



## Pengembangan Media Spellearn untuk Meningkatkan Spelling dan Learning Anak Usia Sekolah Dasar

Ari Widyaningrum<sup>1</sup>, M. Arief Budiman<sup>1</sup>, Mira Azizah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang  
Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 – Dr. Cipto Semarang

Volume 8 Nomor 2  
Oktober 2021: 125-134  
DOI: 10.30997/dt.v8i2.4491

### Article History

*Submission: 31-08-2021*

*Revised: 22-09-2021*

*Accepted: 15-10-2021*

*Published: 20-10-2021*

### Kata Kunci:

Spelling, Learning, Anak Sekolah Dasar

### Keywords:

*Spelling, Learning, Primary School Children*

### Korespondensi:

(Ari Widyaningrum)

(Telp. 085641340526)

([ariwidyaningrum@upgris.ac.id](mailto:ariwidyaningrum@upgris.ac.id))

**Abstrak:** Pandemi Covid-19 mempengaruhi tatanan berbagai aspek termasuk dalam pendidikan. Pembelajaran daring sebagai dampak pandemi mengharuskan guru menentukan dengan tepat media sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Spelling (ejaan) sebagai bagian materi Bahasa Inggris memerlukan media yang sesuai dan tepat untuk mengajarkan spelling kepada siswa saat pembelajaran daring saat ini. Tujuan penelitian adalah mengembangkan sebuah media spelling yang implementatif pada pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. Research and Development digunakan sebagai metode penelitian. Langkah pengembangan produk mengacu pada pandangan Borg & Gall yang kemudian diadopsi menjadi 6 langkah menyesuaikan kepentingan penelitian, yaitu (1) research and information collecting; (2) planning (3) develop preliminary form of product; (4) preliminary field testing; (5) main product revision; dan (6) main field testing. Hasil pengembangan pada tahap 1 sampai dengan 3 mendapatkan hasil analisis kebutuhan yaitu guru menemui kesulitan ketika mengajarkan spelling karena pengaruh logat Jawa, media spelling yang relevan pada tingkat Sekolah Dasar masih terbatas, perlu media yang menarik sesuai karakter peserta didik Sekolah Dasar, serta perlu media yang mudah diakses selama pembelajaran daring. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti mengembangkan media spelling berbasis website sebagai solusinya. Draft produk yang dihasilkan adalah Media Spellearn. Spellearn adalah media untuk mengajarkan spelling melalui gambar benda di sekitar kita. Masing-masing gambar disesuaikan dengan level peserta didik mulai dari kelas 1 hingga kelas 6.

### *Development of Spellearn Media to Improve Spelling and Learning Of Elementary School-Age Children*

**Abstract:** The Covid-19 pandemic has affected the order of various aspects, including education. Online learning as a result of the pandemic requires teachers to correctly determine the media according to the learning materials and characteristics of elementary school students. Spelling (spelling) as part of English language material



*requires appropriate and appropriate media to teach spelling to students during online learning today. The purpose of this research is to develop an implementable spelling media in elementary school English learning. Research and Development are used as a research method. The product development step refers to the view of Borg & Gall which is then adopted into 6 steps to adjust the research interests, namely (1) research and information collecting; (2) planning (3) develop preliminary form of product; (4) preliminary field testing; (5) main product revision; and (6) main field testing. The results of the development in stages 1 to 3 get the results of the needs analysis, namely the teacher have difficulties when teaching spelling because of the influence of the Javanese accent, the relevant spelling media at the elementary school level is still limited, needs interesting media according to the character of elementary school students, and needs media that easily accessible during online learning. Based on these results, the researchers developed a website-based spelling media as a solution. The resulting product draft is Spellearn Media. Spellearn is a medium to teach spelling through pictures of objects around us. Each picture is adjusted to the level of students from grade 1 to grade 6.*

---

## PENDAHULUAN

Praktik pembelajaran yang dilaksanakan di rumah merupakan jawaban dari tantangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar tetap berjalan selama pandemi. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yaitu pandemi Covid-19 merupakan masa yang darurat sehingga perlu adanya kebijakan dalam pelaksanaan pendidikan untuk menekan penyebaran virus corona.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang penting karena menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Benson dan Odera (2013) media pembelajaran selain membantu menyampaikan pesan juga mampu meningkatkan kemampuan

ingatan apabila pengemasan media tersebut menarik, yaitu mengandung gambar, audio, animasi, maupun simulasi.

Media sebagaimana dijelaskan sebelumnya juga diperlukan dalam mengajarkan materi Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Pada praktiknya guru di Sekolah Dasar mengalami kesulitan mengajarkan konsep-konsep tertentu dalam Bahasa Inggris, hal ini dapat dipahami karena sesungguhnya guru di Sekolah Dasar bukanlah guru dengan spesialisasi di bidang Bahasa Inggris. Mempertimbangkan hal tersebut, dinilai perlu adanya media yang dapat memudahkan penyampaian materi, mudah diakses, dan kontennya sesuai

dengan permasalahan atau kontekstual dengan lingkungan peserta didik.

*Spelling* itu sendiri merupakan materi yang diajarkan dari kelas rendah hingga kelas tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Spelling* sendiri artinya ejaan, adapun ejaan merupakan kaidah, cara menggambarkan bunyi-bunyi (kata, kalimat, dan sebagainya) berbentuk tulisan disertai dengan penempatan tanda baca yang benar. Adapun ejaan dalam sudut pandang Bahasa Inggris disebut *Vowel*, *Consonant*, *Silent letters*, *Prefix*, *Suffix*, *Contraction*, *Compound words*, *Homonym*, dan *Synonym*.

Dalam Bahasa Inggris, ada 2 cara dalam mengeja, yaitu *spelling by alphabet* dan *spelling by code words*. *Spelling by alphabet* atau mengeja dengan abjad adalah cara mengeja melalui penyebutan huruf-huruf dalam kata Bahasa Inggris secara benar dan jelas. Sedangkan *spelling by code words* atau mengeja dengan kata sandi digunakan untuk komunikasi tertentu, dimana kata sandi tersebut sudah bertaraf internasional. Adapun pada penelitian ini menggunakan metode *spelling by alphabet* yang kemudian digunakan dalam pengembangan media *spelling*.

Tujuan penelitian yakni mengembangkan media *spelling* yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan level Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan yakni media berbasis *website* bernama *Media Spellearn*. *Spellearn* pada dasarnya merujuk pada sebuah media belajar sederhana guna meningkatkan kemampuan mengeja (*spelling*) level sekolah dasar. Media ini dapat diakses melalui *handphone* maupun *laptop*. *Media Spellearn* di desain menarik menampilkan gambar-gambar dan mengadopsi metode *spelling by alphabet*. Keunggulan media *Spellearn* adalah menyajikan kata benda yang relevan dengan level peserta didik mulai *grade 1* sampai dengan *grade 6*. Gambar-gambar yang disajikan juga bersifat kontekstual, yaitu benda yang ada di lingkungan sekitar serta digunakan oleh peserta didik.

## METODE

Peneliti menggunakan metode *Research and Development*. Borg dan Gall (Sugiyono, 2010) menyatakan *Research and Development* bertujuan melakukan tindakan pengembangan dan validasi produk-produk yang dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran. Produk

yang dihasilkan bernama Media *Spellearn*. Media ini berguna untuk mengajarkan materi *spelling* di Sekolah Dasar. Langkah-langkah pengembangan Media *Spellearn* mengadopsi 6 dari 10 langkah Borg dan Gall (Sugiyono, 2010) berdasarkan pertimbangan kebutuhan dan kesesuaian penelitian, yaitu (1) *Research and information collecting*; (2) *Planning* (3) *Develop preliminary form of product*; (4) *Preliminary field testing*; (5) *Main product revision*; dan (6) *Main field testing*.

Pelaksanaan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Wergu Wetan, Kudus dengan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik. Teknik wawancara, observasi, dan angket sebagai pengumpul data. Adapun teknik analisis data hasil produk media, analisis keterlaksanaan pembelajaran, serta analisis tentang respon peserta didik digunakan dalam proses menganalisa data.

### HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian *multiyear* ini dilaksanakan secara *continue* dengan urutan tahun ke-1 hanya sampai langkah ke-3. Langkah berikutnya dilaksanakan pada tahun ke-2. Berikut

ini akan dijabarkan hasil dari langkah ke-1 sampai dengan ke-3.

### Hasil

Pada tahap pertama (*Research and information collecting*) peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber mengenai ragam permasalahan pada proses belajar *spelling* di level Sekolah Dasar. Hasil wawancara dengan guru ditemukan bahwa pada materi *spelling* di tingkat Sekolah Dasar masih ditemui kesulitan dalam pengajarannya. Banyak media yang mengajarkan teori *spelling* namun hanya sedikit yang relevan pada level Sekolah Dasar. Hasil angket yang disebar pada sejumlah pengajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar wilayah Kota Semarang juga menunjukkan bahwa mayoritas guru menggunakan buku paket sebagai sumber belajar sekaligus media pembelajaran.

Adapun hasil observasi menunjukkan adanya pengaruh logat Jawa yang masih melekat pada guru ketika memberikan contoh mengeja kosa kata. Peserta didik masih kesulitan dalam mengeja dan menghafal kosa kata benda sehingga minat mereka dalam belajar juga rendah. Berdasarkan kajian literatur juga diperoleh data

bahwa ada 4 hal yang menyebabkan minat belajar peserta didik terhadap Bahasa Inggris rendah menurut Adian (Eryanti et al., 2018), yaitu: muatan materi dalam pelajaran Bahasa Inggris dianggap sulit, metode pengajaran oleh guru monoton atau kurang variasi, guru hanya berorientasi pada ketuntasan materi tanpa memperhatikan pemahaman peserta didik, dan media masih terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan untuk menciptakan media pembelajaran tepat guna dan sesuai bagi siswa Sekolah Dasar untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

Tahap kedua (*Planning*) kami mengadakan *FGD* dengan para ahli di bidang ke-SD-an. Berdasarkan hasil diskusi dengan ahli pembelajaran diperoleh hasil bahwa media untuk pengajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar haruslah dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat tersebut. Menurut beliau, karakteristik siswa Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan psikomotorik tingkat operasional konkret dimana pada tahap ini terdapat empat ciri utama, yakni

senang bermain, bergerak, terlibat dalam aktivitas kelompok, dan gemar memperagakan sesuatu secara langsung. Berdasarkan ciri tersebut, maka media pembelajaran harus memenuhi dan memfasilitasi hal tersebut.

Hasil diskusi dengan ahli media mendapatkan data mengenai pentingnya pemilihan media untuk suatu mata pelajaran pada jenjang tertentu yang tepat guna dalam praktik pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Adapun dalam penggunaan media tersebut harus mampu mengupayakan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan efektif serta tidak melenceng dari tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai.

Pada tahap ke-3 (*Develop preliminary form of product*) peneliti mengembangkan *Media Spellearn*. Media berbasis *website* menjadi sasaran dalam pengembangan media dalam penelitian ini. Berikut ini gambar dari *Media Spellearn*:



Gambar 1 Tampilan cover dan menu utama



Gambar 2 Contoh materi spelling

Adapun tahapan pembuatan Media *Spellearn* adalah sebagai berikut: (1) Menganalisis keperluan dan karakteristik dari peserta didik Sekolah Dasar: media pembelajaran ini peneliti ciptakan setelah menganalisis pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki peserta didik serta kebutuhan peserta didik. (2) Merumuskan tujuan instruksional dan operasional: pengembangan media selaras dengan rumusan tujuan pembelajaran yang mengacu pada Kompetensi Dasar

Bahasa Inggris, yaitu (a) meningkatkan kompetensi berkomunikasi secara lisan terbatas sebagai *language accompanying action*, dan (b) memahami peran penting Bahasa Inggris agar dapat bersaing dalam masyarakat global. (3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci: peneliti mengembangkan poin-poin penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar, khususnya materi mengeja (*pronunciation*). Peneliti memasukkan berbagai kosakata yang sering atau biasa digunakan oleh siswa Sekolah Dasar dalam materi media. Berbagai kosakata tersebut kami kelompokkan menjadi enam level sesuai dengan tingkatan kelas yang terdapat di Sekolah Dasar. Setiap butir kosakata yang disajikan kami sertakan pula bagaimana cara mengeja dan melafalkannya dengan benar. (4) menulis naskah media/menyusun media yang digunakan: untuk mendesain *website* yang diinginkan, tim peneliti berkonsultasi dan berkoordinasi dengan ahli *website professional*.

### Pembahasan

Media pembelajaran merupakan bagian komponen pembelajaran yang

berfungsi sebagai penyampai materi dari guru kepada siswa (Soraya et al., 2019; Ulya et al., 2019). Peranan media pembelajaran yang penting menjadikan guru perlu berinovasi salah satunya menciptakan media tidak hanya memenuhi fungsinya sebagai menyampaikan pesan saja tetapi juga menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik (Buchori et al., 2015; Buchori & Sudargo, 2016; Trispiyanti et al., 2018; Widyaningrum & Rofian, 2015).

Menindaklanjuti hasil angket yang menunjukkan mayoritas guru hanya terpaku pada buku teks sebagai media pembelajaran, maka peneliti memberikan solusi berupa pembuatan media situs belajar (*learning website*). Hal ini mengingat internet mudah diakses siapapun sekarang ini termasuk peserta didik, sehingga pengembangan Media *Spellearn* dapat diakses untuk mencoba konten dalam media tersebut secara mandiri. Hal tersebut selaras dengan karakteristik usia Sekolah Dasar yang senang belajar sambil mempraktekkan langsung apa yang mereka pelajari. Disamping itu, kondisi tersebut relevan dengan pendapat Piaget dalam teori kognitifnya bahwa siswa pada jenjang

Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, mereka akan lebih mudah menguasai suatu konsep apabila dirinya ikut serta dalam kegiatan tersebut (*learning by doing*). Pada usia tersebut pula anak lebih mudah belajar apabila dihadapkan pada kondisi yang kontekstual.

Pengembangan Media *Spellearn* pun menyesuaikan prinsip pengembangan media, yaitu: (1) Motivasi. Motivasi merupakan faktor penting dalam belajar peserta didik. Minat atau keinginan belajar harus diperhatikan guru sebelum guru memberikan materi atau tugas. (2) Perbedaan individual. Mempertimbangkan perbedaan kemampuan dan keunikan peserta didik yang beragam, maka dibutuhkan sebuah media yang memenuhi perbedaan kemampuan tersebut. Media *Spellearn* sudah disesuaikan dengan *grade* masing-masing kelas dan memberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan siswa. (3) Tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media tentunya harus sesuai dan mendukung upaya pencapaian tujuan belajar oleh guru. Adapun tujuan

pembelajaran dalam Media *Spellearn* dirumuskan berdasarkan yang tercantum pada Kompetensi Dasar Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. (4) Organisasi isi. Organisasi isi disini merujuk pada penyajian materi dalam media. Materi sudah diurutkan sesuai level yaitu *grade* 1 sampai dengan 6 dan dilengkapi dengan petunjuk sehingga memudahkan peserta didik belajar. (5) Persiapan sebelum belajar. Persiapan sebelum belajar dilakukan dengan memperhatikan kondisi kesiapan peserta didik secara fisik dan (6) Emosi. Emosi disini yaitu melibatkan perasaan peserta didik, apabila peserta didik belajar melibatkan seluruh emosi dan pikiran mereka maka pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna. (7) Partisipasi. Partisipasi dalam pembelajaran mendorong kemudahan peserta didik dalam memperoleh pemahaman berkaitan dengan materi yang diajarkan. Untuk itu media yang dikembangkan didesain agar dapat dicoba oleh peserta didik. (8) Umpan balik sesungguhnya memegang peranan penting dalam pembelajaran. Melalui pemberian umpan balik, akan memunculkan motivasi pada diri peserta didik untuk meningkatkan

keberhasilan belajarnya. Umpan balik dalam Media *Spellearn* belum maksimal sehingga perlu upaya perbaikan. (9) Penguatan. Penguatan atau *reinforcement* disini berguna untuk membangun kepercayaan diri peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik perlu didorong untuk terus belajar ketika peserta didik sudah mengalami keberhasilan. (10) Latihan dan pengulangan dibutuhkan peserta didik agar menjadi lebih kompeten dan cakap terhadap hal yang telah dipelajari. (11) Penerapan. Penerapan maksudnya pengimplementasian atau transfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru adalah hasil belajar yang diinginkan (Priyanto, 2016).

Pengembangan Media *Spellearn* juga sudah memperhatikan estetika dan keindahan dengan tujuan agar (1) memperluas pengetahuan tentang unsur-unsur objektif yang terkandung dalam media pembelajaran beserta isi pesan yang ingin disampaikan. (2) Memperluas pengetahuan dan memperkokoh rasa cinta kepada budaya bangsa yang diintegrasikan dalam media pembelajaran yang digunakan. (3) Memupuk kehalusan rasa cinta sehingga para peserta didik

mampu mencintai kegiatan yang sedang diikutinya yaitu pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran. (4) Melatih diri berdisiplin dalam cara berpikir dan mengatur pikiran yang nantinya berkontribusi pada kegiatan yang sedang berlangsung yang juga berdampak pada tercapainya hasil belajar yang diharapkan (Arisyanto, 2017).

#### SIMPULAN

Draft Media *Spellearn* yang dihasilkan sudah memenuhi tahap-tahap yang menjadi acuan dalam pengembangan produk, yaitu tahap *research and information collecting, planning, dan develop preliminary form of product*. Media *Spellearn* dikembangkan sebagaimana hasil analisis kebutuhan di lapangan, yaitu perlunya media yang membantu guru dalam mengajarkan *spelling* yang cocok untuk seluruh tingkatan pada jenjang Sekolah Dasar.

Pada tahap perencanaan, peneliti sudah melaksanakan saran masukan dari ahli materi dan media. Media *Spellearn* yang dikembangkan sudah sesuai dengan sifat peserta didik usia Sekolah Dasar serta berpedoman pada prinsip-prinsip pengembangan media

pembelajaran sesuai saran ahli media. Desain dari Media *Spellearn* juga dikembangkan dengan memenuhi karakter siswa Sekolah Dasar yang senang melakukan aktivitas belajar disertai dengan aktivitas bermain. Gambar-gambar dalam media juga memudahkan peserta didik mempelajari materi yang abstrak, sehingga motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi semakin meningkat.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas PGRI Semarang, LPPM UPGRIS, Program Studi PGSD, narasumber, tim pengembang media, dan tim peneliti serta pihak-pihak yang berperan penting secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arisyanto, P. (2017). Seni Kerakyatan Dalam Proses Pengalaman Estetik Siswa. *Meningkatkan Kompetensi Profesional Pendidik Melalui Pembelajaran Seni Berbasis Sertifikat Profesi Dan Entrepreneurship*.
- Benson, A., & Odera, F. (2013). Selection and Use of Media in Teaching Kiswahili Language in Secondary Schools in Kenya. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, 3(1).
- Buchori, A., M. A, Budiman, M. .,

- Happy, N., & Aini, A. . (2015). Pembuatan Bahan Ajar dan Media Online Berbasis Kurikulum 2013 oleh Guru-Guru SD Se-Kecamatan Pedurungan. *Jurnal INFO*, 17(1).
- Buchori, A., & Sudargo. (2016). Digital Media Development of Math Game with Ethnomathematics Model Based on Javanese Local Wisdom in Higher Education. *Arts and Social Sciences Journal*, 7(4). <https://doi.org/10.4172/2151-6200.1000210>
- Eryanti, E., Siahaan, A. U., & Maria, M. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Anggota Tubuh Berbasis Multimedia Interaktif. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/10.30871/deca.v1i1.639>
- Priyanto, W. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v3i2.4252>
- Soraya, A. R., Ysh, A. Y. S., & Azizah, M. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Berbantu Media Diagram Batang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 4 Jelobo Klaten. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 3(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v3i4.15076>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Trispiyanti, D., Hariyanti, D. P. D., & Widyaningrum, A. (2018). Analisis Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Sendangmulyo 02 Kota Semarang. *Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pendidikan Untuk Mencetak Insan Cendekia Yang Berkarakter*.
- Ulya, R. K., Suyitno, & Azizah, M. (2019). Pengembangan Media Bonarida Pada Tema “Sehat Itu Penting” Bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Aktualisasi Kompetensi Abad 21 Melalui Publikasi Ilmiah Dan Populer*.
- Widyaningrum, A., & Rofian. (2015). Barang Bekas Sebagai Media Penciptaan Karya Seni dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas V SD 1 Gribig Kudus. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(2). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v5i2.849>