

PENGEMBANGAN MEDIA SIMULATION BOARD PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Donna Boedi Maritasari
PGSD universitas Hamzanwadi
Donna.boedimaritasari@yahoo.com

Abstract

This study aims to produce teaching materials in the form of a media simulation board in learning Indonesian. This research is also useful to find out the results of the development of learning in improving students' reading skills. The development model used in this study is the Borg & Gall model. The test subjects in this study were fifth grade students of SDN 01 Dasan Lekong. It can be concluded that the product developed in the form of learning media can be said to be suitable for use in the learning process. From the data from the field trial results obtained data completeness percentage on student learning outcomes tests which reached 73, 25%% with good criteria. Data from the results of the experts also showed good conversions ranging from media experts 3, 00, material experts 3.38 and the last class 3.95 teachers.

Keywords: *media simulation board, Indonesian*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prodak bahan ajaran berupa media simulation board pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga berguna untuk mengetahui hasil pengembangan pada pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 01 Dasan Lekong. Dapat disimpulkan bahwa dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari data hasil uji coba lapangan diperoleh data presentase ketuntasan pada tes hasil belajar siswa yang mencapai 73, 25% % dengan kriteria baik. Data dari hasil para ahli juga menunjukkan konversi yang baik mulai dari ahli media 3, 00, ahli materi 3,38 dan yang terakhir guru kelas 3,95.

Kata Kunci : *media simulation board, bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Simulasi dapat menghidupkan suasana pelajaran akademik (Miftahul Huda, 2013:139). Simulasi merupakan permainan yang dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem social, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan (Hamzah, 2008:30).

Supartinah (2015:1) mengemukakan bahwa *Simulation board* atau yang sering disebut dengan papan simulasi merupakan suatu media pembelajaran yang sederhana akan tetapi efektif untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia disekolah dasar. Media papan simulasi ini berisi tentang materi pelajaran dan dimainkan oleh peserta didik.

Media *simulation board* ini menyajikan cara belajar sambil bermain agar siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa diharapkan meningkat melalui media *Simulation Board*. Dalam pelaksanaannya peserta didik akan mendapatkan tugas dari guru melalui media *simulation board* ini sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga langkah utama dalam pelaksanaan media *simulation board* ini diantaranya adalah:

1) Persiapan

Persiapan media *simulation board* ini adalah dengan menyiapkan berbagai peralatan yang akan digunakan, membuat kelompok kecil dan mempersiapkan kesiapan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Adapun cara pembuatan *simulation board* ini adalah :

- a. Terbuat dari kardus bekas, ukurannya kira-kira 30 x 30 cm, yang dibungkus dengan kertas bekas kalender (warna putihnya diluar) kemudian papan simulasi ditemplei dengan tema-tema atau materi pelajaran yang akan digunakan.
- b. Kartu (Cards) yang terbuat dari kertas buffalo, berisi daftar pertanyaan.
- c. Dadu (Dice) yang terbuat dari karet penghapus bekas, dipotong berbentuk dadu.
- d. Menyiapkan kancing baju bekas bermacam-macam warna sebagai token (gacuk).

2) Pelaksanaan

Cara penggunaan media ini tidak terlalu sulit, yaitu dengan cara sebagai berikut :

- a. Membentuk siswa dalam beberapa kelompok kecil
 - b. Membagikan papan simulasi kepada siswa beserta perlengkapannya (kartu pertanyaan, kancing baju dan dadu)
 - c. Menentukan pemain pertama (bisa memakai HOM PIM PAH)
 - d. Pemain pertama melempar dadu
 - e. Sesuai dengan dadu tersebut, siswa melangkahkan tokennya pada kotak topik, menutup kartu pertanyaan dan siswa lain secara bergantian memberikan pertanyaan kepada siswa tersebut lalu siswa yang tersebut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lain.
- 1) Setelah pemain pertama selesai, dilanjutkan dengan pemain kedua, ketiga dan seterusnya
 - 2) Demikian seterusnya sampai waktu yang dikehendaki habis.

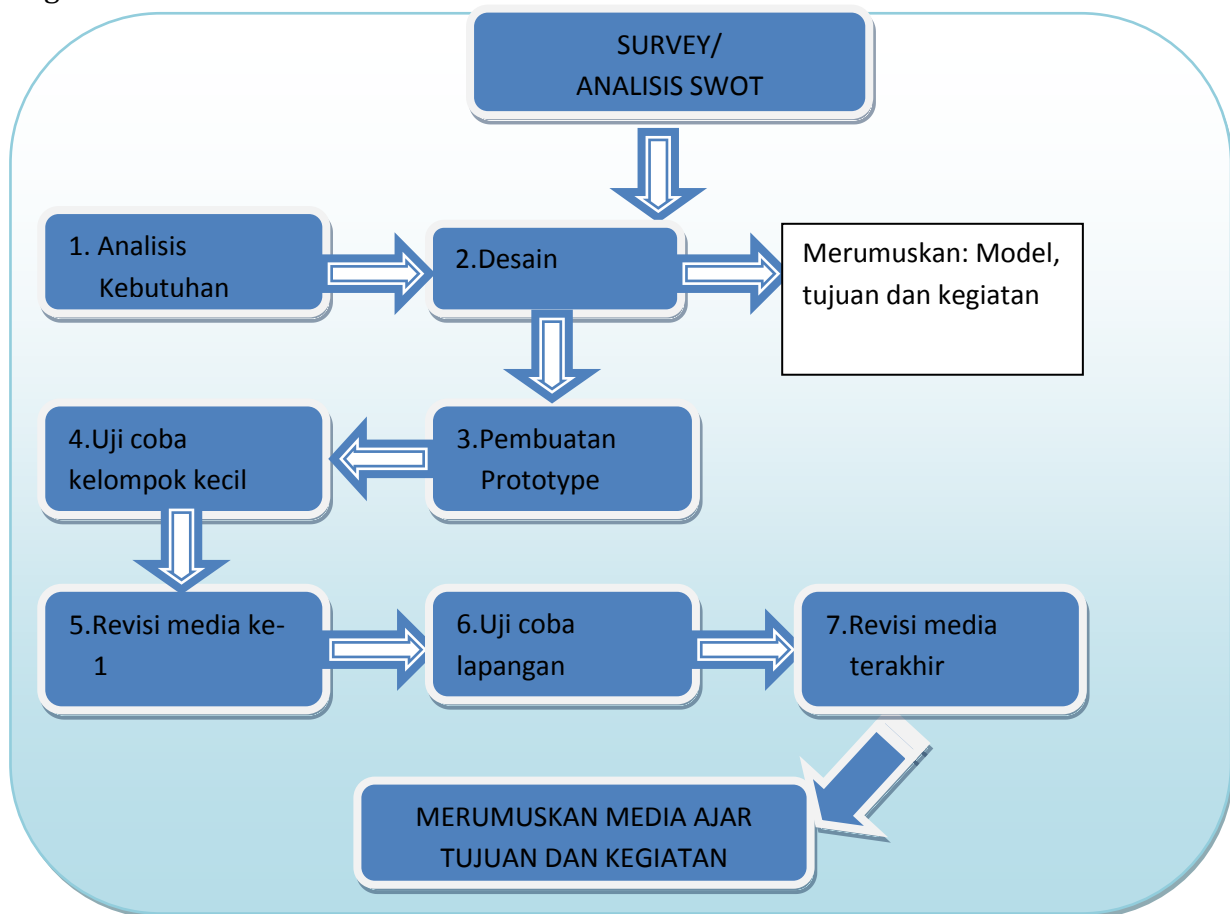
3) Tindak Lanjut

Simulation board sebagai media mengajar tidak berakhir pada pelaksanaan dramatisasi melainkan hendaknya ada kelanjutan baik berupa tanya jawab dan diskusi.

Pembelajaran bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia (Zulela, 2012:4). Hal ini terkait dengan fungsi utama bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Dengan demikian, setiap warga negara dituntut untuk terampil berbahasa. Bila setiap warga negara sudah terampil berbahasa, komunikasi antar warga pun akan berlangsung dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dengan mengadopsi model *Borg and Gall*. Secara lebih jelas model penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Skema prosedur pengembangan model *Borg and Gall* (disederhanakan)
Endang Mulyatiningsih, 2011: 150-151)

Berikut penjelasan dari tahap-tahap penelitian dan pengembangan menurut *Borg dan Gall* (Endang Mulyatiningsih, 2011: 147-150).

1. Survey/ analisis SWOT

Pada tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal ini dilakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan media ajar baru. Berdasarkan masalah yang teridentifikasi pada tahap analisis ini, diperlukan suatu media pembelajaran yang lengkap dan berurutan serta sesuai dengan karakteristik siswa.

1) Desain

Pada tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan media untuk memecahkan masalah yang ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan media pembelajaran, merumuskan tujuan secara berjenjang atau bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian dan menguji kelayakan rancangan media pembelajaran. Uji kelayakan bisa dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli secara tertulis.

2) Pembuatan prototype media ajar

Pada tahap ini mulai disusun bentuk awal media pembelajaran serta perangkat yang diperlukan. Pada tahap ini juga akan dilakukan validasi rancangan media pembelajaran oleh tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah divalidasi oleh tim ahli, dilakukan perbaikan (revisi) berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada saat validasi.

3) Revisi media ajar

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, dilakukan perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran *simulation board* setelah melakukan uji coba kelompok kecil dengan menganalisis kekurangan yang direvisi oleh tim ahli media dan ahli materi. Maka kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki.

4) Uji coba lapangan

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan. Pada tahap ini uji coba dilakukan dengan jumlah siswa yang lebih banyak yaitu antara 30-100 siswa. Uji coba lapangan ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 01 Dasan Lekong dengan jumlah 29 siswa. Pada tahap ini juga dilakukan analisis selama proses pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan yaitu media *simulation board*.

5) Revisi terakhir

Sebelum bahan ajar dipublikasikan kesasaran pengguna yang lebih luas, maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi penggunaan media *simulation board*. Diharapkan dengan adanya revisi terakhir ini, bahan ajar sudah benar-benar terbebas dari kekurangan dan layak digunakan pada kondisi yang sesuai dengan persyaratan penggunaan media pembelajaran.

A. Uji Coba Produk

Uji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan keefektifan, efisien, dan daya tarik produk yang dihasilkan untuk siswa kelas V SDN 01 Dasan Lekong. Pelaksanaan uji coba untuk mengetahui tingkat validitas media yang telah dihasilkan dapat dijelaskan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Desain uji coba

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Desain uji coba produk yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi ahli/uji ahli

Sebelum produk diuji cobakan, produk yang dikembangkan terlebih dahulu harus divalidasi oleh tim ahli (*expert judgment*) yang terdiri dari minimal 1 (satu) orang ahli media dan 1 (satu) orang ahli materi. Validasi ahli sangat penting untuk dilakukan untuk mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kepada subjek uji coba. Pada tahap validasi ini, ahli materi akan memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan dari aspek pembelajaran dan isi atau materi pembelajaran. Sementara ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan dari aspek tampilan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan.

b. Uji coba lapangan (*field trial*)

Uji coba lapangan (*field trial*) ini bertujuan untuk menemukan kelayakan yang dimiliki oleh produk yang dihasilkan, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan pada siswa Sekolah Dasar.

Kemudian menganalisis data-data yang diperoleh (skor, tanggapan, dan saran terhadap kualitas produk yang dikembangkan, skor tes akhir, dan sebagainya). Berdasarkan hasil uji coba lapangan (*field trial*) telah diperoleh produk direvisi dan disempurnakan lagi untuk diimplementasikan atau dimanfaatkan.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan media *simulation board* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa kelas V SDN 01 Dasan Lekong. Jumlah subjek uji coba secara keseluruhan sebanyak 29 siswa untuk uji penerapan media *simulation board* uji lapangan (*field trial*). Sebelum langkah uji coba lapangan ini dilakukan terlebih dahulu diadakan uji coba kelompok kecil, validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kualitas produk media *simulation board* yang telah dibuat.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil validasi oleh *expert judgment*

yaitu mengenai aspek tampilan media pembelajaran, cakupan isi atau materi, dan bahasa dari berbagai sumber yaitu ahli materi dan ahli tampilan serta hasil observasi mengenai tanggapan dan umpan balik yang diberikan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *simulation board*. Data kuantitatif lainnya diperoleh dari hasil belajar berupa nilai siswa pada saat diberikan postes.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Lembar validasi

Lembar validasi ahli merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil pengecekan dari validator. Lembar validasi ahli diberikan kepada validator untuk memberi skor dengan cara memberi tanda centang (√) pada setiap aspek yang dinilai pada daftar Lembar validasi ahli yang telah disediakan. Komponen yang akan divalidasi berdasarkan hasil modifikasi.

b) Validasi ahli media

Validasi ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa pemilihan, komentar dan saran terhadap penyusunan media berupa media yang dilihat dari bermaknaan dan beberapa efektif, efisien, dan daya tarik media yang telah disusun dapat membelajarkan siswa.

c) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar dan saran terhadap ketepatan dan kesesuaian materi yang ada dalam pengembangan media ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Ahli materi berperan untuk menilai kesesuaian isi materi yang diberikan dengan tujuan pembelajaran dan menilai konsep yang ada pada media *simulation board*.

d) Angket respon siswa

Angket adalah daftar pernyataan yang akan diberikan kepada siswa untuk memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi lengkap mengenai suatu masalah dan responden. Angket digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa yang menggambarkan responnya terhadap produk yang dikembangkan dalam proses uji coba produk.

e) Tes

Adapun tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. kategori tes yang digunakan yaitu tes lisan. Tes lisan digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan berbicara siswa terkait dengan menggunakan media *simulation board*.

5. Teknis Analisis Data

Analisis data dilakukan pada langkah validasi dan uji coba dengan menghitung skor yang diperoleh untuk menilai kualitas produk berupa media *simulation board*. Data yang terkumpul dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif hasil validasi ahli media, ahli materi, angket respon siswa dan hasil tes terhadap produk media *simulation board* yang dikembangkan.

Tabel 1: Panduan Mengubah Data Kuantitatif Menjadi Kualitatif

Interval	Nilai	Kategori
$90 \leq \bar{X}$	A	Sangat efektif
$80 \leq \bar{X} < 90$	B	Efektif
$70 \leq \bar{X} < 80$	C	Cukup efektif
$60 \leq \bar{X} < 70$	D	Kurang efektif
$\bar{X} < 60$	E	Sangat kurang efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Langkah Hasil Uji Coba

1. Deskripsi Waktu Pengembangan media *simulation board*

Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah media *simulation board*, dan untuk perangkat pembelajaran yang lain seperti Silabus serta RPP hanya bertumpu pada perangkat yang sudah ada. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh tahap pengembangan, adapun tahapan ini disederhanakan menjadi 7 tahapan yaitu tahap pra penelitian, analisis, desain, validasi desain, produk dan uji coba dan revisi.

2. Deskripsi Tahapan Penelitian

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui permasalahan yang terjadi adalah:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah, mencatat, dan siswa mengerjakan soal latihan.
- 2) Sebagian besar siswa merasa kurang bersemangat dalam belajar bahasa Indonesia, oleh sebab itu diperlukan inovasi dari pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang tepat agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.
- 3) Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep materi yang dipelajari yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

b. Pengembangan Produk

Perancangan media *simulation board* pada mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi langkah-langkah pembelajaran yang disertai dengan gambar-gambar dengan tujuan memperjelas langkah-langkah pembelajaran yang ada.

c. Uji Validitas

Uji coba pada penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba awal (validasi ahli) dan uji coba lapangan. Data hasil dari uji coba tersebut dapat dilihat dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Data Uji Coba Awal (Validasi Ahli)

Uji coba awal (validasi ahli) bertujuan untuk mengetahui kevalidan media *simulation board* dengan melibatkan para ahli. Ahli yang digunakan pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan guru kelas.

Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli akan dijelaskan selanjutnya.

a) Validasi Ahli Materi

Pada penelitian pengembangan ini dibutuhkan validasi materi untuk memperoleh kevalidan materi pada media *simulation board*. Komponen kevalidan materi meliputi kebahasaan, penyajian informasi serta tampilan/kegrafisan.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa kualitas media *simulation board* adalah memenuhi kriteria cukup dengan rata-rata skor aktual adalah 3,38. Hasil tersebut secara ringkas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2: Hasil Validasi media *simulation board* oleh Ahli Materi

No.	Komponen	Interval
KELAYAKAN ISI BAHAN AJAR		
1.	Kesesuaian dengan SK, KD dan Indikator	4
2.	Kesesuaian materi pelajaran dengan KTSP	3
3.	Sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa	4
4.	Kebenaran substansi materi	3
5.	Keterbacaan	4
PEDOMAN PEMBUATAN BAHAN AJAR, MATERI DAN LKS		
6.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	3
7.	Bahasa yang digunakan sederhana, lugas dan mudah dipahami	3
8.	Urutan penyajian	4
9.	Kejelasan pertanyaan dalam LKS	3
10.	LKS disertai dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung konsep dengan benar	3
11.	LKS dilengkapi dengan gambar yang mendukung materi	3
12.	Ilustrasi gambar/foto/grafik dsb.	4
13.	Tata letak tulisan dan jenis huruf rapi, menarik dan jelas	3
JUMLAH		44
RATA-RATA SKOR AKTUAL		3,38
KATEGORI/KRITERIA		Cukup

b) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dibutuhkan untuk mendapatkan kevalidan media *simulation board*, baik dari segi kelengkapan identitas bahan ajar, kegrafisan/tampilan maupun bentuk/ukuran dari bahan ajar tersebut.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa kualitas media *simulation board* dari segi media adalah memenuhi kriteria atau kategori cukup dengan rata-rata skor aktual adalah 3,00.

Tabel 3: Hasil Validasi media *simulation board* oleh Ahli Media

No.	Komponen	Interval
1.	Kelengkapan identitas produk (bahan ajar, buku pedoman pembuatan bahan ajar dan lembar kerja siswa)	3
2.	Pemilihan bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa	3
3.	Desain tampilan (bentuk)	3
4.	Desain tampilan (pewarnaan)	3
5.	Desain ukuran	3
6.	Bahan penyusun produk (mudah didapatkan)	3
7.	Bahan penyusun produk (komulatif harga)	3
JUMLAH		21
RATA-RATA SKOR AKTUAL		3,00
KATEGORI/KRITERIA		Cukup

c) Validasi oleh Guru

Sementara itu, disamping validasi ahli materi dan ahli media peneliti juga membutuhkan guru untuk memvalidkan media *simulation board*. Validasi oleh guru bertujuan untuk memperoleh kevalidan bahan ajar secara keseluruhan baik dari segi materi maupun media dengan komponen yang sama.

Hasil validasi oleh guru menunjukkan bahwa kualitas media *simulation board* dari segi materi maupun media adalah memenuhi kriteria atau kategori baik dengan rata-rata skor aktual adalah 3,95.

Tabel 4: Hasil Validasi Media *Simulation Board* oleh guru

No.	Komponen	Interval
KELAYAKAN ISI BAHAN AJAR		
1.	Kesesuaian dengan SK, KD dan Indikator	5
2.	Kesesuaian materi pelajaran dengan KTSP	5

3.	Sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa	4
4.	Kebenaran substansi materi	4
5.	Keterbacaan	4
PEDOMAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN BAHAN AJAR SERTA LKS		
6.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4
7.	Bahasa yang digunakan sederhana, lugas dan mudah dipahami	4
8.	Urutan Penyajian	4
9.	Kejelasan pertanyaan dalam LKS	3
10.	LKS disertai dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung konsep dengan benar	3
11.	LKS dilengkapi dengan gambar yang mendukung materi	3
12.	Ilustrasi gambar/foto/grafik dsb	4
13.	Tata letak tulisan rapi dan menarik	4
14.	Kelengkapan identitas produk (bahan ajar, buku pedoman pembuatan bahan ajar dan lembar kerja siswa)	4
15.	Pemilihan bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa	4
16.	Desain tampilan (bentuk)	4
17.	Desain tampilan (pewarnaan)	4
18.	Desain ukuran produk	4
19.	Bahan penyusun produk (mudah didapatkan)	4
20.	Bahan penyusun produk (komulatif harga)	4
JUMLAH		79
RATA-RATA SKOR AKTUAL		3.95
KATEGORI/KRITERIA		Baik

2. Data Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dan keefektifan media *simulation board* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa serta mengetahui persentase aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba lapangan ini melibatkan siswa kelas IV SDN 01 Dasan Lekong dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang. Namun sejalan dengan diadakannya penelitian, jumlah siswa yang mengikuti uji coba lapangan sebanyak 28 orang karena 1 orang tidak hadir.

Uji coba dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Selasa 08 Maret 2016, pertemuan kedua pada hari Selasa 15 Maret 2016, sedangkan pertemuan ketiga dilakukan pada hari Selasa 22 Maret

2016 untuk mendapatkan data tentang respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

Sebelum proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya dilakukan proses belajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan media *simulation board* yang telah dikembangkan. Rincian data yang diperoleh dalam uji coba adalah sebagai berikut:

a. Hasil dan analisis observasi aktivitas siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan media *simulation board*.

Untuk *mengetahui* hasil observasi aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *simulation board* maka dilakukan pengamatan oleh guru kelas V selama 2 kali pertemuan kepada peneliti dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi guru dalam pembelajaran menunjukkan nilai 8 dengan kategori baik pada pertemuan 1. Pada pertemuan 2 menunjukkan nilai yang meningkat yaitu 12 dengan kategori baik. Dari hasil pengamatan diatas maka tidak perlu dilakukan revisi sehingga peneliti dikatakan sudah mampu menerapkan media *simulation board*.

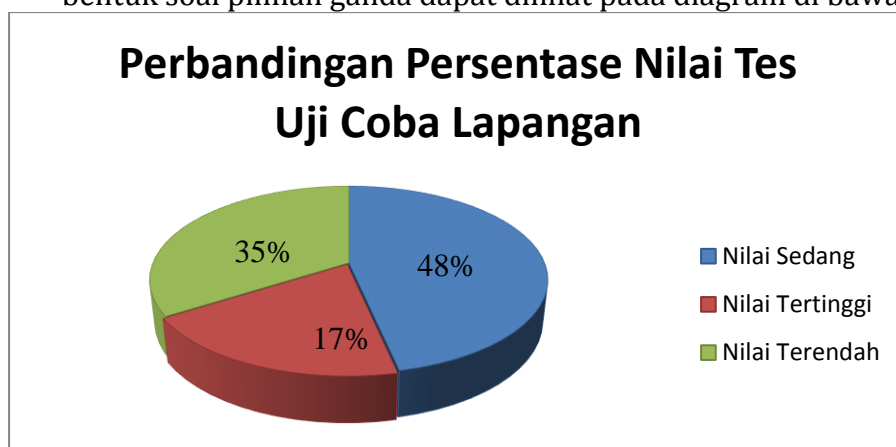
b. Hasil dan analisis evaluasi belajar siswa setelah diterapkannya media *simulation board*.

Media *simulation board* yang sudah divalidasi oleh para ahli kemudian diuji cobakan. Uji coba dilakukan pada 28 orang siswa kelas V SDN01 Dasan Lekong. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari bahan ajar tersebut maka setiap akhir proses pembelajaran peneliti memberikan free test berupa tes tertulis sebanyak 5 soal essay. Pemberian tes dilakukan sebanyak 1 kali dan dilakukan diakhir pertemuan. Pertemuan I diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Selanjutnya dilakukan post test pada akhir pertemuan dan diperoleh nilai rata-rata siswa secara klasikal adalah 73,25 % yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam ketegori baik. Hasil rekapitulasi nilai tes uji coba lapangan dapat dilihat berikut:

Tabel : Hasil Rekapitulasi Nilai Tes Uji Coba Lapangan
Dalam Bentuk Soal Pillihan Ganda

INTERVAL KELAS	KATEGORI	FREKUENSI	PERSEN TASE
60 – 65	Rendah	11	35%
67 – 73	Sedang	13	48%
74 – 80			
81 – 87			
88 – 94	Tinggi	4	17%
95 – 101			
JUMLAH		28	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase nilai siswa terendah adalah sebanyak 35%, nilai sedang sebanyak 48% dan nilai tertinggi sebanyak 17%. Jika dilihat dari ketuntasan klasikal maka persentase nilai siswa adalah 73.25 %. Nilai terendah sampai tertinggi ditentukan dari KKM bahasa Indonesia yang telah ditetapkan yaitu 65. Adapun perbandingan persentase nilai tes uji coba lapangan dalam bentuk soal pilihan ganda dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1: Diagram Perbandingan Persentase Nilai Tes Uji Coba Lapangan.

B. Analisis Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data peneliti dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil uji ahli dan uji coba lapangan menggunakan teknik analisis data berupa analisis data hasil validasi ahli dengan rumus konversi data dengan skala lima, validasi isi untuk soal pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas siswa dengan menggunakan rumus gregory, analisis data soal pilihan ganda dengan menggunakan rumus t hitung untuk mengetahui pengaruh media *simulation board* dan keefektifan bahan ajar dalam proses pembelajaran, serta analisis data lembar observasi siswa. Adapun hasil analisis data dari masing-masing teknik pengumpulan data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis data validasi ahli

Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi ahli, baik validasi ahli materi, ahli media maupun guru kelas adalah dengan menggunakan rumus konversi skala lima dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 6: Data Perolehan Validasi oleh Ahli

NAMA AHLI	JUMLAH INDIKATOR		JUMLAH SKOR AKTUAL
Ahli Materi	13		44
Ahli Media	7		25
Guru Kelas	20		79

Berdasarkan tabel di atas, data-data yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam rumus konversi skala lima dengan langkah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Total skor}}{\sum \text{Jumlah indikator} \times \sum \text{Validator}}$$

a). Perhitungan rata-rata skor aktual dari ahli materi

$$\begin{aligned} X &= \frac{44}{13 \times 1} \\ &= \frac{44}{13} \\ &= 3,38 \quad (\text{cukup}) \end{aligned}$$

b). Perhitungan rata-rata skor aktual dari ahli media

$$\begin{aligned} X &= \frac{21}{7 \times 1} \\ &= \frac{21}{7} \\ &= 3,00 \quad (\text{cukup}) \end{aligned}$$

c). Perhitungan rata-rata skor aktual dari guru

$$\begin{aligned} X &= \frac{79}{20 \times 1} \\ &= \frac{79}{20} \\ &= 3,95 \quad (\text{baik}) \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa kevalidan bahan ajar memenuhi kriteria baik dengan nilai ahli materi 3,38, nilai ahli media 3,00 dan nilai dari guru 3,95. Merujuk dari hasil perhitungan tersebut, maka bahan media *simulation board* dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

2. Analisis data validasi isi untuk validasi soal pilihan ganda dan validasi lembar observasi aktivitas siswa

Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi isi untuk lembar validasi ahli, validasi soal pilihan ganda dan validasi lembar observasi aktivitas siswa adalah dengan menggunakan rumus gregory dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 7: Data Perolehan Validasi Isi untuk Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda dan Lembar Observasi Aktivitas Siswa

VALIDASI ISI	JUMLAH INDIKATOR	SKOR TOTAL	
		PENILAI 1	PENILAI 2
Soal pilihan ganda	13	20	20
Lembar aktivitas siswa	7	7	7

Berdasarkan tabel di atas data-data tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus *gregistry* dengan perhitungan sebagai berikut:

$$CV = \frac{D}{A + B + C + D}$$

a). Perhitungan validasi isi soal pilihan ganda

$$\begin{aligned}
 CV &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20} \\
 &= \frac{20}{20} \\
 &= 1 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$

b). Perhitungan validasi isi lembar observasi aktivitas siswa

$$\begin{aligned}
 CV &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{7}{0 + 0 + 0 + 7} \\
 &= \frac{7}{7} \\
 &= 1 \text{ (Sangat Tinggi)}
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan validasi isi tersebut menunjukkan bahwa validasi isi soal pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas siswa memenuhi kriteria sangat tinggi, sehingga dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

3. Analisis data soal pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas siswa

Data hasil tes soal dalam bentuk pilihan ganda digunakan untuk mengetahui pengaruh dan keefektifan media *simulation board* dalam proses pembelajaran, sedangkan data observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aktivitas siswa yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8: Data Rekapitulasi Hasil Tes Soal Pilihan Ganda

INTERVAL KELAS	<i>F</i>	TOTAL SKOR	STANDAR DEVIASI	<i>t</i> tabel	μ_0
60 – 65	11	692	7,63	1,701	70
66 – 71	13	980			
72 – 77					
78 – 83					
84 – 89	4	378			
90 – 95					
JUMLAH	28	2058			
RATA-RATA	73,25				

a). Menentukan pengaruh media *simulation board*

Rumus yang digunakan untuk menentukan pengaruh media *simulation board* adalah dengan menggunakan rumus t_{hitung} . Hasil perhitungan t_{hitung} adalah 0,54. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa $H_0 =$ media *simulation board* berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa paling rendah atau sama dengan 70% dari rata-rata yang diharapkan diterima, sedangkan $H_a =$ media *simulation board* berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa paling tinggi 70% dari rata-rata yang diharapkan ditolak. Jadi, media *simulation board* berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa paling rendah 70% dari rata-rata yang diharapkan atau lebih dari 70% dari yang diharapkan.

b). Menentukan keefektifan media *simulation board* dalam proses pembelajaran

Cara menentukan keefektifan media *simulation board* berdasarkan uraian pada bab 3 adalah dengan menggunakan rata-rata kelas yang kemudian dikonversikan ke data kualitatif

Tabel 9: Konversi data kuantitatif (rata-rata kelas) ke data kualitatif.

Interval	Nilai	Kategori
$90 \leq \bar{X}$	A	Sangat efektif
$80 \leq \bar{X} < 90$	B	Efektif
$70 \leq \bar{X} < 80$	C	Cukup efektif

$60 \leq \bar{X} < 70$	D	Kurang efektif
$\bar{X} < 60$	E	Sangat kurang efektif

Rata-rata kelas yang diperoleh dari hasil tes uji coba lapangan adalah 73,25. Berdasarkan nilai dari hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif, bahan ajar yang dikembangkan dikatakan efektif apabila memenuhi kategori sangat efektif, efektif dan cukup efektif. Dari nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 73,25 maka dapat disimpulkan bahwa media simulation board efektif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V. Sementara data hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10: Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI	
		Pert-1	Pert- 2
1.	Minat siswa dalam belajar	2	3
2.	Interaksi siswa dengan guru	2	3
3.	Interaksi siswa dengan siswa	1	3
4.	Partisipasi dalam tugas atau latihan	3	3
JUMLAH/INTERVAL SKOR		8	12
KATEGORI		Rendah	Tinggi
SKOR MAKSIMAL		16	

Pada tabel di atas terlihat bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dari kategori rendah menjadi tinggi. Ini berarti bahwa media simulation board sangat berpengaruh dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Indonesia untuk kelas V SD.

C. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap perbaikan terhadap bahan ajar *display* model *flipchart* kegiatan ekonomi dan potensi alam setelah dilakukannya validasi oleh ahli dan uji coba lapangan. Adapun hasil revisi masing-masing dari validasi dan uji coba yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi, Media dan Guru Kelas

Hasil revisi berdasarkan validasi ahli materi dan media berupa Istilah-istilah ekonomi yang ada di LKS perlu disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V, sebaiknya menggunakan pilihan bahasa yang sesuai dan aturan penulisan perlu dilengkapi dan diperbaiki. Sedangkan revisi dari ahli media yaitu berupa pengaturan desain tampilan baik itu bentuk dan pewarnaan masih tidak teratur jadi kesannya kacau dan bisa merusak konsentrasi peserta didik pada saat belajar.

Sementara itu hasil revisi dari validasi yang dilakukan dengan melibatkan guru kelas adalah LKS yang digunakan dilengkapi lebih sempurna, dilengkapi dengan materi yang mendukung konsep secara keseluruhan sehingga ada perbedaan yang mencolok antara LKS dengan latihan yang terdapat pada buku.

2. Uji Coba Lapangan

Selama proses uji coba lapangan dan dilakukan pengamatan dalam proses pembelajaran, maka peneliti mendapatkan beberapa hal yang perlu direvisi yang terkait dengan bahan ajar. Hal tersebut berupa pembuatan peta pikiran yang akan mempermudah siswa dalam mengingat materi. Peta pikiran yang berupa bagan, gambar dan lain sebagainya yang akan mengantarkan siswa untuk lebih cepat memahami dan memiliki ingatan yang kuat terhadap materi.

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan tahap akhir dalam sebelum dilakukan desiminasi dan implementasi. Kajian produk akhir media simulation board berdasarkan hasil validasi dan revisi adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan Media *Simulation Board*

Media simulation board yang dikembangkan untuk memperlihatkan fungsi, struktur atau proses yang terdapat dalam suatu benda. Kevalidan *media simulation board* dari masing-masing validator, baik ahli materi, ahli media dan guru kelas menunjukkan bahwa *media simulation board* memenuhi kriteria baik dengan rata-rata skor aktual 3,38 dari ahli materi, 3,00 dari ahli media dan 3,95 dari guru kelas. Berdasarkan nilai rata-rata skor aktual tersebut maka *media simulation board* dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

2. Kevalidan Isi Tes Soal Pilihan Ganda dan Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Kevalidan isi untuk tes soal pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas siswa berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh penilai 1 dan 2 yang dalam hal ini dilakukan oleh guru kelas menunjukkan bahwa tes soal pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas siswa dapat digunakan pada uji coba lapangan dengan kriteria keputusan validitas isi sangat tinggi dengan bobot nilai adalah 1.

3. Pengaruh Media *Simulation Board* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa.

Pengaruh *media simulation board* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa menunjukkan lebih dari atau sama dengan 70% dari rata-rata yang diharapkan karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} dengan pengujian hipotesis uji pihak kiri oleh sebab itu *media simulation board* berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 01 Dasan Lekong.

4. Keefektifan Media *Simulation Board* dalam Proses Pembelajaran

Keefektifan *media simulation board* dalam proses pembelajaran yang diukur berdasarkan nilai rata-rata kelas dengan jumlah 73,25 memberikan kesimpulan bahwa *media simulation board* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil dari observasi penelitian kemudian dianalisis untuk menjawab permasalahan dan mencari alternatif pemecahan masalah atau solusi yang akan

ditawarkan. Alternatif pemecahan masalah yang didapatkan adalah dengan mengembangkan media *simulation board* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas V.

Untuk merealisasikan alternatif pemecahan masalah tersebut maka yang dilakukan adalah merancang produk media *simulation board*. Perancangan produk tersebut meliputi bahan pembuatan serta komponen-komponen yang harus ada pada media *simulation board*.

Desain awal produk media *simulation board* yang telah terbentuk kemudian divalidasi untuk mengetahui kevalidan dari media tersebut. Validasi desain ini melibatkan ahli materi, ahli media dan guru kelas. Hasil dari masing-masing validasi tersebut adalah nilai ahli materi 3,38 nilai ahli media 3,00 dan nilai dari guru 3,95. Hasil tersebut dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan revisi produk yang akan diuji coba di lapangan.

Berdasarkan hasil dari validasi desain dan revisi, maka dilakukan produksi media *simulation board*. Produksi bahan ajar ini disesuaikan dengan kebutuhan pada saat penelitian. Kebutuhan pada saat penelitian mengarah kepada penggandaan bahan ajar sesuai dengan jumlah siswa.

Selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan. Tahap uji coba lapangan ini dilakukan dalam jangka waktu tiga kali pertemuan, dua kali pertemuan untuk materi dan satu kali pertemuan untuk tes uji coba. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 8 Maret 2016, peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, serta latihan dengan membagikan lembar kerja siswa (LKS) 1. Disamping menyampaikan materi, peneliti juga melakukan observasi selama proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas siswa. Berdasarkan hasil observasi pertemuan pertama, ada beberapa kekurangan yang ditemukan ketika proses pembelajaran antara lain adalah siswa belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat mereka mengenai materi yang sedang diajarkan.

Pertemuan kedua berlangsung pada tanggal Selasa 15 Maret 2016. Pada pertemuan ini, peneliti menyampaikan materi dengan metode ceramah dan demonstrasi. Latihan dan pementapan pemahaman siswa mengenai materi yang lalu pada pertemuan pertama dan yang telah dijelaskan. Disamping itu pula proses observasi tetap berlangsung. Hasil yang ditemukan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan, siswa sudah mampu dan berani untuk bertanya serta mengemukakan pendapat mereka disamping berani mempertanggungjawabkan tugas dan latihan yang diberikan.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa 22 Maret 2016. Kegiatan yang dilakukan adalah menjawab tes soal pilihan ganda. Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan tersebut juga dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi kedua.

KESIMPULAN

Pada bagaian ini akan dikemukakan beberapa simpulan dalam penelitian ini terkait dengan produk media *simulation board* yang dikembangkan. Simpulan-simpulan tersebut yaitu sebagai berikut:

DOI: 10.29408/edc.v12i1.1316

1. Produk *simulation board* ini dikembangkan melalui proses yang cukup panjang, mulai dari perencanaan dan pengumpulan data awal (*need assessment*), pembuatan dan pengembangan draft produk, pembuatan dan pengembangan instrument evaluasi dan evaluasi ahli, revisi produk hasil validasi ahli, uji coba produk permulaan, revisi produk hasil uji coba permulaan, uji coba lapangan, penyempurnaan akhir produk.
2. Dari data hasil uji coba lapangan diperoleh data presentase ketuntasan pada tes hasil belajar siswa yang mencapai 73,25% % dengan kriteria baik. Data dari hasil para ahli juga menunjukkan konversi yang baik mulai dari ahli media 3,00, ahli materi 3,38 dan yang terakhir guru kelas 3,95.
3. Media *simulation board* yang dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bidang kognitif untuk siswa kelas 5 SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Da'imuddin, Ahmad. 2013. *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis maket simulasi kelas V*. Skripsi: STKIP Hamzanwadi Selong. Tidak diterbitkan
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Endang, Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Huzaenah. 2013. *Upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia (pada aspek berbicara) dengan menggunakan metode sosiodrama pada siswa kelas V*. Skripsi: STKIP Hamzanwadi Selong. Tidak diterbitnya
- Idawati. 2012. *Konsep dan jenis-jenis media pembelajaran*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Noo, Alfulaila. dkk. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Sudarwan, Danim. 2010. *Media Komonikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Supartinah. 2015. *Media Simulation Board*. (<http://www.simulationboard>)2015/12/media-

Pembelajaran.html. (Diakses,10 februari 2016)

Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Wassidiskandar dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Yunus, Abidin. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Reflika Aditama

Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya