

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT PADA SISWA KELAS II
SDN 1 JAGARAGA TAHUN AJARAN 2022/2023

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :
AULIANA
NIM: 2019A1H114

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022/2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT PADA SISWA KELAS II
SDN 1 JAGARAGA**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui
Tanggal, 29 mei 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802

Dosen Pembimbing II



Baiq Desi Milandari M.Pd
NID. 0808128901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifalurrahman, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT PADA SISWA KELAS II SDN 1
JAGARAGA**

Skripsi atas Nama Auliana telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 12 Juni 2023

Dosen Penguji:

1. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802

(Ketua Penguji)


(_____)

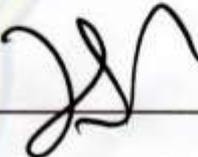
2. Nanang Rahman, M.Pd
NIDN.0824038702

(Anggota Penguji I)


(_____)

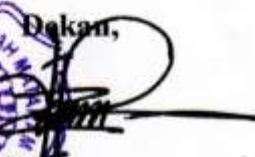
3. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

(Anggota Penguji II)


(_____)

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**


Dekan,

Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhamadiyah Mataram bahwa:

Nama : AULIANA

Nim : 2019A1H114

Alamat : Jln. PAGESANGAN Indah Raya No.10 Kota Mataram

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II SDN 1 Jagaraga Tahun Ajaran 2022/2023

Menyatakan hasil karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelas Serjana Strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang tela dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram,

Yang membuat pernyataan,



AULIANA
NIM. 2019A1H114



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auliana
 NIM : 2019A1H114
 Tempat/Tgl Lahir : Daha 4 April 2001
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 081 945 037 829
 Email : aulianaauliana33@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada siswa Kelas II SDN 1 Jagaraga

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 3 Agustus 2023
 Penulis



Auliana
 NIM. 2019A1H114

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar S.Sos.,M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auliana
NIM : 2019A1H114
Tempat/Tgl Lahir : Diha 4 April 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 081 945 037 829 / aulianaauliana33@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Siswa Kelas II SDN 1 Jagaraga

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 3 Agustus 2023
Penulis



Auliana
NIM. 2019A1H114

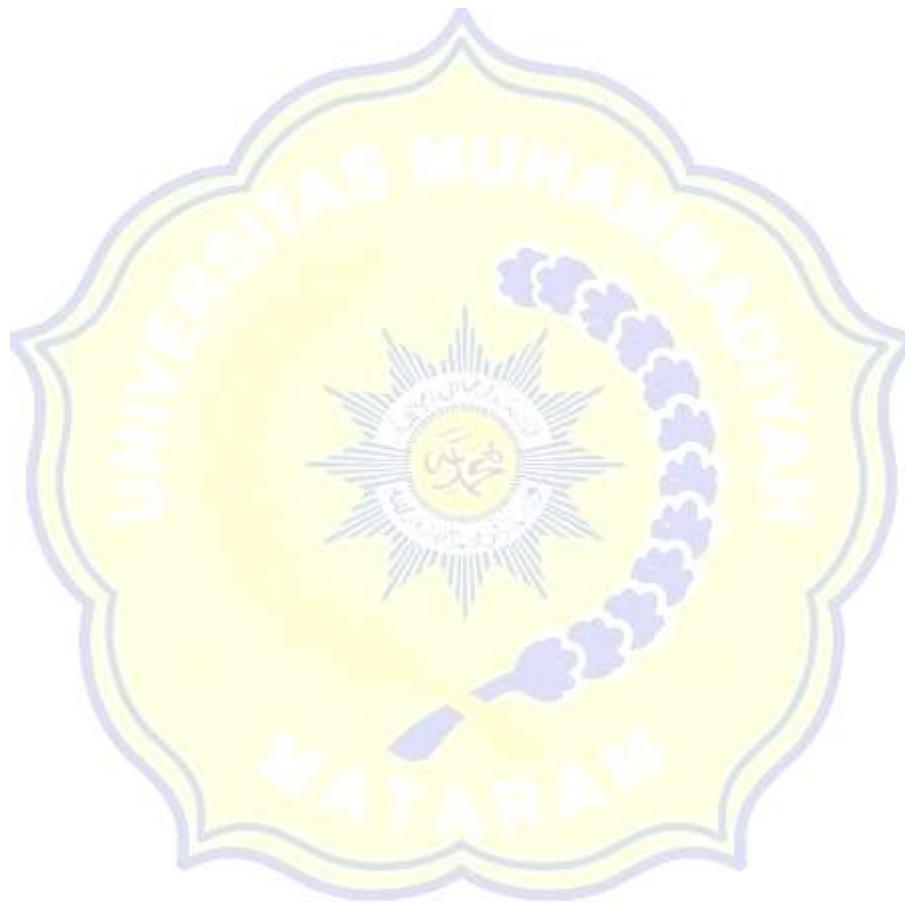
Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar S. Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

BERBUAT BAIKLAH TANPA PERLU ALASAN

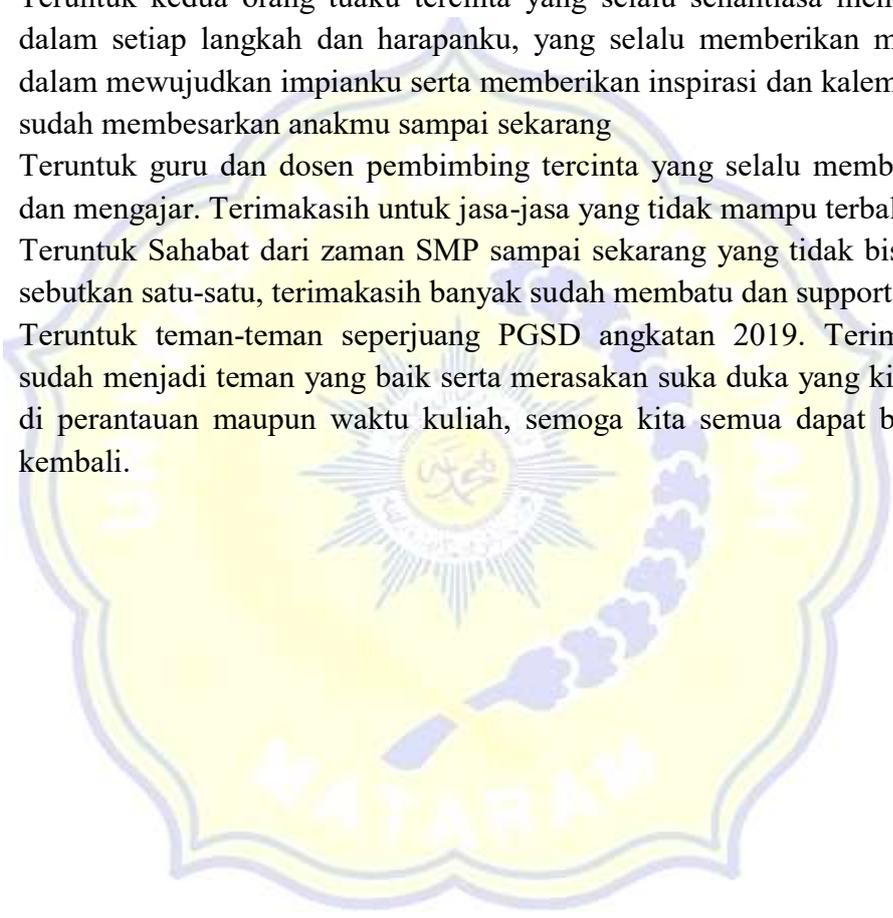


PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur kepada Sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang selalu memberikan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dan kalembo ade sudah membesarkan anakmu sampai sekarang
2. Teruntuk guru dan dosen pembimbing tercinta yang selalu membimbing dan mengajar. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan
3. Teruntuk Sahabat dari zaman SMP sampai sekarang yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu, terimakasih banyak sudah membantu dan support
4. Teruntuk teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui di perantauan maupun waktu kuliah, semoga kita semua dapat bertemu kembali.



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II SDN 1 Jagaraga”**, sebagai salah satu persyaratan dalam memenuhi ujian skripsi dan sebagai syarat peneliti untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd sebagai pembimbing I
5. Ibu Baiq Desi Milandari M.Pd II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Mei 2022

Penulis

AULIANA
Nim: 2019A1H114



Auliana 2023. “**Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas II SDN 1 Jagaraga Tahun Ajaran 2022/2023**”. Skripsi, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Pembimbing 2 : Baiq Desi Milandari M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas II SDN 1 Jagaraga tahun ajaran 2022/2023 yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model 4-D (*Define, Desain, Develop, dan Disemination*) dengan instrument pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes berupa lembar soal dan teknik non tes berupa lembar angket. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis ahli materi dan media, kepraktisan, keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran kartu kata yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator yaitu ahli materi dengan presentase 85% dan 2 validator ahli media dengan presentase 91,25% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari uji coba terbatas di kelas II A SDN 1 Jagaraga dengan presentase 89,33% kategori sangat praktis. (3) Keefektifan media kartu kata dilihat dari hasil lembar soal siswa kelas II B dengan presentase 87,66%. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* 41,33 dan *posttest* 90,66 diperoleh dari data hasil uji coba lapangan operasional/ empiris di kelas II B SDN 28 Mataram dengan presentase rata-rata nilai siswa 82% pada kategori efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Kata, Menyusun Kalimat

Auliana 2023. The Development of Vocabulary Card Media to Enhance Sentence Construction Skills at the Second Grade Students of SDN 1 Jagaraga in Academic Year 2022/2023. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1 : **Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd**

Advisor 2 : **Baiq Desi Milandari M.Pd**

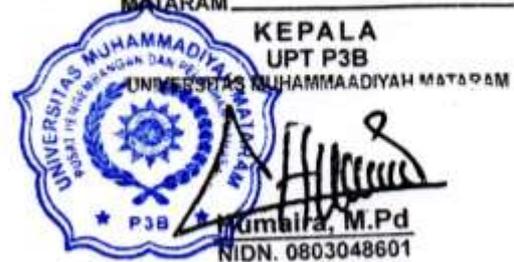
ABSTRACT

This study aims to ascertain the development of vocabulary card media as a means to enhance sentence construction skills in second-grade students of SDN 1 Jagaraga during the academic year 2022/2023, focusing on the aspects of validity, practicality, and effectiveness. Employing the 4-D model (Define, Design, Develop, and Dissemination) of research and employing both test-based data collection through questionnaires and non-test-based data collection through surveys, this research conducted analyses of content and media experts, as well as practicality and effectiveness evaluations. The research findings revealed the following outcomes: (1) The developed vocabulary card learning media obtained validation from content experts at 85% and from media experts at 91.25%, both falling under the category of highly valid. (2) Student response data obtained from limited classroom trials in class II A of SDN 1 Jagaraga indicated a practicality level of 89.33%, classifying the media as highly practical. (3) The effectiveness of the vocabulary card media was assessed through student performance in class II B, yielding a percentage of 87.66%. Furthermore, empirical data from field operational trials in class II B of SDN 28 Mataram recorded an average pretest score of 41.33 and posttest score of 90.66, with an overall student performance percentage of 82% in the effective category.

Keywords: *Learning Media, Vocabulary Cards, Sentence Construction.*

MENGESAHKAN

SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| COVER | i |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | iii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | v |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH | vi |
| MOTTO | vii |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | viii |
| KATA PENGANTAR | x |
| ABSTRAK | xi |
| ABSTRACT | xii |
| DAFTAR ISI | xiii |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR | xvii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Pengembangan | 6 |
| 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan | 6 |
| 1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 7 |
| 1.6 Batasan Operasional..... | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| 2.1 Penelitian Yang Relevan..... | 10 |
| 2.2 Kajian Pustaka | 12 |
| 2.2.1 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran | 12 |
| 2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran | 13 |
| 2.2.3 Media Kartu Kata Berbantuan Kerajinan Tangan Dari Kertas Buffalo..... | 14 |
| 2.2.4 Kemampuan Menyusun Kalimat | 16 |
| 2.2.5 Materi Tema 1 Subtema 1 | 19 |

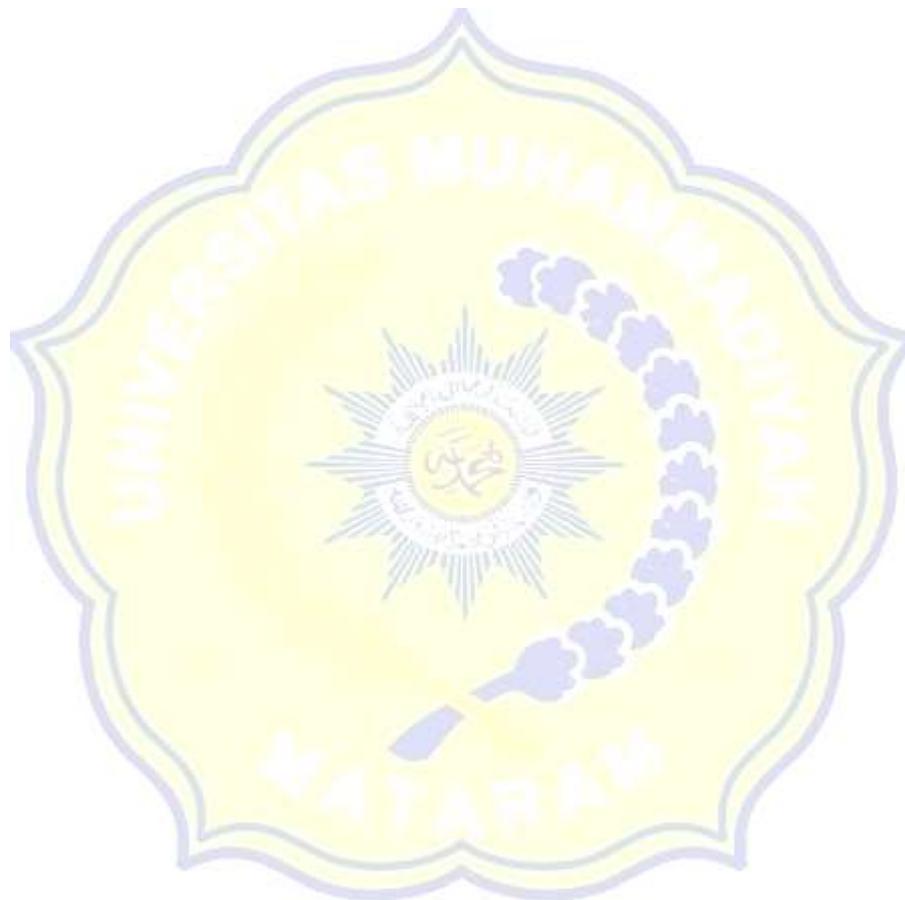
| | |
|---|-----------|
| 2.3 Kerangka Berpikir..... | 19 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN..... | 20 |
| 3.1 Model Pengembangan..... | 20 |
| 3.2.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)..... | 21 |
| 3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)..... | 25 |
| 3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)..... | 27 |
| 3.2 Uji Coba Produk | 28 |
| 3.3 Subjek Uji Coba..... | 29 |
| 3.4 Instrumen Pengumpulan Data..... | 29 |
| 3.5 Metode Analisis Data | 32 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN..... | 37 |
| 4.1 Penyajian Data Uji Coba..... | 37 |
| 4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>) | 37 |
| 4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)..... | 42 |
| 4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)..... | 45 |
| 4.2 Hasil Uji Coba Produk..... | 55 |
| 4.2.1 Desain Uji Coba | 56 |
| 4.2.2 Subjek Uji Coba Produk..... | 58 |
| 4.3 Revisi Produk..... | 60 |
| 4.4 Pembahasan..... | 61 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | 64 |
| a. Simpulan | 64 |
| b. Saran | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 66 |
| LAMPIRAN | 69 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi..... | 30 |
| Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media | 31 |
| Tabel 3.3 Angket Respon Siswa... .. | 32 |
| Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk..... | 34 |
| Tabel 3.5 Kategori Nilai Kepraktisan | 35 |
| Tabel 3.6 Kriterion N-Gain Skor Ternormalisasi..... | 36 |
| Table 4.1 Analisis Soal | 39 |
| Tabel 4.2 Analisis Kopetensi Inti (KI)..... | 40 |
| Tabel 4.3 Analisis Kopetensi Dasar (KD) | 41 |
| Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran | 41 |
| Tabel 4.5 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi Oleh Dosen .. | 45 |
| Tabel 5.6 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi Oleh Guru ... | 47 |
| Tabel 4.7 Nilai Kevalidan Dari Ahli Materi dan Praktisi | 49 |
| Tabel 4.8 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Media Oleh Dosen .. | 50 |
| Tabel 4.9 Indikator Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi Oleh Guru | 51 |
| Tabel 4.10 Nilai Kevalidan Dari Ahli Media dan Praktisi..... | 53 |
| Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Terbatas..... | 54 |
| Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Lapangan..... | 56 |
| Tabel 4.13 Hasil Keefektifan uji coba lapangan | 58 |
| Tabel 4.14 Revisi Media Kartu Kata | 61 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir..... | 19 |
| Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model 4D..... | 20 |
| Gambar 4.1 Teks Cerita..... | 42 |
| Gambar 4.2 Media Kartu Kata..... | 43 |



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan masalah kritis tidak hanya bagi manusia tetapi juga bagi bangsa, dan memerlukan perhatian dan pengelolaan yang lebih dari semua lapisan masyarakat, terutama pemerintah. Penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik, yang meliputi potensi efektif, kognitif, dan psikomotorik, (Ellsa & Rahmawati, 2020) Hal ini sesuai dengan Pasal 3 UU No. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan: “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan watak dan kemampuan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang sehat, berilmu, cakap, reaktif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan yang berkualitas tentunya sangat penting untuk kehidupan kita untuk kedepannya, sebagaimana yang dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang SISDIKNAS (dalam Putrianasari, 2015) Pembelajaran adalah potensi interaksi antara sumber belajar maupun suatu lingkungan. Tentu saja, anak-anak akan belajar secara langsung melalui belajar bagaimana bertindak dengan tepat terhadap diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Belajar juga bisa

kita kaitkan dengan kehidupan kita sehari-hari, tentu dari hal ini pendidik bisa memberikan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang ditawarkan oleh pendidik (Arsini & Kristiantari, 2022).

Menurut peneliti media pembelajaran merupakan alat bantu atau segala sesuatu yang mampu memberikan atau menyalurkan informasi kepada peserta didik baik itu berupa materi pembelajaran maupun informasi yang lainnya, media juga sangat penting dalam proses belajar mengajar selain menarik perhatian siswa, siswa juga bisa mengembangkan keterampilan yang mampu menciptakan inovasi yang baru serta bisa mempraktekkan secara langsung bagaimana cara menggunakan media tersebut.

Menurut (Nurjanah, 2021), media pembelajaran merupakan media yang konkret maupun audio visual, penggunaan media bergantung pada kebutuhan pembelajaran siswa itu sendiri. Dalam hal ini tentunya sekolah perlu menyediakan fasilitas untuk kebutuhan guru dalam memberikan pembelajaran yang baik serta menarik perhatian siswa.

Terhadap semakin beragamnya aspek yang turut mempengaruhi pembelajaran, diantaranya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya yang berbasis multimedia khususnya pada usia dewasa. Untuk dapat beradaptasi dengan perubahan dinamis dalam masyarakat yang dibawa oleh perkembangan pesat teknologi, pendidikan sangat penting. Dalam hal ini, kemajuan terobosan dalam teknologi pembelajaran yang

mempermudah penyampaian informasi dan pengetahuan, tidak disertai dengan penguasaan teknologi yang mendasar, tampaknya menjadi kesulitan utama dalam pendidikan menurut (Milandari, et al., 2023, hal. 95-108).

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Media pembelajaran dapat dibedakan menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap, sehingga secara ciri-ciri media pembelajaran adalah dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati oleh panca indra (Andrianingsih, Hastuti, & Fujiaturrahmah, 2022).

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari kata latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru . buku dan teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dalam paradigma pembelajaran tradisional,

proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran guru di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Jagaraga Lombok Barat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh pendidik sebagai penyampaian materi, artinya metode yang sering digunakan selama proses belajar mengajar berlangsung menggunakan metode ceramah, media, dan sumber belajar lainnya, yang dalam hal ini masih mengandalkan buku pelajaran, tentunya dalam hal ini bisa menimbulkan kurangnya semangat atau termotivasinya siswa pada saat pembelajaran terlihat para siswa masih sibuk dengan kegiatan yang lainnya dengan teman sebangkunya hal ini juga tentunya guru perlu memperhatikan bagaimana tingkatan dari rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung (Nizaar, Haifaturrahmah, Abdillah, Sari, & Sirajuddin, 2021).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk membuat media kartu kata untuk mempromosikan komposisi kalimat dalam pembelajaran tematik topik 1 subtema 1. Peneliti akan membuat media pembelajaran berupa media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan kalimat dengan pengertian pengajaran dengan menerapkan sifat-sifat ilmiah (mengamati, menanya, menalar, mencoba/mengumpulkan pengetahuan, mencoba,

mengkomunikasikan). Hal ini dimaksudkan agar proses tersebut menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inventif, dan efektif melalui peningkatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Hastuti, Surahmat, Sutarto, & Dafik, 2020).

Guru harus merancang metode pengajaran baru untuk melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Kartu kata akan dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk memperkuat kemampuan menulis kalimat siswa di SDN 1 Jagaraga. Media kartu kata merupakan salah satu jenis media grafis atau media dua dimensi yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Kartu belajar ini merupakan alat peraga atau media yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah atau menjelaskan informasi pembelajaran. Kartu merupakan alat pengajaran praktis yang membantu siswa memahami suatu mata pelajaran sehingga terjadi prestasi, belajar lebih menyenangkan, dan belajar lebih efektif. Kartu-kartu tersebut tersusun dari kertas Origami persegi berukuran 20 cm x 20 cm. Ada beberapa prasasti atau kata berwarna. Dua tumpukan kartu, dengan total 30 kartu, dibuat.

Manfaat dari media kartu kata ini adalah dapat mendorong siswa untuk belajar menulis. Menurut Rahayu (2018:34), penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan pengetahuan kosa kata siswa yang terlihat dari peningkatan kemampuan berbahasa siswa. Penelitian Lilis (2014: 3) menunjukkan bahwa penggunaan kartu kata dapat meningkatkan aktivitas instruktur dan murid.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan pentingnya media pembelajaran khususnya media kartu kata diharapkan selama pembelajaran siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat. Peneliti menyusulkan untuk melakukan studi pengembangan dengan judul “Pengembangan Media kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada siswa Kelas 2 SDN 1 Jagaraga”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan latar belakang di atas yang menjelaskan permasalahan yang ada di sekolah, maka dapat di simpulkan. Bagaimana mengembangkan media kartu kata yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas II SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media kartu kata yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas II SD.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Tujuan dari spesifikasi produk adalah untuk menawarkan definisi awal atribut produk selama proses pengembangan.

Berikut adalah parameter produk yang dimaksudkan untuk pengembangan media kartu kata kertas buffalo.

1. Media ini memuat KD serta indikator pada materi topik 1 (hidup rukun). materi pembelajaran kelas 2 yang akan dihasilkan, khususnya pada masalah tematik subtema 1 (hidup rukun di rumah).
2. Produk yang dihasilkan berupa media kerajinan tangan berbentuk persegi panjang berbahan kertas kerbau yang digunakan di kelas sebagai bahan pembelajaran untuk merangsang kreativitas siswa.
3. Kertas buffalo digunakan untuk membuat media kerajinan berukuran 15 cm x 15 cm.
4. Alat dan bahan seperti kertas buffalo yang telah di gunting, lem dan spidol digunakan untuk membuat media. Dengan menulis kalimat sesuai dengan keinginan pada kertas buffalo tersebut. Misalnya caca suka makan apel atau kata-kata lainnya. Gunting kertas buffalo dengan bentuk segi empat dengan rapi. Lalu tuliskan kata-kata yang semenarik mungkin.

1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi penelitian pengembangan

Ada beberapa asumsi pengembangan media kartu kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

- a. Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka dihadapkan pada media yang kreatif dan menghibur.
- b. Dengan adanya media ini, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

1. Keterbatasan penelitian pengembangan

Berikut kendala pembuatan media kartu kata berbentuk segi empat untuk pembelajaran bahasa Indonesia:

- a) Batasan perbaikan tes hanya memproduksi media kartu kata pada muatan bahasa Indonesia model *Experiential Learning*.
- b) Media ini dibatasi untuk konten Indonesia, topik 1, sub-tema 1.
- c) Materi ini diuji cobakan pada siswa kelas II SDN 1 Jagaraga.

1.6 Batasan Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan siswa.

b. Media pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjukkan keberhasilan dari proses belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

c. Media kartu kata kertas bufallo 15 cm.

Media kartu kata adalah media yang digunakan untuk membantu siswa meningkatkan ingatan mereka karena memiliki pengaruh yang lebih besar dalam menghafal dan memahami kata-kata.

d. Menyusun kalimat

Menyusun kalimat menunjukkan bahwa anak-anak tidak dapat membuat frasa dasar. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang 60% tidak memenuhi KKM sebesar 75. Hal ini disebabkan metode pelatihan guru yang masih tradisional dan proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Untuk mengatasi kesulitan ini, metode alternatif adalah dengan menggunakan media kartu kata. Perhatian siswa tertuju pada proses pembelajaran ketika mereka menggunakan media kartu kata.

e. Valid, praktis, dan efektif

Prangkat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dianggap valid jika telah diverifikasi oleh para ahli di bidangnya maupun oleh praktis, dan memenuhi syarat dengan skor keseluruhan minimal 76 persen dan tergolong valid. Kartu kata dianggap praktis jika memenuhi persyaratan praktis, antara lain mendapat reaksi positif dari siswa dengan skor minimal 61 persen dan termasuk dalam kategori Praktis. Selain itu, perangkat pembelajaran dianggap berhasil jika dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menyusun kalimat, yang diuji dengan empat indikasi, yaitu sebagai berikut:

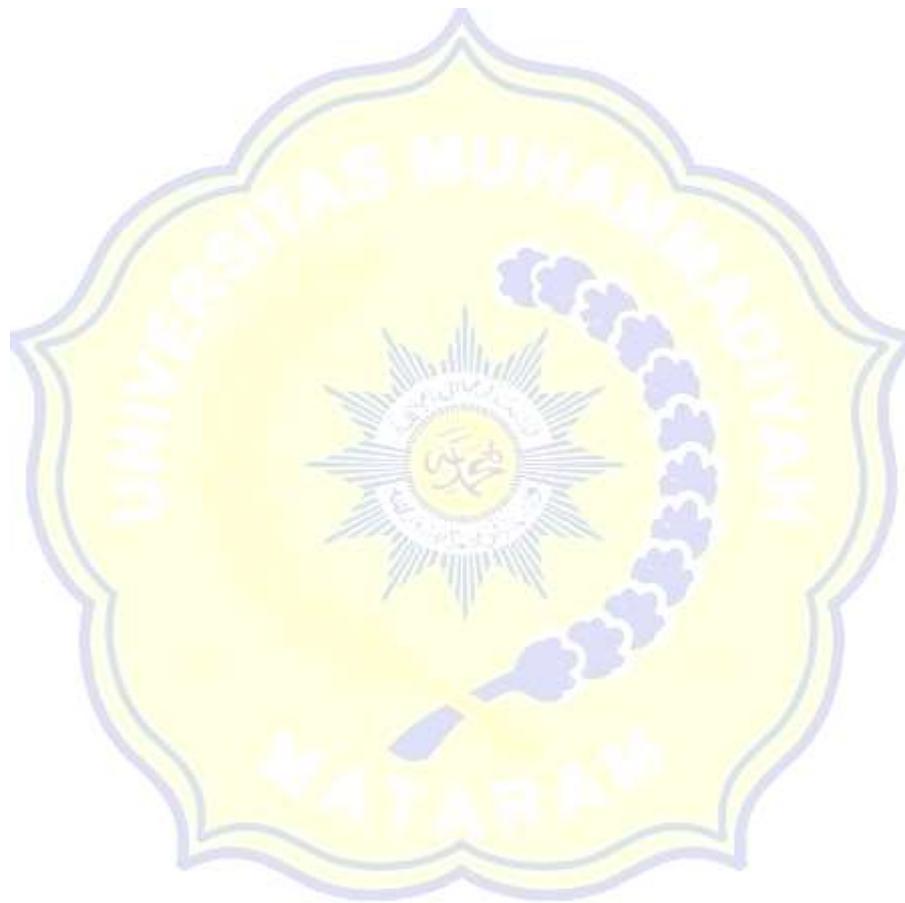
(1) *Subject*

(2) *Predicate*

3) *Object*

(3) *Information*

- f. Dalam proses belajar mengajar, perangkat pembelajaran adalah alat atau bahan Persiapan yang digunakan oleh pengajar sebelum proses belajar mengajar yang sebenarnya berlangsung. Contoh perangkat pembelajaran antara lain, RPP, Media, Soal Tes, dan Rubrik Penilaian.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Lilis, L (2014), yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Di taman kanak-kanak Hawila puri Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian kemampuan fisik/motorik anak, serta data observasi aktivitas guru dan anak, termasuk penggunaan media kartu kata dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Penerapan keterampilan berbahasa anak melalui media kartu kata mengalami peningkatan sebesar 10% berdasarkan evaluasi siklus 1 dan siklus II, sesuai analisis data penelitian dan debat.

Perbedaan penelitian ini adalah pada bentuk penelitiannya; Penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan yaitu membuat item khusus dan menilai keefektifannya. Perbedaan faktor yang dinilai juga diamati, dengan peneliti sebelumnya mengukur kemampuan bahasa dan peneliti mengukur kemampuan membaca awal siswa.

2. Nita, N (2015), yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak melalui Media

Menjepit Media Kartu Kata Anak Kelompok B di TK Asiti Dharma pada Tahun Pembelajaran 2014/2015” Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase ketuntasan kemampuan keaksaraan anak meningkat dari siklus I sebesar 42% pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan keaksaraan sebesar 50% dengan kategori sedang 92% kategori rendah 883. Penelitian ini menggunakan penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dan berfokus pada meningkatkan perkembangan bahasa anak khususnya keaksaraan.

Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitiannya; penelitian sebelumnya menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas ini, dan peneliti memeriksa kemampuan siswa untuk menghasilkan kalimat.

3. Wardhani, K Y, L(2013), yang berjudul “Penerapan Metode Bilingual Berbentuk Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 di TK Saiwa Dharma Singaraja Pada Tahun Pembelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika teknik bilingual digunakan bersamaan dengan media *Flashcard*, kompetensi bahasa Inggris meningkat sebesar 23,65%. Hal ini terlihat pada pertumbuhan rata-rata bahasa Inggris pada siklus I dari 42,65 pada kriteria rendah menjadi 66% pada siklus II dengan kriteria sedang. Jadi, setelah menggunakan teknik bilingual dengan media *flashcard*, hasil belajar bahasa Inggris anak kelompok B2 di TK siswa Dharma meningkat sebesar 23,65%.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah gaya penelitiannya; penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan penelitian pengembangan, khusus untuk merancang barang tertentu dan menilai efisiensinya. Ada perbedaan tambahan dalam variabel; peneliti sebelumnya menilai kemampuan bahasa Inggris, sedangkan peneliti saat ini menilai kemampuan siswa dalam menyusun kalimat.

2.21. Kajian Pustaka

Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medius*” yang secara harifiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan mengatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menyebarluaskan informasi sehingga konsep atau gagasan sampai kepada penerima yang dituju (Herliana & Anugraheni, 2020).

Menurut (Asmonah, 2019) media pembelajaran merupakan segala sesuatu guru dalam menyediakan ini untuk membantu siswa belajar dengan cepat, akurat, sederhana, dan benar, dengan sedikit verbalisme. selain dari sudut pandang itu Siregar, (2019), menyatakan bahwa

media pembelajaran adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar atau dilihat oleh panca inderanya agar pembelajaran berhasil dan berdaya guna.

Berdasarkan beberapa pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan komponen proses belajar mengajar yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses tersebut. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa selama proses pembelajaran dengan menyalurkan pesan dan merangsang gagasan, perasaan, kekhawatiran, dan kemauan siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran yang disengaja atau tidak disengaja dan terkendali.

2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran.

Rahmalya, (2019) mengemukakan manfaat umum media pembelajaran adalah menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif.

Amini & Suyadi, (2020) menyoroti manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain pengajaran dapat menarik

perhatian dan mendorong motivasi belajar siswa, isi pengajaran menjadi lebih jelas sehingga siswa lebih mudah menangkap dan menguasai, dan tujuan pembelajaran tercapai dengan tepat.

Sedangkan Khoirurrohman & Irma, (2021) menyajikan keuntungan praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu memperjelas isi pembelajaran sehingga dapat dipahami kemudian memperlancar dan meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dan siswa dapat belajar mandiri mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan, serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

2.2.3 Media Kartu Kata Berbantuan Kerajinan Tangan Dari Kertas Buffalo.

Media kartu merupakan salah satu bentuk media visual yang berupa media yang menarik yang mempunyai sebuah cerita.

Kata-kata yang akan ditampilkan kata yang menarik untuk peserta didik. Sebagaimana menurut (Dony et al., 2022) kartu adalah salah satu bentuk komunikasi grafik yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap seseorang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

Pemanfaatan produk-produk lama untuk menciptakan barang-barang baru yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti media kartu kata, selama ini banyak dilakukan. Mengelola barang atau kertas lama dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menciptakan sesuatu (Bahrun, 2020) Setiap manusia memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif. kreativitas individu lahir dengan lahirnya individu tersebut. Individu telah menunjukkan kecenderungan untuk mewujudkan diri sejak bayi.

Kertas memiliki beberapa keunggulan, terutama jika sudah tidak terpakai dan dapat dijadikan kerajinan tangan. Kerajinan yang dibuat adalah menulis kata, mirip dengan materi 1 subtema 1. Media kartu kata ini dapat dibuat dengan mudah agar siswa tidak bingung dan dapat memahaminya dengan baik.

Kemampuan menyusun kalimat merupakan bagian ujaran yang didahului dan diikuti kesenyapan, sedangkan intonasinya menunjukkan bahwa bagian itu sudah lengkap. Kalimat memegang peranan penting dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Melalui penyusunan kalimat yang baik, seseorang dapat berbuat banyak dalam mengungkapkan perasaan atau mengkomunikasikan pesan kepada orang lain.

Gading et al., (2019) Proses melahirkan atau mengungkapkan gagasan atau perasaan melalui tanda (tulisan) diartikan sebagai tulisan.

Kalimat adalah salah satu jenis latihan menulis. Tentunya dalam menulis, seseorang harus memiliki struktur kalimat yang kuat dan dapat dimengerti oleh orang lain.

Pengertian menyusun kalimat menurut Hakim, (2021) merupakan satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan, yang mengungkapkan pikiran yang utuh.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat bantu atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran.

2.2.4 Kemampuan Menyusun Kalimat

Kemampuan merupakan kesanggupan untuk melakukan sesuatu. Menurut Aprianti et al., (2020) "kemampuan didefinisikan sebagai kemampuan untuk melakukan sesuatu." Sedangkan menyusun memiliki konotasi menata atau menata secara berurutan atau mencipta dalam KBBI (2015). Oleh karena itu, kemampuan menulis kalimat dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membuat kelompok kata yang terdiri dari subjek, kata kerja, objek, dan kata keterangan sesuai dengan aturan dan proses pembentukan kalimat.

Kemampuan menyusun kalimat mengacu pada kemampuan untuk melakukan atau menggunakan kata-kata untuk menyusun kalimat dengan tetap berpegang pada kaidah-kaidah yang digunakan dalam pembentukan kalimat. Sari et al., (2022) "Kelengkapan unsur kalimat

harus memenuhi paling sedikit dua hal, yaitu subjek dan predikat,” tegasnya. Hal ini sesuai dengan definisi J.D. Parera (2012: 9) tentang kalimat sebagai “konstruksi yang dapat dibentuk oleh dua kata atau lebih, baik dalam arketipe maupun tidak”. Kalimat didefinisikan sebagai memiliki dua atau lebih bagian kalimat (subjek dan predikat) yang disusun menjadi satu kesatuan dengan makna.

Kalimat adalah kumpulan kata yang menyampaikan makna, sesuai dengan kutipan di atas. Jadi substansi atau maksud menurut terkandung dalam kata-kata. Akibatnya, agar dapat diterima dengan baik oleh audiens, pembicara harus tahu dan menguasai bagaimana menyusun atau menyusun frase agar keindahannya maksimal. Kita membutuhkan alat kalimat untuk dapat menyusun kalimat. Alat kalimat membantu orang belajar bagaimana menyusun kalimat dengan benar.

Menurut (Dewi, 2019) instrument penelitian diartikan sebagai “alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih teliti, lengkap, dan sistematis sehingga mudah untuk diolah”. Instrumen ini dikenal sebagai variabel penelitian.” Menurut definisi para ahli, penelitian pada hakekatnya adalah pengukuran, oleh karena itu diperlukan alat ukur yang tepat saat melakukannya. Peneliti menggunakan alat ukur data penelitian untuk mengukur variabel penelitian secara akurat guna mendapatkan data. Lengkap dan metedis,

untuk memudahkan pengolahan Instrumen berikut digunakan dalam penelitian ini:

1. Tes kemampuan menyusun kalimat

Instrumen penelitian ini berupa pedoman kemampuan menulis komposisi kalimat yang direpresentasikan dalam bentuk ujian kinerja lisan atau tulis pada lembar jawaban. Berdasarkan hasil ujian kinerja ini, terlihat jelas bahwa kemampuan siswa dalam menyusun kalimat mengalami peningkatan.

1. Siswa dapat mengatur kata-kata campur aduk menjadi frase sederhana.
2. Siswa mampu melengkapi kalimat yang rumpang dengan kata yang tepat
3. Siswa mampu Membuat kalimat sederhana berdasarkan kata

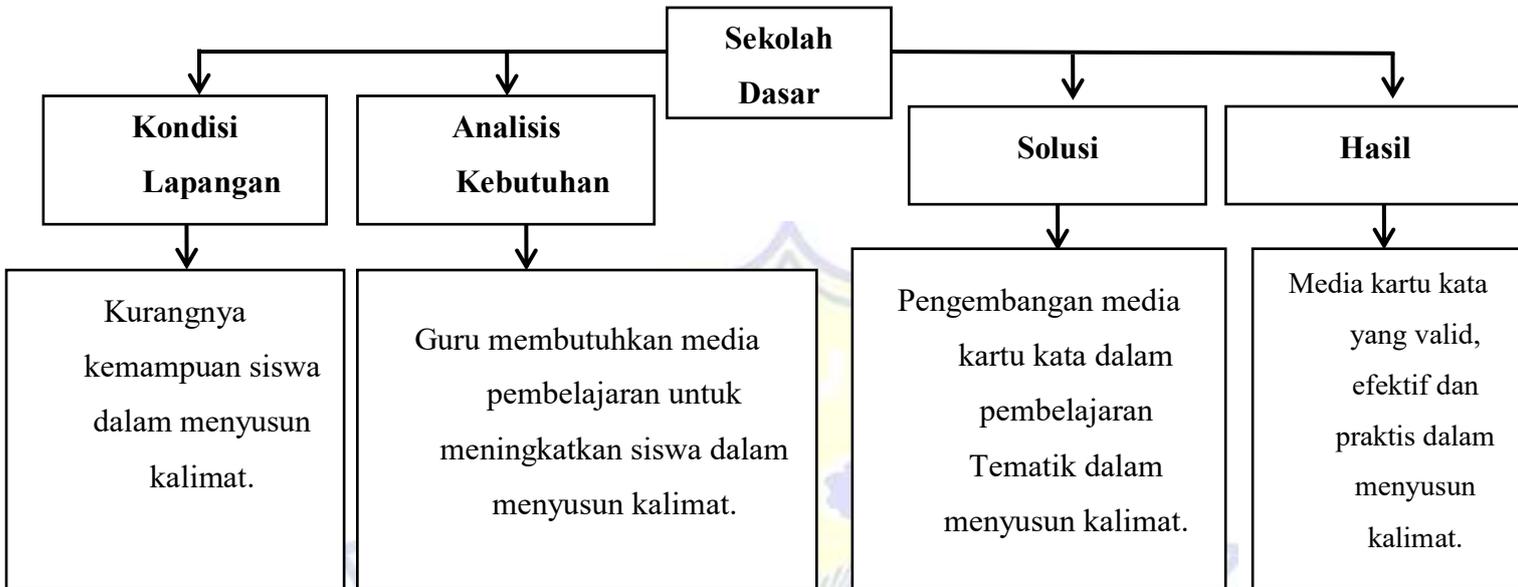
Sumber: Ningsih (2015:12)

2.2.5 Materi Tema 1 Subtema 1

Dalam materi tema 1 (hidup rukun) dan subtema 1 (hidup rukun di rumah) kelas 2 SD ini membahas tentang bagaimana pola kehidupan yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk saling menghormati, menghargai, dan menyayangi antara sesama manusia. Hidup rukun menciptakan lingkungan sosial yang terasa nyaman, aman, dan tentram untuk dijadikan tempat tinggal.

2.3 Kerangka Berpikir.

Kerangka berpikir yang menggambarkan alur penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Yunaili & Riyanto, (2020) Penelitian dan pengembangan adalah pengembangan barang-barang tertentu untuk memenuhi permintaan khusus dengan spesifikasi yang tepat.

Media kartu kata adalah jenis produk yang dibuat dalam pengembangan ini. Pertama, produk jadi akan diperiksa kepraktisannya. Untuk mengetahui layak tidaknya media kartu kata ini akan divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan kepraktisannya. Rancangan penelitian pengembangan media kartu kata yang dilakukan sesuai dengan pengembangan model 4-D (Define, Design, Develop, dan Dissemination) yang diberikan oleh Samudera et al (2019:3), namun hanya terbatas pada Define, Design, dan Develop dalam penelitian ini. Gambar 3.1 menggambarkan perkembangan pengembangan media kartu kata.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model 4D.

Model 4D memiliki empat bagian, namun penelitian ini hanya memiliki tiga bagian yaitu: tahap pertama Mendefinisikan (Define), yaitu

dilakukan dengan melakukan observasi lapangan dan mencari kebutuhan dan potensi pembelajaran di lapangan, Tahap kedua adalah Desain, yang adalah tahap perencanaan dimana peneliti memilih media pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa sebelum membuat desain produk awal, dan tahap ketiga adalah Development, dimana peneliti melakukan pengembangan dengan memvalidasi produk awal yang telah dirancang kepada validator dan kemudian revisi produk. (Hidayati & Astuti, 2020).

3.2.1. Tahap Pendefinisian (*Define*) .

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

1. Analisis Awal (*Front-end Analysis*).

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatar belakangi perlunya pengembangan, analisis awal yang akan dilakukan peneliti yaitu mengetahui permasalahan yang ada di sekolah khususnya permasalahan yang ada di kelas II yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam menyusun kalimat. Peneliti dapat memperoleh pemahaman tentang fakta dan solusi potensial dengan

melakukan studi pendahuluan. Ini dapat membantu dalam pengembangan dan pemilihan alat pembelajaran.

2. Analisis Siswa (*Learner Analysis*).

Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada siswa, Peneliti tentunya mempersiapkan perangkat yang akan di ukur pada siswa tersebut, Peneliti menyiapkan media yang akan diterapkan pada siswa, Dalam menyiapkan media tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada pada siswa, Peneliti menggunakan media kartu kata untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat kalimat, Kartu kata ini bisa dikombinasikan dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Analisis siswa sangat penting dilakukan agar peneliti mengetahui karakteristik siswa. Ciri-ciri siswa diamati selama analisis siswa. Ujian ini mempertimbangkan sifat, bakat, dan pengalaman siswa sebagai kelompok dan individu. Kompetensi akademik, nilai, dan minat terhadap mata pelajaran adalah semua aspek analisis siswa.

3. Analisis Tugas (*Task Analysis*).

Tujuan dari analisis tugas adalah untuk menentukan tugas utama yang harus dikerjakan siswa. Analisis tugas meliputi pemeriksaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media kartu

kata. Selain itu juga, peneliti harus mengidentifikasi keterampilan yang akan dikaji. Peneliti menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar bisa mencapai kompetensi yang ditetapkan, Hal ini tentunya peneliti terlebih dahulu menganalisa tugas contohnya seperti materi, soal, media sebelum di terapkan kepada siswa.

4. Analisis Konsep (*Concept Analysis*).

Analisis konsep bertujuan untuk mengetahui substansi informasi dalam media kartu kata yang dibuat. Analisis konsep dilakukan dalam pembelajaran peta konsep, yang kemudian dimanfaatkan untuk mencapai kemampuan tertentu dengan cara mengidentifikasi dan mengumpulkan secara metodis komponen-komponen utama isi pembelajaran.

Dalam analisa konsep juga dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan di ajarkan kepada peserta didik, peneliti menuangkan dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep – konsep individu kedalam hal yang kritis dan tidak relevan. Selain menganalisis konsep yang akan diajarkan peneliti juga menyusun langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan secara rasional terhadap peserta didik. Contoh analisis konsep yang akan dilakukan peneliti yaitu analisis standar kompetensi yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar

dan analisis sumber belajar, media pembelajaran yang akan mendukung penyusunan bahan ajar.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran (Menentukan Tujuan Instruksional.)

Berdasarkan analisis materi dan kurikulum, tujuan pembelajaran dianalisis untuk menetapkan indikasi ketercapaian pembelajaran. Dengan meletakkan tujuan pembelajaran, peneliti dapat memilih studi mana yang akan ditampilkan dalam kata media, kisi-kisi masalah, dan seberapa banyak tujuan pembelajaran telah tercapai. Tujuan pembelajaran dapat digunakan untuk meringkas hasil analisis konsep dan tugas untuk menentukan perilaku objek studi. Rangkuman ini akan menjadi landasan untuk mengembangkan penilaian dan membangun perangkat atau media yang selanjutnya akan diintegrasikan ke dalam konten media pembelajaran.

3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah desain dilakukan setelah tantangan dari tahap pendefinisian telah diidentifikasi. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk membuat media kartu kata yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Tahap desain ini terdiri dari elemen-elemen berikut:

1. Penyusunan Tes (*Criterion-Test Construction*).

Pengembangan instrumen penilaian didasarkan pada pengembangan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar keterampilan siswa berupa produk, proses, dan kemampuan psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

2. Pemilihan Media (*Media Selection*).

Pemilihan media dilakukan untuk memilih media pembelajaran yang berkaitan dengan keistimewaan topik dan memenuhi kebutuhan siswa. Media dipilih agar sesuai dengan analisis siswa, analisis ide, dan analisis tugas, serta karakteristik target pengguna dan strategi penerapan dengan kualitas media yang beragam. Hal ini dapat membantu siswa mencapai kompetensi inti dan kemampuan dasar yang dibutuhkan.

3. Pemilihan Media (*Media Selection*).

Pemilihan media bertujuan untuk menemukan media pembelajaran yang relevan dengan keistimewaan topik dan memenuhi kebutuhan siswa. Media dipilih agar sesuai dengan analisis siswa, analisis ide, dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, dan strategi penyebaran dengan berbagai fitur media. Ini dapat membantu siswa mencapai kemampuan inti dan fundamental yang dibutuhkan.

4. Pemilihan Format (*format selection*).

Langkah pertama adalah memilih format. Format dipilih sedemikian rupa sehingga sesuai dengan isi pembelajaran. Format penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. mengembangkan materi pembelajaran, memilih teknik dan sumber belajar, menata dan mengembangkan konten media kartu kata, dan membuat desain media kartu kata yang meliputi desain tata letak, foto, dan tulisan merupakan contoh pemilihan format dalam pengembangan.

5. Desain Awal (*initial design*)

Desain pertama adalah desain media word yang dibuat oleh peneliti kemudian direview oleh instruktur pembimbing. Sebelum pembuatan, umpan balik dosen pembimbing akan digunakan untuk mengembangkan media kartu kata. Kemudian setelah mendapat ide untuk penyempurnaan media kartu kata dari dosen pembimbing, dilakukan penyesuaian, dan desain ini akan dilakukan pada tahap validasi. Rancangan ini berupa Rancangan Media Kartu Kata.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*Develop*).

Tahap pengembangan ini mencoba menyediakan media kartu kata yang diperbarui berdasarkan saran ahli dan pengujian siswa. Tahapan ini terdiri dari dua tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini memvalidasi isi materi SD pada media word sebelum dilakukan pengujian, dan hasilnya akan digunakan untuk perbaikan produk awal. Media kartu kata yang telah dibuat selanjutnya akan dievaluasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk menentukan apakah media kartu kata dapat dipraktekkan atau tidak. Hasil validasi digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menyempurnakan media kartu kata yang dihasilkan. Draf II dibuat setelah draf asli disahkan dan diubah.

Pada tahap uji lapangan terbatas, draf II akan diujicobakan kepada mahasiswa.

2. Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah validasi ahli, dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui konsekuensi penggunaan media kartu kata dalam pembelajaran di kelas, termasuk mengevaluasi hasil belajar kognitif siswa dan hasil belajar siswa. Hasil dari tahap ini berupa media kartu kata yang diubah.

3.2 Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pada penelitian ini uji coba desain pembuatan media pembelajaran kartu kata dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil atau tes terbatas pada 25 siswa kelas 2 A di SDN 1 Jagaraga dan uji coba lapangan pada 30 siswa kelas 2 B di SDN 1 Jagaraga.

2. Subjek Uji Coba Produk

Uji coba produk atau trial terbatas pada 25 siswa kelas 2 A di SDN 1 Jagaraga. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai kegunaan dan kemampuan media kartu kata bertema, serta mendapatkan penyesuaian atau penyempurnaan terhadap produk awal.

3.3 Subjek Uji Coba

Peserta tahun ajaran 2022/2023 dipilih dari kelas II A dan II B di SDN 1 Jagaraga Lombok Barat, Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Alat penelitian adalah pedoman atau instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data untuk menjamin keabsahan data. Instrumen yang ditetapkan peneliti digunakan dalam penelitian ini untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan pembuatan media kartu kata. penelitian berikut dilakukan pada penggunaan media ini:

1. Tes

Tes yang digunakan adalah pretest dan posttest. Konstruk yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dan keterampilan mata pelajaran ini diverifikasi oleh ahli materi. Lembar instrumen ini mencantumkan bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran. Ujian ini dirancang untuk menilai hasil belajar siswa berdasarkan konten penelitian.

2. Lembar validasi ini dibuat oleh peneliti dan diserahkan kepada validator (dosen/guru) untuk memvalidasi materi pembelajaran. Lembar angket validasi ahli materi dan angket validasi media akan divalidasi. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang menjanjikan kepada responden untuk menjawab beberapa pertanyaan tertulis (Sugiyono

2016:142) materi, ahli media, dan siswa untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media yang dikembangkan peneliti.

Lembar angket merupakan teknik pengumpulan data yang mengacu pada pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan atas pertanyaan lapangan tersebut.

Adapun lembar kuesioner yang digunakan antara lain:

a. Lembar angket validasi Ahli Materi

Tugas ahli adalah melihat isi materi media kartu kata. menyediakan kisi-kisi alat angket penilaian ahli untuk materi:

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi

| No | Aspek yang dinilai | Nilai | | | |
|----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada K13 | | | | |
| 2 | Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa | | | | |
| 3 | Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13 | | | | |
| 4 | Media relevan dengan materi yang akan dipelajari | | | | |
| 5 | Kemudahan dalam memahami isi materi | | | | |
| 6 | Memuat materi pembelajaran bahasa Indonesia | | | | |
| 7 | Kelayakan materi sebagai media pembelajaran | | | | |
| 8 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | | | | |
| 9 | Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa | | | | |
| 10 | Adanya peningkatan kemampuan menyusun kalimat | | | | |

Sumber: Ahlul (2021:20)

b. Lembar Angket Validasi Ahli Media.

Tujuan ahli media adalah menganalisis media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media serta evaluasi terhadap substansinya. Masukan ahli berupa komentar, kritik, dan gagasan akan dipertimbangkan dalam modifikasi karya media unggulan yang sedang dibuat. Item berikut termasuk dalam kotak instrumen kuesioner penilaian profesional media:

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media

| No | Aspek penilaian | Nilai | | | |
|----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Sesuai media pembelajaran dengan sumber belajar, karakteristik dan tujuan | | | | |
| 2 | Sesuai dengan karakter siswa SD | | | | |
| 3 | Ketertarikan media kartu kata dalam belajar | | | | |
| 4 | Penggunaan media dapat membuat siswa lebih aktif | | | | |
| 5 | Meggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran bahasa indonesia | | | | |
| 6 | Media dapat digunakan secara berulang | | | | |
| 7 | Media bisa menarik rasa ingin tahu siswa | | | | |
| 8 | Media dapat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat | | | | |

Sumber: Ahlul (2021:20)

c. Lembar Angket Respon Siswa

Data tentang bagaimana siswa bereaksi terhadap media yang dihasilkan, serta survei bagi siswa yang memanfaatkan media video animasi berbasis etnomatematika. Kisi-kisi kertas angket siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Angket Respon Siswa

| No | Aspek yang dinilai | Nilai | | | | |
|----|--|-------|---|---|----|---|
| | | ☺ | ☺ | ☺ | ** | * |
| 1 | pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan media lain | | | | | |
| 2 | media kartu kata membuat siswa lebih aktif | | | | | |
| 3 | warna pada media kartu kata menarik | | | | | |
| 4 | media kartu kata tidak membosankan | | | | | |
| 5 | media kartu kata dapat melatih konsentrasi | | | | | |
| 6 | pembelajaran menggunakan media kartu kata membuat saya bisa belajar mandiri | | | | | |

Sumber: Ahlul (2021:20)

3.5 Metode Analisis Data

Teknis analisis data penelitian ini meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pemeriksaan data kualitatif dilakukan untuk menetapkan kualitas materi pembelajaran pada kualifikasi yang sah.

1. Analisis Data Validasi Ahli.

Nilai rata-rata validator digunakan untuk menganalisis data hasil validasi ahli media dan materi. Berikut ini rumusnya:

Keterangan :

$$Y = \frac{\sum X}{\sum XI} \times 100 \%$$

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi produk

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum x i$ = Nilai maksimal

Sedangkan untuk mengukur rata-rata validadasi dari ahli media dan ahli materi menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

P = Skor Rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah seluruh skor Validator ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

n = jumlah Validator

Tingkat kualifikasi kriteria kelayakan dirancang untuk memperkuat data yang dihasilkan dari evaluasi kelayakan.

Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk

| Presentase | Kualifikasi |
|-------------------|---------------------|
| 80% < sekor 100% | Sangat Valid |
| 60% < sekor 80% | Valid |
| 40% < sekor 60% | Cukup Valid |
| 20% < sekor 40% | Kurang Valid |
| 0% < sekor 20% | Sangat Kurang Valid |

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

2. Analisis Data Kepratisan

Survey yang dibagikan kepada siswa menerima data untuk menilai daya tarik produk media pembelajaran yang digunakan . penilaian dapat dilakukan dalam bentuk respon siswa terhadap hasil survy siswa setelah menggunakan media kartu kata. Peneliti menggunakan skala Likert 1-5 untuk menganalisis data dari jawaban siswa.

- a) Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

jumlah skor respon siswa skor maksimalx 100%

Keterangan :

x_i = Respon siswa

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$P = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon siswa

Σxi = Jumlah seluruh skor responden ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

n = jumlah peserta didik

Tingkat kualifikasi kriteria respons siswa dan guru dirancang untuk memperkuat hasil data kepraktisan, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.5 di bawah ini.

Table 3.5 Kategori Nilai Kepraktisan

| Perhitungan | Kriteria |
|-------------------|-----------------------|
| 80% < skor < 100% | Sangat Praktis |
| 60% < skor < 80 % | Praktis |
| 40% < skor < 60 % | Cukup Praktis |
| 20% < skor < 40 % | Kurang Praktis |
| 0% < skor < 20 % | Sangat Kurang Praktis |

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

3. Analisa Uji Keefektifan.

Data ujian literasi dan kemampuan membaca pasca pembelajaran dievaluasi untuk menggambarkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan membaca. Analisis nilai gain (N-gain) yang dinormalisasi dilakukan untuk mengetahui pertumbuhan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan membaca. Tujuan dari perhitungan ini adalah untuk menemukan perbedaan antara skor pretest dan posttest. Persamaan N-gain ditunjukkan di bawah ini.

$$N - Gain = \frac{\text{nilai post tes} - \text{nilai pre tes}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pre tes}}$$

Skor gain ternormalisasi atau N-gain adalah salah satu metode untuk menganalisis hasil tes awal dan tes akhir dan merupakan indikator terbaik untuk mengidentifikasi tingkat keefektifan perlakuan yang diberikan.

Tabel 3.6 Kriteria N-gain Score Ternormalisasi

| Persentase | Kategori |
|----------------------|-----------------|
| N-gain > 0,70 | Tinggi |
| 0,70 > N-gain ≥ 0,30 | Sedang |
| N-gain < 0,30 | Rendah |

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)