun Board di kelas II dalam kegiatan belajar mengajar keahlian berdialog bisa menolong peserta didik menguasai arah serta materi dialog dan bisa menarik atensi peserta didik alhasil kegiatan belajar mengajar jadi lebih menarik. Alat kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia Senang Board pula lebih digemari oleh partisipan ajar sebab alat ini ialah suatu game yang membagikan tantangan buat menggapai garis finish dengan melampaui kotak yang ada serta ada pertanyaan ataupun tantangan melewati kartu peluang yang hendak dituntaskan dengan cara beregu. Metode itu sanggup mempertajam kreatifitas peserta didik buat mencari balasan cocok dengan kartu yang mereka miliki.

Cara berlatih keahlian berdialog sudah berjalan dengan mudah nampak dari antusias peserta didik buat berkontribusi pada game serta menguasai modul yang di informasikan. Uji penampilan berdialog di depan kategori dicoba saat sebelum serta setelah diberikannya alat kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia Fun Board. Hasil kumulatif yang dilakukan

pada uji coba produk diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Berbicara

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1.	Abdul Majid Busura	57	83
2.	Afika Putri E. Panto	46	73
3.	Aida Hamzah	40	70
4.	Aisyah Putri Abas	50	73
5.	Alika H. P. Ismail	46	73
6.	Andri Firmansyah	46	70
7.	Arif Sofyan Yantu	46	73
8.	Fadli Yunus Djafar	57	83
9.	Fazri Naue	57	76
10.	Ismail Yanis	40	70
11.	Izhar Yunus	40	70
12.	Linda Pasune	40	70
13.	Mirnawati S.Nusi	43	73
14.	Mohamad Alfatih I. Jibu	40	70
15.	Mutiara Ocan Padu	50	70
16.	Rahmad Adam	43	70
17.	Sagina A. Daud	50	80
18.	Siti Khumaira Abdul	60	83
19.	Sri Alya Lamato	57	83
20.	Zakaria Harun	46	76
Jumlah Nilai		954	1489
Rata-Rata		48	74

Kegiatan belajar mengajar pula ialah cara komunikasi antara pebelajar, guru serta materi didik. Sehingga bisa dibayangkan kalau wujud komunikasi tidak hendak berjalan tanpa dorongan alat buat mengantarkan catatan (Sanaky, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran yang dapat menyampaikan isi materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada

siswa, dan memberikan dampak perubahan tingkah laku baik dalam aspek kognitif maupun aspek psikomotorik.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia Fun Board di kelas II SDN 21 Limboto yakni dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Development, and Dessimination). Hasil pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia Fun Board yakni menggunakan 4 tahap. Define dilakukan untuk menganalisis kondisi awal, analisis peserta didik, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Design dilaksanakan untuk proses perancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Development dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji kevalidan dari media pembelajaran Bahasa Indonesia Fun Board kepada ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Serta Dessimination dilaksanakan sebagai tahap penyebaran media melalui publikasi jurnal serta penyebaran pada staf dewan guru yang berada di SDN 21 Limboto, 2) Media yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II di SDN 21 Limboto. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentasi

penilaian keterampilan berbicara pada peserta didik yaitu dengan rata-rata skor awal 48 menjadi 74. Sehingga media dapat dikatakan layak.

Sedangkan untuk implikasinya yaoti

1) bagi peserta didik: media pembelajaran Bahasa Indonesia Fun Board akan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 2) Implikasi bagi sekolah: dapat menjadi dasar inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lainnya. 3) Implikasi bagi penelitian lain: sebagai kerangka acuan untuk mengadakan penelitian yang serupa.

SARAN

1. Dengan adanya beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini, maka pada saat penggunaan dan pelaksanaan alat ini seharusnya dibantu oleh basis berlatih lain yang relevan, alhasil alat kegiatan belajar mengajar ini tidak dijadikan salah satunya basis berlatih pada cara kegiatan belajar mengajar.
2. Sebagai tenaga pendidik sudah selayaknya memiliki pribadi yang inovatif serta kreatif dalam merencanakan proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar terciptanya proses pembelajaran yang maksimal.

E. REFERENSI

Amka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusif*. Siduarjo: Nizamia Learning Center

A.Pribadi,Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Arina, D. Mujiwati, S. E. & Kurnia, I. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. 1. No. 2.

Arikunto, S. & Safruddin, A. J. C. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

A.R, Syamsudin dan Vismaia S. Damaianti. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.

Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo: Jakarta

Alfulaila, Noor dan Ngalmun. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Beta, P. 2019. *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran*. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2(2), 48-52.

Djumhana, Nana. 2009. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI.

Fadjarajani, S. Indrianeu, T. dkk. 2020. *Media Pembelajaran Transformatif*. Ideas Publishing. Gorontalo
Farhurohman, O. (2017). *Implementasi pembelajaran bahasa indonesia di SD/MI*. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 9(1), 23-34.

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hidayah, Nurul. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Bahasa Whole Language, Terampil*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dasar, Vol 1, No.2.
- Hidayati, A. 2018. *Peningkatan keterampilan berbicara melalui pendekatan komunikatif kelas V SD Padurenan II di Bekasi tahun pelajaran 2016/2017*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5(2), 83-95.
- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 81.
- Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Edisi Pertama, Prenada Media Group : Jakarta.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, C. & Darmawan. D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Lexy, J Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayani, D., & Supriadi, D. 2021. *Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor*. Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 83-91.
- Pamela, K. D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar*. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 10(1), 39-45.
- Paseleng, C. Mila, A. & Rizki. 2015. *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. SCOLARIA: Jural Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 5. No. 2.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sadiman, S, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, W. C. D. 2020. *Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 6(2), 181 190.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Sanjaya, Winna. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. 2013. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1 (2), 1–10.

- Septianti, N., & Afiani, R. 2020. *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2*. As-Sabiqun, 2(1), 7-17.
- Simanjuntak. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- Siska, Y. 2011. *Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini*. J. Educ, 1(1), 31-37.
- Sudjana. 2011. *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar baru algesindo.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.
- Sutirna. (2018). *In Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional*. Jakarta: Seminar Nasional Semnas Ristek. (pp. 269–276).
- Tambunan, P. 2018. *Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar*. Jurnal Curere, 2(1).
- Tamu, S. S. Hulukati. Evi & Djakaria, I. 2020. *Pengembangan Modul dan Video Pembelajaran Matematika Persiapan Ujian Nasional pada Materi Dimensi Tiga*. Jambura Journal of Mathematics Education. Vol. 1. No. 1.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). *Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Inform, 1(1), 25-32.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27.