

PENGEMBANGAN MEDIA LINGKARAN KATA BENDA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS I SDIT LHI YOGYAKARTA

NOUN CIRCLE MEDIA DEVELOPMENT FOR 1ST GRADE ENGLISH LEARNING LHI YOGYAKARTA

Oleh: Shinta Fitri Utami, pgsd/psd, shinta.fitri@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Lingkaran Kata Benda (KAKANDA) yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas I SD. Penelitian dan pengembangan ini mengadopsi model pengembangan Borg&Gall hingga langkah ketujuh, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, skala penilaian produk oleh ahli, angket respon guru dan siswa. Subjek uji coba lapangan utama adalah 1 guru dan 6 siswa kelas I SD. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KAKANDA dikatakan layak sebagai media pembelajaran bahasa Inggris kelas I SD. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,4 (sangat baik). Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,4 (sangat baik). Hasil respon guru mendapatkan skor rata-rata 3,73 (sangat baik), dan hasil respon siswa memperoleh rata-rata presentase 96.67% (sangat baik).

Kata kunci: *Media, Lingkaran Kata Benda, Kakanda, Bahasa Inggris, Kelas I SD*

Abstract

The research and development aims to produce Noun Circle (KAKANDA) as a learning media which suitable for the 1st grade English learning of elementary school. This research and development adopted the Borg&Gall development model to the seventh step. The steps were research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, and operational product revision. Data collection techniques used observation, interview, documentation, product rating scale by experts, teacher and student response questionnaires. The main field testing subjects were 1 teacher and 6 1st grade elementary students. The data analysis technique used quantitative descriptive statistics. The results shown that Noun Circle media were suitable as a learning media for the 1st grade English learning of elementary school. Media expert validation obtained an average score of 3.4 (very good). Material expert validation obtained an average score of 3.4 (very good). Teacher response acquired an average score of 3.73 (very good), and student response acquired an average percentage of 96,67% (very good).

Keywords: Media, Noun Circle, Kakanda, English Learning, 1st Grade Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman terus membuktikan bahwa tidak ada satu negara pun di dunia ini yang bisa terhindar dari arus globalisasi. Munculnya globalisasi telah menyebabkan liberalisasi dalam berbagai bidang kehidupan seperti dalam bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, seni, pendidikan, bahkan agama. Sampai saat ini hampir tidak ada bagian dalam hidup yang tidak tersentuh oleh arus global ini.

Globalisasi menjadi suatu proses sentral dimana dunia ini menjadi satu, tak terbatas, karena adanya mobilisasi manusia, dan ide, dan teknologi di tingkat global. Fenomena globalisasi ini merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan yang mau tidak mau harus dihadapi oleh setiap negara.

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia menjelaskan rumusan *The Four Cs (The 4C's)* yang berisi tentang empat keterampilan utama abad ke-21 yang harus dimiliki oleh individu agar siap menghadapi globalisasi dan Revolusi Industri 4.0. Keempat hal itu yaitu *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), *communication* (komunikasi dan *collaboration* (kolaborasi). Keterampilan tersebut haruslah dimiliki sebab berdasarkan penelitian diketahui bahwa kesuksesan seorang individu atau siswa masa kini ditentukan oleh penguasaan keterampilan abad 21-nya, sehingga siswa diharuskan untuk belajar menguasainya. (Rotherdam & Willingham, 2009: 20).

Dari keseluruhannya, terdapat salah satu keterampilan penting yaitu komunikasi. Keterampilan dalam berkomunikasi menjadi

sebuah hal mutlak yang wajib dimiliki oleh setiap individu mengingat tanpa adanya komunikasi interaksi antar dua belah pihak tidak akan bisa terwujud. Dalam berkomunikasi manusia menggunakan bahasa. Bahasa Inggris menjadi alat komunikasi yang vital di abad ke-21. Crystal (2003: 23) menyebutkan penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu syarat utama agar individu mampu bertahan dan siap menghadapi derasnya persaingan global. Seiring pesatnya pertumbuhan ekonomi, aktivitas perdagangan, serta pariwisata, berakibat pada semakin banyak pula orang yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama untuk komunikasi internasionalnya (Low, 2016: 309).

Survei *English Proficiency Index (EPI)* terbaru pada tahun 2020, Indonesia menduduki peringkat ke-74 dari 100 negara peserta pada tingkat dunia. Peringkat ini berada 13 peringkat lebih rendah dari indeks EF EPI Indonesia di tahun 2019 yaitu pada peringkat 61 dari 100 negara peserta. Hasil survey Indonesia masih tergolong rendah untuk menghadapi persaingan global. Bahasa Inggris telah digunakan sebagai bahasa asing utama di Indonesia dan diajarkan secara wajib dari jenjang sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Sementara itu, pada jenjang SD diberi kebebasan untuk memasukkan bahasa Inggris kedalam muatan lokal ataupun ekstrakurikuler. Kebijakan tersebut mengacu pada Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Impelentasi Kurikulum Lampiran II.

Kepentingan pengembangan pembelajaran bahasa Inggris juga disebutkan oleh beberapa ahli. Oktaviani, Saparingga, dan Susanto (2019: 173) menyebutkan apabila anak mempelajari bahasa Inggris lebih awal, maka hasilnya akan lebih baik. Aedi dan Amaliyah (2017: 195) juga

menyatakan bahwa mempelajari bahasa Inggris sejak jenjang dasar akan mempermudah siswa ketika melanjutkan pembelajaran bahasa Inggris di jenjang menengah kelak.

Menurut Nishida (2008: 4) bahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan dalam proses beradaptasi dengan masyarakat global tetapi juga dianggap sebagai kesempatan untuk membangun identitas individu melalui komunikasi dengan orang asing. Oleh karena itu, bagi anak-anak SD, bahasa Inggris akan bermanfaat dalam membantu anak untuk sejak dini terlibat aktif dalam kehidupan di era global. Sejalan dengan Nishida, Nishanthi (2018: 873) juga mengemukakan pembelajaran bahasa Inggris di zaman sekarang yang tidak dapat diremehkan atau diabaikan melihat bahasa Inggris sebagai bahasa universal sebagian besar masyarakat dunia. Bahasa Inggris tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi tetapi juga dapat memudahkan individu untuk beradaptasi dengan lingkungan dan pekerjaan di masa sekarang dan yang akan datang.

Berdasarkan pentingnya pembelajaran bahasa Inggris, sangat disayangkan apabila generasi Indonesia tidak dapat mencapai kesuksesan di era global karena kegagalan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada anak SD. Pembelajaran bahasa Inggris perlu dikembangkan sejak sekolah dasar demi mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di era global. Perkembangan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tidak luput dari problematika yang timbul didalamnya. Untuk mengkaji permasalahan riil tentang pembelajaran bahasa Inggris di SD, peneliti melakukan kegiatan studi awal melalui wawancara dan observasi di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Luqman Al-

Hakim Internasional (LHI), Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta pada tanggal 11-26 Januari 2019.

Penelitian dilakukan di kelas I SDIT LHI karena pada jenjang kelas ini siswa mulai mendapatkan muatan pembelajaran bahasa Inggris. Kelas I sebagai tahap awal bagi siswa untuk mulai mengenal dan mempelajari bahasa Inggris sehingga hal ini menjadi fondasi yang berpengaruh untuk proses pembelajaran bahasa Inggris di jenjang kelas selanjutnya. Kegiatan studi awal pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas I dijabarkan sebagai berikut.

Hasil observasi di SDIT LHI diketahui bahwa bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diunggulkan, namun pada kenyataannya output yang dihasilkan belum sesuai harapan. Pengenalan kosakata bahasa Inggris sejak siswa kelas I menjadi langkah awal untuk mewujudkan visi SDIT LHI yaitu "Menjadi sekolah Islam berstandar nasional dan berwawasan internasional yang mampu mewujudkan generasi Islam yang berkarakter kuat, menguasai prinsip dasar keilmuan, dan mampu berkontribusi untuk kebaikan dunia". Pembelajaran bahasa tidak terlepas dari komponen kosakata. Nunan (2003: 135) mengungkapkan bahwa kosakata merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Tanpa kosakata siswa tidak akan mampu berbicara, karena kosakata merupakan bagian integral dari suatu bahasa. Apabila kosakata sudah terkuasai dengan baik, maka siswa pun mampu memanfaatkannya untuk menunjang kegiatan lain. Oleh karena itu, untuk mendapatkan keterampilan berbahasa Inggris yang baik, maka hal pertama yang perlu

Fatmawati (2015: 7) menyebutkan salah satu jenis kelas kata yang dikuasai anak untuk pertama kalinya dalam mempelajari bahasa baru adalah kata benda. Sejalan dengan Fatmawati, Tyanasari (2017: 18) juga membuktikan melalui penelitiannya bahwa kata benda (nomina) menjadi kelas kata yang paling awal dan dominandipelajari oleh siswa kelas I sekolah dasar, kemudian diikuti dengan kata kerja, kata sifat, lalu numerelia.

Hasil observasi pada pertemuan bahasa Inggris di kelas I menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap wawancara menunjukkan 7 dari 10 siswa masih menganggap bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sulit dan tak diperlukan karena tidak digunakan dalam keseharian. Pada saat wawancara dengan guru dijelaskan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris di kelas I SDIT LHI masih kurang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang optimal. Guru juga kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran yang ada, dikarenakan belum tersedia panduan atau contoh skenario penggunaan media.

Perbedaan gaya belajar dan tingkat kemampuan dasar bahasa Inggris pada siswa satu dengan yang lainnya dianggap guru menjadi faktor permasalahan dalam mengajarkan bahasa Inggris di kelas I SD. Klasifikasi gaya belajar anak didasarkan pada kemampuan dalam memahami jenis informasi tertentu. Secara umum, terdapat tiga macam gaya belajar yaitu auditori, visual, dan kinestetik. DePorter dan Hernacki (2009:116-118) menjelaskan pengertian dan karakteristik siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

Temuan penelitian dari Anitah (2010: 6.8) menyatakan bahwa pengetahuan yang dapat diingat oleh seseorang, antara lain bergantung melalui indera apa orang tersebut memperoleh pengetahuannya. Semakin banyak indera yang terlibat maka akan semakin baik ingatan seseorang akan pengetahuan yang dipelajari. Oleh sebab itu alangkah baiknya apabila penyampaian materi pembelajaran diberikan baik melalui indera pendengaran maupun penglihatan sekaligus, bahkan apabila memungkinkan juga diberikan rangsangan melalui indera-indera yang lain, misalnya melalui indera peraba. Sebuah media pembelajaran yang baik dapat disimpulkan adalah media yang melibatkan banyak indra dalam penggunaannya, sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.

Berangkat dari temuan permasalahan-permasalahan di lapangan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mencari solusi tepat untuk mengatasi permasalahan dan menjawab kebutuhan siswa dan guru kelas I SDIT LHI. Peneliti mencoba untuk menjawab permasalahan yang ada dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Menurut Naz dan Akbar (2017: 37) media menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang dapat membuat suatu proses pembelajaran menjadi efektif dan berhasil. Kapur (2018: 8) menyatakan peran utama media dalam proses pembelajaran yaitu untuk memperjelas dan mempermudah siswa dalam mempelajari suatu informasi tertentu.

Arsyad (2006: 26) mengemukakan media yang baik perlu dikemas dengan menarik, dapat membangkitkan minat siswa untuk mau dan mempertahankan belajarnya, mempermudah

proses belajar, membuat pembelajaran efektif dan efisien, dan kemudian akan mampu mendorong peningkatan hasil belajar. Sehubungan dengan media pembelajaran yang baik, Smaldino, Lowther, dan Russell (2011: 126) juga mengungkapkan salah satu syarat suatu media pembelajaran dikatakan baik adalah apabila media tersebut memiliki panduan penggunaan.

Berdasarkan kepentingan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran Lingkaran Kata Benda (KAKANDA). Media pembelajaran KAKANDA ini merupakan media yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari kosakata benda bahasa Inggris dengan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi para siswa kelas I sekolah dasar. KAKANDA juga ditujukan untuk menjawab kebutuhan akan media yang mampu mengakomodasi kebutuhan para siswa dengan gaya belajar yang bervariasi yakni gaya visual, auditori, dan kinestetik. Buku panduan penggunaan ditambahkan untuk mempermudah guru dalam membelajarkan bahasa Inggris dengan menggunakan media KAKANDA.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas maka peneliti bermaksud untuk membantu mengatasi permasalahan pada pembelajaran bahasa Inggris kelas I SDIT LHI melalui pengembangan media pembelajaran Lingkaran Kata Benda (KAKANDA).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya disebut dengan *Research and Development* (RnD). Menurut Borg dan Gall

(1983: 772), penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan dan menguji kelayakannya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Studi awal penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11-26 Januari 2019 di SDIT LHI, dan uji coba produk dilaksanakan pada 19 Maret sampai dengan 9 April 2021 di FIP UNY dan di SDIT LHI.

Subyek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 guru, dan 6 siswa kelas I SD.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media KAKANDA mengadopsi tujuh langkah dari sepuluh langkah teori pengembangan Borg&Gall (1983: 775), sehingga penelitian ini sampai pada terciptanya sebuah produk pendidikan yang layak menurut ahli dan positif menurut respon guru dan siswa. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah ketujuh dikarenakan adanya pandemi covid-19. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data merupakan kegiatan yang berisi studi awal untuk mengetahui permasalahan di lapangan. Permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di SDIT LHI pada kelas I. Analisis kebutuhan dilakukan dengan teknik observasi langsung terhadap pembelajaran bahasa Inggris di kelas I SD dan wawancara kepada guru dan siswa di kelas

1. Perencanaan

Sebelum menentukan pilihan produk yang dikembangkan, dilakukan kegiatan perencanaan terhadap produk yang akan dibuat. Data yang terkumpul digunakan sebagai bahan perencanaan pengembangan produk yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap perencanaan ini peneliti memiliki langkah- langkah sebagai berikut.

- a. Tahap perencanaan awal yang dilakukan yaitu peneliti melakukan Focus Group Discussion (FGD) bersama ahli elektrik, ahli bahan, guru, dan dosen ahli untuk menggali masukan tentang isi produk yang akan dikembangkan. Hasil diskusi selanjutnya digunakan sebagai pertimbangan pengembangan media pembelajaran KAKANDA.
- b. Menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan media pembelajaran KAKANDA berdasarkan kompetensi dasar yang diambil.
- c. Mengumpulkan bahan materi kosakata benda yang akan dimuat dalam media pembelajaran KAKANDA.
- d. Merencanakan konsep media dengan meninjau karakteristik siswa SD kelas I.

2. Pengembangan Produk Awal

Berdasarkan data-data yang telah terkumpul, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan draft produk awal. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran visual dan audio bernama Lingkaran Kata Benda (KAKANDA).

- a. Membuat rancangan awal media

pembelajaran KAKANDA dan melakukan pengukuran- pengukuran pada setiap bagian-bagiannya dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pengembangan media visual dan audio yang baik sehingga dapat diciptakan desain produk yang tepat untuk dikembangkan sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan karakteristik siswa kelas I SD.

- b. Memproduksi seperangkat produk Lingkaran Kata Benda (KAKANDA). Pada tahap ini peneliti mulai membuat media yang akan dikembangkan. Langkah dalam tahap produksi media pembelajaran KAKANDA secara riil terdiri atas tiga tahapan yaitu pembuatan perangkat keras, pembuatan perangkat lunak, dan pembuatan kelengkapan media berupa kartu latihan dan buku panduan.
- c. Membuat instrumen penilaian berdasarkan teori para ahli, kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing. Instrumen penilaian yang dikembangkan berupa skala penilaian produk dan angket respon. Skala penilaian produk menilai kelayakan dari produk media KAKANDA. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media KAKANDA.

3. Uji Coba Lapangan Awal

Setelah media selesai diproduksi, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba lapangan awal. Tahap uji coba lapangan awal merupakan tahapan untuk menilai kelayakan dari sebuah

produk pendidikan yang dikembangkan secara rasional. Uji Coba lapangan awal media pembelajaran KAKANDA dilakukan oleh validator yang merupakan dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dalam uji coba ini akan dibagikan skala penilaian produk kepada ahli media dan materi untuk menilai kelayakan produk media KAKANDA.

4. Revisi Produk Utama

Langkah selanjutnya setelah uji coba lapangan awal yaitu revisi produk utama. Revisi produk utama adalah perbaikan dari draft produk awal berdasarkan saran dari ahli. Revisi produk utama dilakukan setelah mendapat penilaian dari para ahli. Semua masukan berupa kritik, saran, dan rekomendasi dari para ahli dicatat dan dijadikan dasar untuk memperbaiki produk awal yang telah dikembangkan.

5. Uji Coba Lapangan Utama

Setelah dilakukan revisi produk utama, langkah selanjutnya yaitu uji coba lapangan utama. Media pembelajaran KAKANDA yang telah didesain, dikembangkan, dan divalidasi selanjutnya diujicobakan kepada siswa sekolah dasar. Uji coba dilakukan secara terbatas, diikuti oleh enam siswa kelas I sekolah dasar dan satu guru bahasa Inggris. Uji coba ini berdasarkan pendapat dari Sukmadinata (2006: 176) yang menyebutkan bahwa subyek coba pada uji coba lapangan dapat dilakukan pada 6-12 siswa. Dalam uji coba ini juga

akan dibagikan angket respon kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

6. Revisi Produk Operasional

Langkah selanjutnya yaitu revisi produk operasional. Revisi produk dilakukan sesuai sarandan rekomendasi penyempurnaan media pembelajaran KAKANDA dari hasil analisis respon guru dan siswa. Apabila tidak ada maka proses pengembangan media KAKANDA telah selesai dilaksanakan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari proses sistematis pengembangan media KAKANDA, serta analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi pembelajaran bahasa Inggris dan wawancara pada guru dan siswa pada tahap studi awal. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba dengan menggunakan skala penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respon oleh guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, wawancara, skala penilaian produk, angket respon, dan dokumentasi.

Teknis Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diubah menjadi data kualitatif. Data yang dianalisis meliputi data hasil penilaian media dari ahli media dan materi serta hasil respon dari guru dan siswa sebagai subjek ujicoba. Langkah

analisis tersebut akan dijabarkan seperti dibawah ini.

Analisis data validasi ahli dan respon guru menggunakan skala Likert 4 pilihan yakni sebagai berikut.

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif.
2. Menghitung skor rata-rata dengan rumus yang disediakan.

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan butir

N : jumlah butir yang dinilai

3. Mengubah skor rata-rata yang didapat ke dalam bentuk kualitatif mengacu pada kriteria hasil penelitian menurut Arikunto (2010:282).

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Likert 4 Pilihan

Rentang Skor Rata-Rata	Rerata Skor	Kategori
$\bar{x}_n + 3.sb_n \geq X > \bar{x}_n + 1,5.sb_n$	$4,00 \geq X > 3,25$	Sangat Baik
$\bar{x}_n + 1,5.sb_n \geq X > \bar{x}_n$	$3,25 \geq X > 2,50$	Baik
$\bar{x}_n > X \geq \bar{x}_n - 1,5.sb_n$	$2,50 > X \geq 1,75$	Kurang
$\bar{x}_n - 1,5.sb_n > X \geq \bar{x}_n - 3.sb_n$	$1,75 > X \geq 1,00$	Sangat Kurang

Keterangan :

\bar{x}_n (Rerata Ideal): $1/2$ (skor maks + skor min)

sbn (Simpangan Baku Ideal): $1/6$ (skor maks–skor min)

X: skor yang dicapai

Sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan “layak” pakai sebagai media pembelajaran apabila hasil dari keseluruhan penilaian minimal termasuk dalam

kategori “baik”.

Analisis data respon siswa menggunakan skala Guttman adalah sebagai berikut.

1. Mengkonversi data sesuai dengan kategori pilihan jawaban.
Ya ☺ = 1
Tidak ☹ = 0
2. Menjumlahkan total keseluruhan data.
3. Menghitung skor ideal.
4. Mengkonversi skor yang didapat ke dalam bentuk persentase.
5. Mengkonversi presentase menjadi bentuk data kualitatif, mengacu pada pengkategorian skor presentase dari Riduwan (2013: 22) sebagai berikut.

Tabel 2. Konversi Presentase ke Data Kualitatif Skala Guttman

Presentase	Kategori
76%-100%	Sangat Baik
51%-75%	Baik
26%-50%	Kurang
0%-25%	Sangat Kurang

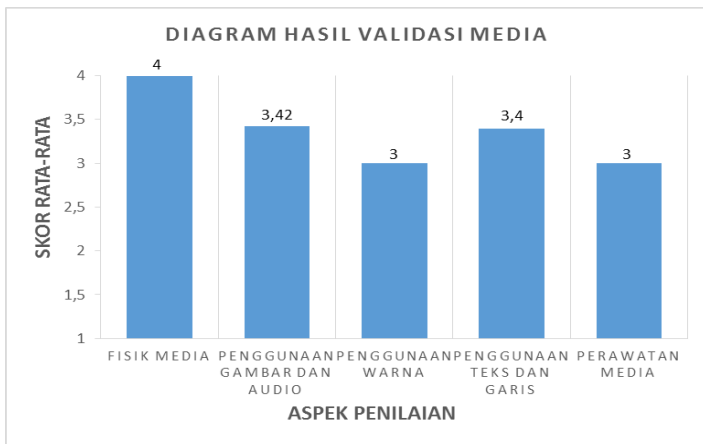
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba

1. Hasil Validasi Ahli Media
Validasi produk oleh ahli media dilaksanakan oleh Bapak Sungkono, M.Pd.selaku dosen ahli Teknologi Pendidikan dari FIP UNY pada 19 Maret 2021. Validasi media dilakukan dengan menilai aspek fisik media, penggunaan gambar dan rekaman audio, penggunaan warna, penggunaan teks dan garis, dan perawatan media. Hasil validasi dari segi media menunjukkan bahwa media pembelajaran KAKANDA layak untuk diuji cobakan denganrevisi sesuai saran.

Perolehan skor menurut aspek yaitu untuk aspek

fisik media mendapatkan skor total 12 dengan rata-rata 4,0 (Sangat Baik). Aspek penggunaan gambar dan rekaman audio mendapatkan skor 24 dengan rata-rata 3,42 (Sangat Baik). Aspek penggunaan warna mendapatkan skor sebesar 9 dengan rata-rata 3,0 (Baik). Aspek penggunaan teks dan garis mendapatkan skor 17 dengan rata-rata 3,4 (Sangat Baik). Aspek perawatan media mendapatkan skor sebesar 6 dengan rata-rata yaitu 3,0 (Baik). Hasil uji kelayakan media KAKANDA dari segi media mendapatkan skor keseluruhan yaitu 68 dengan rata-rata yaitu 3,4. Berdasarkan hasil rata-rata skor keseluruhan, media KAKANDA dari segi media termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut ini merupakan diagram hasil analisis data dari validasi media.



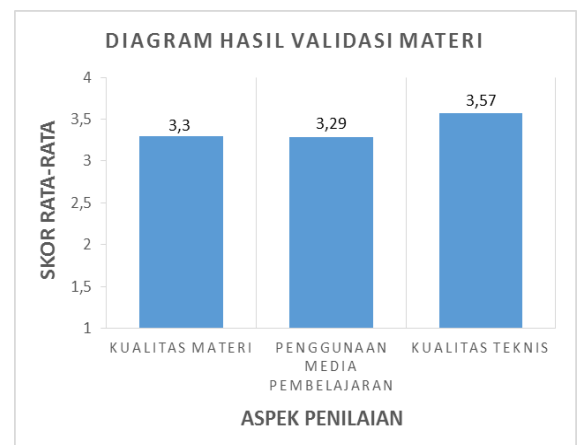
Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan oleh ahli materi yaitu Ibu Lusi Nurhayati, M. App.Ling. selaku dosen ahli bahasa Inggris dari FBS UNY pada 22 Maret 2021. Aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas materi, penggunaan media dalam pembelajaran, dan aspek kualitas teknis. Validasi materi dilakukan sebanyak satu kali dan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran KAKANDA layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Aspek kualitas materi mendapatkan skor 20 dengan rata-rata 3,3 (Sangat Baik). Aspek penggunaan media dalam pembelajaran mendapatkan skor 23 dan rata-rata yaitu 3,29 (Sangat Baik). Dan yang terakhir yaitu aspek kualitas teknis mendapatkan skor 25 dengan rata-rata 3,57 (Sangat Baik).

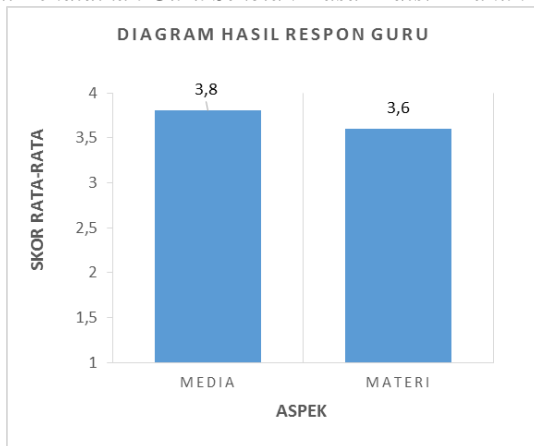
Hasil uji kelayakan media KAKANDA dari segi materi mendapatkan total skor keseluruhan yaitu 68 dengan rata-rata yaitu 3,4. Berdasarkan hasil rata-rata skor keseluruhan, media KAKANDA dari segi materi termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut ini merupakan diagram hasil analisis data dari validasi materi.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

3. Hasil Respon Guru

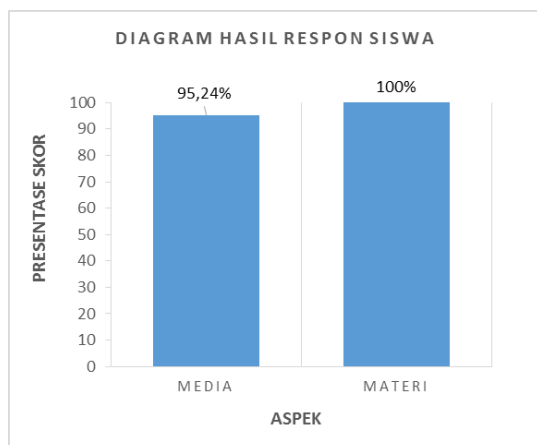
Uji coba produk untuk mengetahui respon guru dilakukan terhadap satu guru kelas I SDIT LHI yaitu Bapak Heri Sutrisno, S.Pd.Gr pada 9 April 2021. Uji coba produk terhadap guru dari aspek media mendapatkan skor 38 dengan rata-rata skor yaitu 3,8 (Sangat Baik). Aspek materi mendapatkan skor sebanyak 18 dengan rata-rata skor yaitu 3,6 (Sangat Baik). Hasil keseluruhan uji coba media KAKANDA terhadap guru mendapatkan skor total 56 dengan rata-rata skor yaitu 3,73 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.



Gambar 3. Diagram Hasil Respon Guru

4. Hasil Respon Siswa

Uji coba produk juga dilakukan pada enam siswa kelas I SDIT LHI pada 9 April 2021 untuk mengetahui respon siswa terhadap media KAKANDA. Analisis data respon siswa menunjukkan aspek media mendapatkan total skor 40 dengan presentase yaitu 95,24% (Sangat Baik). Aspek materi mendapatkan total skor 18 dengan presentase yaitu 100% (Sangat Baik). Hasil keseluruhan respon siswa terhadap media KAKANDA mendapatkan total skor 58 dengan presentase yaitu 96,67% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.



Gambar 4. Diagram Hasil Respon Siswa

Pembahasan

Pengembangan media Lingkaran Kata Benda (KAKANDA) didasari oleh analisis kebutuhan yang telah dilakukan di kelas I SDIT LHI. Kebutuhan media pembelajaran muncul karena belum

tersedianya media yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyerap materi yang diajarkan.

Anitah (2010: 6.8) mengungkapkan bahwa Semakin banyak indera yang terlibat dalam proses belajar maka akan semakin baik ingatan seseorang akan pengetahuan yang dipelajari. Sejalan dengan teori Anitah, media KAKANDA dikembangkan dengan komponen-komponen yang dapat melibatkan banyak indra dalam penggunaannya, sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, yaitu gaya visual, auditori, dan kinestetik. Media KAKANDA memiliki puzzle-puzzle yang berisi gambar dan tulisan dari kosakata benda, mempunyai rekaman audio dari materi kosakata yang dimuat, memiliki tombol suara kosakata benda, dan kegiatan mencocokkan puzzle yang berisi gambar, kosakata dalam bahasa Inggris, dan artinya dalam bahasa Indonesia.

Pengembangan media KAKANDA juga mempertimbangkan permasalahan belum adanya media yang menarik minat dan antusiasme siswa. Arsyad (2006: 72) mengemukakan pembuatan media yang menarik perlu disesuaikan dengan karakter siswa. Untuk membuat media yang menarik perlu mempertimbangkan karakteristik siswa SD. Hosnan (2016: 58-60) menyebutkan bahwa siswa SD memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, dan belajar secara berkelompok. Piaget (Siswoyo, 2013: 100) menyebutkan bahwa siswa kelas I SD masuk dalam tahap praoperasional dan operasional konkret. Siswa kelas I SD menyukai hal-hal konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, diraba, dan diotak-atik. Shin (2006: 3) mengungkapkan media untuk anak SD sebaiknya berbentuk visual, penuh warna, berwujud, dan bisa dimainkan.

Media KAKANDA menarik digunakan bagi siswa berdasarkan kesesuaian media dengan karakteristik siswa menurut Hosnan, yaitu memiliki metode permainan dalam cara penggunaannya sehingga siswa dapat bergerak aktif dalam proses pembelajaran secara individu maupun kelompok. Sejalan dengan teori Piaget dan Shin, media KAKANDA menyesuaikan karakteristik siswa kelas 1 SD yang menyukai hal-hal konkret, oleh karena itu media KAKANDA dibuat dengan jenis visual dan audio sehingga bisa dilihat, didengar, diraba, dan diotak-atik, untuk meningkatkan ketertarikan dan minat siswa.

Arsyad (2006: 70) menyatakan media yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif akan membuka kesempatan lebih besar bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu. Sejalan dengan teori Arsyad media KAKANDA memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan selama penggunaan media. Dalam penggunaan media KAKANDA terdapat kegiatan mendengarkan rekaman kosakata, memahami kosakata yang didengar, menirukan kosakata, mengingat kosakata, mencocokkan puzzle, dan menyalin kosakata yang telah dipelajari, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Media KAKANDA dikembangkan agar mampu menyampaikan materi secara menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Arsyad (2006: 74) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan rasa senang perlu memperhatikan elemen-elemen ketertarikan penggunaannya yaitu dari segi warna, bentuk, komposisi dan lainnya. Smaldino,

Lowther, dan Russel (2011: 83) menyebutkan anak-anak lebih menyukai warna-warna yang cemerlang dengan kombinasi yang mencolok (eye-catching). Warna-warna yang digunakan pada media KAKANDA disesuaikan dengan teori dari Smaldino, Lowther, dan Russell yaitu warna-warna yang mencolok (kuning, jingga, merah, hijau, biru, ungu).

Media KAKANDA dilengkapi dengan adanya buku panduan yang dapat membantu guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori dari Smaldino, Lowther, dan Russel (2011: 126) yang menyatakan bahwa media yang baik harus memiliki panduan penggunaan. Media KAKANDA dilengkapi dengan buku panduan yang berisi identitas dan komponen media, cara penggunaan dan penyimpanan media, contoh skenario pembelajaran dalam bentuk RPP dan contoh LKS untuk guru.

Media pembelajaran KAKANDA memuat pesan-pesan berupa materi bahasa Inggris berdasarkan silabus kurikulum 2013 yang berlaku di kelas I SDIT LHI. Materi pada media ini berupa materi kosakata dasar dalam bahasa Inggris. Nunan (2003: 135) mengungkapkan bahwa kosakata merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Menurut Fatmawati (2015: 7) dan Tyanasari (2017: 18), kata benda menjadi kosakata yang paling awal dan dominan untuk dipelajari oleh siswa kelas I SD. Selaras dengan pendapat di atas, media KAKANDA dapat dijadikan sebagai perantara pesan dan sumber informasi kaitannya dengan kosakata benda sekitar, hewan, serta buah dan sayur. Materi kosakata benda yang termuat disampaikan melalui gambar, tulisan, dan

rekaman suara sehingga bisa memperjelas konsep kosakata yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa kelas I SD.

Sebagaimana telah dipaparkan dalam metode penelitian, pengembangan media KAKANDA mengadopsi langkah pengembangan dari model Borg&Gall (1983: 775) hanya sampai tahap ketujuh dikarenakan adanya pandemi covid-19. Tahap pertama yaitu penelitian dan pengumpulan data yang dilaksanakan di kelas I SDIT LHI. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi pada proses pembelajaran dan wawancara pada guru dan siswa untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas I SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor terbesar yang membuat proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas I SDI LHI menjadi kurang optimal adalah kurangnya media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Permasalahan ini menyebabkan siswa kurang antusias dan aktif pada proses pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran belum optimal.

Meninjau dari pokok permasalahan yang ditemukan, maka dibutuhkan media pembelajaranyang sesuai untuk kelas I SDIT LHI. Media yang baik sesuai dengan teori para ahli adalah media yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, sesuai dengan kebutuhan, menarik minat, menumbuhkan partisipasi siswa, serta dapat menyampaikan materi secara lebih menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Kriteria media pembelajaran yang baik menjadi dasar pengembangan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Lingkaran Kata Benda (KAKANDA) untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas I SDIT LHI.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan dengan melakukan FGD bersama ahli elektrik, ahli bahan, ahli media, dan guru profesional untuk menggali masukan tentang isi produk media yang dikembangkan.

Selanjutnya peneliti menentukan materi yang akan dimuat dalam media KAKANDA. Materi diperoleh dari analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris kelas I. Peneliti juga menentukan konsep media dengan meninjau karakteristik siswa kelas I SD.

Tahap ketiga adalah pengembangan produk awal, yaitu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media media visual dan audio yang baik agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Pada proses pengembangan media KAKANDA peneliti mengadopsi prinsip-prinsip pengembangan media visual menurut Arsyad (2006: 107-112) dan audio menurut Munadi (2013: 77). Dalam segi media, media visual dan audio harus mempertimbangkan: (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) garis, (6) bentuk, (7) tekstur, (8) warna, (9) relevansi, (10) bahasa yang mudah dipahami, (11) keberlanjutan, dan (12) kemenarikan. Langkah selanjutnya yaitu memproduksi keseluruhan produk media KAKANDA.

Pada tahap keempat peneliti melakukan uji coba lapangan awal. Dalam uji coba ini media KAKANDA dinilai kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli mendapatkan skor rata-rata 3,4 dengan kriteria "Sangat Baik". Validasi ahli media menunjukkan bahwa media KAKANDA layak dari aspek fisik media, penggunaan gambar dan rekaman audio, penggunaan warna, penggunaan teks dan garis, dan perawatan media. Setelah dilaksanakan validasi media, kemudian dilakukan validasi materi dan mendapatkan skor rata-rata 3,4 dengan kriteria "Sangat Baik". Validasi ahli materi menunjukkan bahwa media KAKANDA layak dari aspek kualitas materi, penggunaan media dalam pembelajaran, dan kualitas

teknis.

Tahap yang kelima adalah revisi produk utama media KAKANDA. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada media sesuai dengan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media, sehingga dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya.

Tahap keenam yaitu uji coba lapangan utama. Uji coba ini dilakukan secara terbatas dengan jumlah subjek coba minimal dikarenakan adanya pandemi covid-19. Pada pengujian ini, peneliti menyebarkan angket respon siswa dan guru untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan. Uji coba pada guru memberikan respon positif terhadap media KAKANDA dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata respon guru yaitu 3,73 dengan kriteria "Sangat Baik". Uji coba pada 6 siswa kelas I SD juga menunjukkan respon positif karena media KAKANDA memperoleh presentase skor respon siswa yaitu 96,67% dengan kriteria "Sangat Baik".

Tahap ketujuh yaitu revisi produk operasional. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh guru dan siswa pada tahap uji coba lapangan utama. Guru juga memberikan komentar bahwa media KAKANDA yang dikembangkan sangat menarik dan interaktif digunakan oleh siswa-siswi kelas I SD. Para siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media KAKANDA. Selama pembelajaran menggunakan media KAKANDA siswa tampak tertarik, antusias, dan aktif.

Berpedoman pada penjelasan menurut Arikunto (2010: 282) dan Riduwan (2013: 22), suatu produk yang dibuat dan dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan jika minimal termasuk kedalam kategori baik dengan skor rata-rata > 2,50 dan presentase rata-rata minimal 51%. Media KAKANDA mendapatkan skor rata-rata pada validasi media 3,4 (Sangat Baik), validasi materi 3,4 (Sangat Baik), hasil respon guru

pada uji coba lapangan utama 3,73 (Sangat Baik), dan presentase rata-rata hasil respon siswa pada uji coba lapangan utama yaitu 96,67% (Sangat Baik). Berdasarkan hasil yang didapat maka media KAKANDA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas I SDIT LHI.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Lingkaran Kata Benda (KAKANDA) memodifikasi prosedur pengembangan dari Borg&Gall. Media KAKANDA merupakan media visual dan audio yang dilengkapi dengan buku panduan. Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media KAKANDA dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas I SDIT LHI. Kelayakan media KAKANDA ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik (3,4). Validasi ahli media menunjukkan bahwa media KAKANDA layak dari aspek fisik media, penggunaan gambar dan rekaman audio, penggunaan warna, penggunaan teks dan garis, dan perawatan media. Kelayakan media KAKANDA juga dibuktikan dari hasil validasi ahli materi yang menunjukkan kategori sangat baik (3,4). Validasi ahli materi menunjukkan bahwa media KAKANDA layak dari aspek kualitas materi, penggunaan media dalam pembelajaran, dan kualitas teknis. Hasil uji lapangan utama memperoleh respon yang positif dari guru dan siswa. Hasil respon guru menunjukkan kategori sangat baik (3,73), dan hasil

respon siswa menunjukkan kategori sangat baik (96,67%). Berdasarkan hasil yang didapatkan, maka disimpulkan media Lingkaran Kata Benda (KAKANDA) dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas I SDIT LHI.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran pemanfaatan produk media KAKANDA adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru atau pendamping siswa dapat menggunakan media KAKANDA untuk membelajarkan materi kosakata benda dengan menyenangkan, menarik, dan bermakna.
- b. Pada pembuatan media pembelajaran guru perlu memperhatikan kriteria pengembangan media berdasarkan karakteristik siswa SD, yaitu media yang konkret, menarik, berwarna, dan mampu membangkitkan keaktifan siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat memanfaatkan media KAKANDA untuk belajar kosakata benda bahasa Inggris.
- b. Siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris sebaiknya menggunakan media audio yang dapat memberikan contoh pelafalan kata yang benar, dan media visual yang dapat memberikan contoh penulisan kata dan ilustrasi secara konkret.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N dan Amaliyah. (2017). *Manajemen Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Borg, R.W. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Crystal, D. 2003. *English as A Global Language (2nd Edition)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DePorter, B & Hernack, M. (2009). *Quantum Learning : Unleshing the Genius in You*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- English First. (2020). EF EPI 2020 - English First on English Proficiency Index 2020. Diunduh dari <https://www.ef.co.id/epi/> pada 24 November 2020 pukul 15:30 WIB.
- Fatmawati, S.R. (2015). Pemerolehan Bahasa Pertama Anak. *Jurnal Lentera*, XVIII (1), 1-13.
- Hosnan, M. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kapur, R. (2018). Role of Media in the Development of Education. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/323725768_Role_of_Media_in_the_Development_of_Education pada 22 Mei 2021 pukul 11:32 WIB.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Impelentasi Kurikulum*.
- Low, E. (2016). Phonological Patterning for English as A Lingua Franca in Asia: Implication for norms and practice in multilingual Asia. *Journal of English as a Lingua Franca*, 5(2), 309-332.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Naz, A.A dan Rafaqat Akbar. (2017). Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1-2), 35-40.
- Nishanthi, R. (2018). The Importance of Learning English in Today World. *International Journal of Trend in Scientific*

Research and Development, 3(1), 871–874.

Nishida, H. (2008). Elementary School English Education: The Present Condition of the Japanese Education System. Tokyo: Kairyuudou.
Diunduh dari https://www.kansai-u.ac.jp/fl/publication/pdf_forum/5/081nishida.pdf pada 21 Mei 2021 pukul 16:30 WIB.

Nunan, D. (2003). Practical English Language Teaching. New York: The MacGraw Hill Companies.

Oktaviani, A, Putra Saparingga, & Dwi Susanto. (2019). Survey Research About the Importance of English for Young Learners at Elementary Schools. Linguistic, English Education, and Art (LEEA) Journal, 2(2), 173–188.

Pengelola web Kemenristekdikti. (2018). Formula 4C untuk Bertahan pada Era Revolusi Industri 4.0.
Diunduh dari <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/index.php/2018/05/04/formula-4c-untuk-bertahan-pada-era-revolusi-industri-4-0/> pada 12 November 2019 pukul 14:30 WIB.

Pengembangan Media Lingkaran (Shinta Fitri Utami) 15

Riduwan. (2013). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Rotherham, A. J & Willingham, D. (2009). 21st Century Skills: The Challenges Ahead. Educational Leadership Journal, 67 (1), 16 – 21.

Shin, J. K. (2006). Ten Helpful Ideas for Teaching English to Young Learners. English Teaching Forum, 1(2), 1-13.

Siswoyo, D. (2013). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

Smaldino, S.E, Deborah L. Lowther, & James D. Russell. (2011). Instructional Technology & Media for Learning – Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, cetakan ke-9. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Tyanasari, E. (2017). Pemerolehan Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 1

Napabalano. Jurnal Bastra, 1(4), 1-1