

Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Fadillah Safitri¹, Amin Basri²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Fadillah Safitri

fadillahsafitri14@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran, (2) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran, serta (3) mendeskripsikan hasil pengembangan produk *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi). Namun demikian, pelaksanaan penelitian ini dibatasi hingga tahap implementation (penerapan) karena keterbatasan waktu dan tenaga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Smart Pinwheel* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Berdasarkan hasil validasi para ahli, diperoleh persentase kevalidan sebesar 93% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 95% dari ahli bahasa, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 87%, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 90%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Smart Pinwheel* termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Pinwheel* dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

Kata Kunci: *media pembelajaran, Smart Pinwheel, peserta didik*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses esensial yang menjadi kebutuhan fundamental setiap individu dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya secara sadar dan terencana. Melalui pendidikan, seseorang diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, baik secara jasmani maupun rohani. Proses pendidikan bertujuan menghasilkan perubahan ke arah kemajuan yang positif dan berkelanjutan dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, sikap emosional, serta keterampilan. Pendidikan juga dipahami sebagai suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan dan aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya (Rahman, 2022).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam penguasaan bahasa. Di antara keterampilan tersebut, kemampuan membaca memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi dasar dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Membaca juga berfungsi sebagai sarana utama dalam

menunjang aktivitas belajar serta kehidupan sehari-hari peserta didik (Mufid & Doyin, 2021).

Membaca dapat diartikan sebagai proses mengonversi berbagai simbol, baik berupa huruf, tanda, maupun lambang, menjadi bunyi yang bermakna. Makna yang diperoleh dari kegiatan membaca kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Kemampuan membaca merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik karena berpengaruh langsung terhadap keberhasilan belajar. Selain itu, membaca juga memiliki peran penting dalam pengembangan diri secara berkelanjutan, sehingga pengenalan terhadap aktivitas membaca sebaiknya dilakukan sejak usia dini (Navida, 2023).

Kemampuan membaca merupakan keterampilan mendasar yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran. Membaca merupakan aktivitas mental yang bertujuan untuk memahami dan menggali makna yang terkandung dalam teks tertulis. Keterampilan membaca menjadi bekal penting bagi masa depan peserta didik, mengingat hampir seluruh aspek kehidupan sehari-hari melibatkan kemampuan membaca sebagai sarana memperoleh informasi dan pengetahuan (Alpian & Yatri, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SD Negeri 104276, diperoleh informasi melalui wawancara bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan membaca. Selain itu, proses pembelajaran cenderung monoton karena guru masih mengandalkan buku paket, spidol, dan papan tulis sebagai media utama. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik turut menyebabkan rendahnya motivasi dan semangat membaca peserta didik.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media **Smart Pinwheel**. Media ini berbentuk menyerupai kincir yang berisi materi pembelajaran dan dapat diputar secara berkelanjutan. Smart Pinwheel dirancang sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik (Aulia & Faisal, 2024). Menurut Nabila dan Basri (2023), media ini berbentuk lingkaran yang memuat judul serta gambar dongeng, sehingga dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik. Penggunaan media Smart Pinwheel bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mental siswa, membantu pemahaman materi, serta mendorong peserta didik aktif dalam menyelesaikan latihan pembelajaran melalui pendekatan bermain yang edukatif.

Media Smart Pinwheel memiliki beberapa keunggulan, di antaranya bersifat interaktif dan menyenangkan, mampu meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, melatih kerja sama, serta meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitar (Safitri & Aisyah, 2022).

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Pendekatan R&D menitikberatkan pada proses perancangan, pengembangan, serta pengujian produk secara sistematis, sehingga saat ini banyak diterapkan dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif (Waruwu, 2024).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan suatu pendekatan pengembangan sistem pembelajaran yang disusun secara terstruktur, sistematis, dan bersifat interaktif. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi). Model ini digunakan sebagai pedoman dalam menyusun, mengembangkan, serta mengevaluasi produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari di SD Negeri 104276. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SD Negeri 104276. Uji coba produk dilakukan pada skala pengguna dengan melibatkan 25 peserta didik kelas II sebagai sampel penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Smart Pinwheel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian yang diperoleh selama proses pengembangan dan uji coba produk.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran para validator pada tahap validasi, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perbaikan dan penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain, respons guru, serta hasil tes peserta didik. Data hasil uji coba dianalisis menggunakan teknik statistik dengan kriteria penilaian berdasarkan **skala Likert dengan rentang skor 1-5.

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Smart Pinwheel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276. Pengembangan media tersebut menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

1. Analysis (analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini terdiri atas dua kegiatan, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan materi pembelajaran serta mengidentifikasi kebutuhan sekolah dan peserta didik sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap analisis kinerja, peneliti melakukan studi pustaka dengan mengkaji berbagai permasalahan yang terjadi dalam lingkungan pendidikan melalui sumber-sumber kepustakaan. Dari hasil kajian tersebut, peneliti merumuskan alternatif solusi yang relevan terhadap permasalahan yang ditemukan, kemudian mengkaji kembali kesesuaian solusi tersebut dalam upaya mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi.

Selanjutnya, pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan dan uji coba media pembelajaran Smart Pinwheel. Data kebutuhan diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik yang berisi pernyataan-pernyataan terkait penggunaan media pembelajaran Smart Pinwheel. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut selanjutnya dijadikan

sebagai acuan utama dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran Smart Pinwheel.

2. *Desain (perencana)*

Tahap perancangan (design) merupakan proses penyusunan desain teks dan gambar yang digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran dengan memanfaatkan komponen media ****Smart Pinwheel****, sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti menyusun secara sistematis seluruh aspek yang diperlukan dalam pengembangan media Smart Pinwheel.

Rancangan yang disusun meliputi desain produk materi dan desain produk media. Peneliti memilih serta menyesuaikan materi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik media Smart Pinwheel, kemudian menuangkannya ke dalam rancangan desain produk yang akan dikembangkan. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi media, yang selanjutnya diberikan kepada para ahli untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Gambar 1 Media *Smart Pinwheel*



Gambar 2 Cover Buku Dongeng



3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ini menghasilkan bentuk awal produk pengembangan. tahap di mana disusun kerangka konseptual dan menerjemahkan spesifikasi desain media pembelajaran dalam bentuk fisik (nyata). Ahli media memberikan penilaian terhadap media *smart pinwheel* yaitu adalah sebagai berikut. Hasil uji ahli media disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	42	93%	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 93% dengan kriteria “layak”. Ahli materi memberikan penilaian terhadap media *smart pinwheel* yaitu adalah sebagai berikut. Hasil uji ahli materi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Rusini Br. Damanik, S.Pd	38	95%	Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 95% dengan kriteria “layak” yang artinya bahwa materi dapat digunakan pada saat uji coba produk. Hasil uji ahli materi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd	38	95%	Layak digunakan tanpa revisi

Dari aspek validasi media persentase yang diperoleh 93% dengan interpretasi layak, kemudian aspek materi persentase yang diperoleh 95% dengan interpretasi sangat layak, kemudian aspek validasi bahasa persentase diperoleh yaitu 95% dengan interpretasi layak.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap ini juga dilakukan uji coba yang di mana melibatkan respons peserta didik terkait pengaruh media pembelajaran terhadap respon peserta didik setelah menggunakan media *smart pinwheel*. Uji coba dilakukan dengan pengisian angket yang memiliki skala 1 sampai 5 dengan beberapa aspek penilaian yaitu isi dan tampilan. Hasil uji coba disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Angket Respon Peserta Didik

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas II	1088	1250	87%	Sangat Praktis

Berdasarkan Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui perolehan persentase total respon peserta didik sebesar 87% dengan kategori “sangat layak” yang artinya media *Smart Pinwheel* sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas II SD Negeri 104276.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada bagian ini dipaparkan pembahasan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media *Smart Pinwheel*. Media ini dirancang berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik kelas II SD Negeri 104276. *Smart Pinwheel* dibuat dari bahan kayu pilihan dan dilengkapi dengan gambar serta judul dongeng yang menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu peserta didik lebih fokus selama proses pembelajaran serta menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi.

Sebelum media *Smart Pinwheel* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori “sangat valid”, penilaian dari ahli materi sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”, dan penilaian dari ahli bahasa sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Pinwheel* telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media *Smart Pinwheel* selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik kelas II SD Negeri 104276 yang berjumlah 25 orang. Uji coba media dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Mei 2025. Pada tahap implementasi, diperoleh hasil uji kepraktisan yang menunjukkan respons guru sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Smart Pinwheel* mudah digunakan, menarik, serta membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran “*Smart Pinwheel*” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Smart Pinwheel* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 104276 memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan meningkatkan kemampuan membaca. Selain itu, *Smart Pinwheel* mendukung pembelajaran kontekstual dan memperkuat keterampilan

- literasi melalui pendekatan visual dan kinestetik, sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.
2. Kelayakan media Smart Pinwheel ditinjau dari hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93%, validasi ahli materi sebesar 95%, dan validasi ahli bahasa sebesar 95%, yang seluruhnya berada pada kategori "valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Smart Pinwheel layak digunakan dalam proses pembelajaran.
 3. Tingkat kepraktisan media Smart Pinwheel berdasarkan respons pengguna menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori "sangat praktis", sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian, media Smart Pinwheel dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Referensi

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Aulia, S., & Faisal, F. (2024). Pengembangan Media Smart Pinwheel untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Kelas I SDN 105322 Desa Masjid. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8740–8754.
- Mufid, M. A., & Doyin, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Vii F Smp Negeri 3 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(e-ISSN 2503-3476), 34–40. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Nabila, & Basri, M. (2023). Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9641–9647. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/7869/6470/14790>
- Navida, I. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Rahman, A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Safitri, U., & Aisyah. (2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Remaja Surabaya. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 103–108. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6635>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>