Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 09 Nomor 03, Juli 2023

PENEMBANGAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS I SDN 03 KOTO BESAR

Aulayunita[1], Muhammad Subhan[2],Amril[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dharmas Indonesia
1903011002@undhari.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of learning media in accordance with the needs of schools needed by these schools, namely learning media in Indonesian language learning. So the effort made is to develop word card learning media on the material of the five senses in class I elementary school. So that it helps teachers and students in carrying out the teaching and learning process. Research used by research is research development type of development research or in English Research and Development (R&D) Is a research method used to produce certain products, and test the effectiveness of these products needs and to test the effectiveness of products. Based on the results of trials on the development of word card learning media for the five senses in Indonesian language learning in class I SDN 03 Koto Besar, it meets the valid, practical, and effective categories. Based on the results of the assessment of the 3 validators, the five senses word card media in learning Indonesian obtained an assessment percentage of 86.66%. After being analyzed by category, namely: the content of the material gets a very valid category with a score of 21 with a percentage of 84%, the language category gets a very valid category with a score of 23 with a percentage of 92%, with a very valid category, the graphic category gets a very valid category with a score of 21 with a percentage 84% with very valid category.

Keywords: Research and Development, Indonesian, Word card media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sekolah yang dibutuhkan oleh sekolah tersebut adalah media pembelajaran pada pembelajaran bahasa indonesia. Maka upaya yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran kartu kata pada materi panca indra di kelas I Sekolah dasar. Sehingga membantu guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar. Penelitian yang digunakan oleh penelitian adalah penelitian pengembangan jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R&D) Adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk. Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran kartu kata materi panca indra pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas I SDN 03 Koto Besar memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil penilaian 3 validator, media kartu kata materi panca indra pada pembelajaran bahasa indonesia mendapatkan persentase penilaian 86,66%. Setelah dianalis berdasarkan kategori yakni : isi materi mendapatkan kategori sangat valid dengan

skor 21 dengan persentase 84%, kategori bahasa mendapatkan kategori sangat valid dengan skor 23 dengan persentase 92%, dengan kategori sangat valid, kategori kegrafikan mendapat kategori sangat valid dengan skor 21 dengan persentase 84% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci *: Research and Develpoment*, Bahasa indonesia, Media kartu Kata

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah cara yang di lakukan merealisasikan lingkungan belajar mengajar yang efektif serta menumbuhkan kemampuan siswa dalam upaya pembentukan generasi penerus bangsa menuju kemajuan bagi seluruh rakyat Indonesia. menurut (Muhammad S, 2022) Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Sesuai Undang- Undang tentang system Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan suatu bentuk rencana dalam membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki sehingga siswa timbul jiwa spiritualnya, mampu mengendalikan diri, tingkat laku dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Widya, Pendidikan, & Volume, 2019) Salah satu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak siswa. Peranan pendidikan merupakan suatu hal penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf kehidupan. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila didukung dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

(Hanafy et al., n.d.) Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses pembelajaran adalah interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dengan arti kata, guru dan siswa merupakan subjek pokok dari proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu pelajaran yang terdapat di

sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia.

Didalam pelajaran bahasa indonesia kegiatan membaca tentu tak dapat dipisahkan. Membaca merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari atau menggali informasi dari berbagai sumber (Pendidikan, Ayuka, Pradana, & Pendidikan, 2020). Membaca merupakan alat bagi orang yang merek huruf untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang disimpan dalam bentuk tulisan. Membaca dapat digunakan untuk memenuhi berbagai tujua Guru berperan penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Di tangan guru maka peserta didik dapat menuju perubahan yang awalnya tidak bisa apa-apa menjadi bisa dan tidak tahu menjadi tahu. Keberhasilan dari proses pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar.Guru merupakan kunci atau komponen utama yang berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan dan mencetak peserta didik yang berkualitas di masa yang akan datang.

(Wahyuni & Th, n.d.) Guru merupakan suatu jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan oleh sembarangan orang di luar pendidikan untuk melakukan pekerjaan sebagai guru. Secara umum tugas dari guru sebagai profesi ada tiga yaitu mendidik, mengajar dan melatih. Medidik berarti kegiatan mengembangkan nilai-nilai kehidupan dalam diri siswa. Mengajar berarti mengembangkan atau meneruskan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun melatih berarti mengembangkan keterampilan atau potensi yang dimiliki peserta didik. Oleh sebab itu seorang guru harus menganggap murid sebagai anak didiknya atau lebih dari sekadar peserta didik karena guru adalah orang tua kedua bagi siswa di sekolah.

Menurut (Astuti, Drupadi, Syafrudin, Pg-paud, & Lampung, 2021) Keterampilan membaca merupakan keterampilan memahami tulisan dalam bentuk huruf. Membaca juga berarti kemampuan yang harus dimiliki dan dikuasai setiap anak karena secara langsung kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar mengajar yang terjadi di kelas rendah. Jika pada usia permulaan tidak mempunyai kemampuan membaca

maka merakan akan kesulitan dalam mempelajari bidang studi atau kelas berikutnya. Oleh karena itu anak harus belajar membaca agar dapat membaca untuk belajar sehingga pada kelas berikutnya tidak mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pengenalan lapangan persekolahan (PLP) pada tanggal 01 agustus 2022 sampai 23 desember 2022 pada saat pembelajaran siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran, terdapat beberapa siswa bermain sendiri atau berbicara dengan siswa lainya, dan siswa masih enggan bertanya dan mengemukan pendapat mereka, siswa kurang fokus memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran, karena hal tersebut hasil belajar masih rendah. Hal ini menjadi penyebab hasil belajar rendah karna proses belajar mengajar kurang efektif. Agar proses pembelajaran semakin membaik guru bisa menggunakan media pembelajaran kartu kata karena siswa lebih mudah memahami dan mengingat sehingga hasil belajar pun semakin meningkat dan mengurangi keributan disaat jam pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ada di kelas I SDN 03 Koto Besar. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu kata. Pada saat proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran yang ada di SDN 03 Koto Besar. Jadi peneliti bermaksud melakukan penelitian **Pengembangan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas I SDN 03 Koto Besar.**

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Reseasrch and Development)*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan (Asyhari & Silvia, 2020). Penulis

mengembangkan sebuah produk baru yang belum digunakan di SDN No 21/VI Rantau Suli. Metode penelitian R&D *(Reseasrch and Development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Selain itu *Research and Development* juga merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Amali et al, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang dilakukan secara segaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas I SDN 03 Koto Besar dan pengembangan media kartu kata menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analys, desigh, development, implementatin, dan evaluation. pada tahp pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu kata pada pembelajaran bahasa indonesia materi panca indera dikelas I yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran

1. Validasi

   Dengan hasil validasi media pembelajaran kartu kata. Data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran kartu kata yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media pembelajaran kartu kata.

NO	Validator	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Sonia Yulia Friska, M.pd	Media	21	84%	Sangat Valid
2	Apremadedi, S.s,M.pd	Bahasa	23	92%	Sangat Valid

3	Lika Apreasta, M.pd	Isi	21	84%	Sangat Valid

Berdasarkan dari ketiga aspek penilaian validator, didapatkan persentase rata-rata diatas adalah dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ini menunjukan bahwa media yang dilembangkan oleh penelitian sistematis, menarik perhatian siswa, gambar yang ada pada media sudah sesuai dengan materi yang sedang diperajari. Validasi ini juga menunjukan bahwa kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik, bahasa yang digunakan menjadikan materi yang disajikan mudah dimengerti oleh siswa, dan juga bahasa yang dikembangkan oleh peneliti dapat menumbuhkan motivasi, minat,dan semangat siswa untuk belajar.

2. Praktikalitas

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas, terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh wali kelas I SDN 03 Koto Besar dengan hasil 85,71 % dikategorikan praktis. Dan rancangan angket praktikalitas.

Praktikalitas ini dilakukan oleh siswa SDN 03 Koto Besar berdasarkan kemampuan yang berbeda, proses praktikalitas ini dilaksanakan kepada setiap individu. Respon siswa yang diperoleh perlu dianalisis untuk menentukan apakah media media kartu kata yang dibuat praktis atau tidak, sebelum hasil peniliaian dari siswa ini didapatkan,media media kartu kata interaktif ini terlebih dahulu dilihatkan kepada 19 siswa/siswi tersebut. Praktikalitas media kartu kata interaktif oleh guru dan siswa/siswi dapat dilihat pada tabel berikut.

NO	PRAKTISI	PENILAIAN	KATEGORI
1	Wali kelas I SDN 03 Koto Besar	85,71%	Sangat Praktis

2	Siswa kelas I SDN Koto Besar	86,61%	Sangat Praktis
Rata-rata		86,16%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa praktikalitas media video interaktif yang dilakukan oleh wali kelas I dengan hasil 85,71% dikategorikan praktis dan siswa kelas I dengan hasil 86,61% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media kartu kata adalah 86,16% dikategorikan praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan disekolah dasar.

3. Efektivitas

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE.Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media pembelajaran kartu kata dan siswa kelas I dan yang terakhir efektivitas dilihat dari tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran kartu kata yang diterapkan di kelas I SDN 03 Koto Besar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

NO	Efektifitas	Skor yang di perole	Skor MAX	Persentase	Kategori
1	Peserta Didik	1520	19	80.00%	Sangat Efektif
Rata-rata				80,00%	Sangat Efektif

Dari tabel 4.7 dapat dilihat hasil bahwa hasil belajar peserta didik memperoleh kategori sangat efektif karena media pembelajaran kartu kata tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran oleh tes hasil belajar peserta didik . Sehingga media pembelajaran kartu kata

dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran kartu kata materi panca indra kelas I SDN 03 Koto Besar. Dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Validasi media pembelajaran kartu kata materi panca indra kelas I SDN 03 Koto Besar di nilai oleh tiga validator, validasi menunjukan bahwa media pembelajaran kartu kata memperoleh persentase 86.66% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat dikatakan media kartu kata ini layak untuk digunakan oleh peserta didik.
2. Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas dan 19 peserta didik terhadap media pembelajaran kartu kata memperoleh persentase 86,16% dengan kategori sangat praktis.
3. Efektifitas media kartu kata yang dinilai dari hasil ulangan yang diberikan kepada peserta didik memperoleh persentase 80,00% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan efektif digunakannya media kartu kata ini mampu meningkatkan nilai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

Amali et al, 2019. (2019). *Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983)*. (10).

Astuti, A. W., Drupadi, R., Syafrudin, U., Pg-paud, S., & Lampung, U. (2021). *Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun dengan Kemampuan*. *4*(1), 73–81.

Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BULETIN DALAM BENTUK BUKU SAKU UNTUK PEMBELAJARAN IPA TERPADU. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi 05*, *05*(April), 6. https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100

Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., … Email, S. (n.d.). *Konsep belajar dan pembelajaran*. *17*(1), 66–79.

Muhammad S, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *4*, 7911–7915.

Pendidikan, J., Ayuka, F., Pradana, P., & Pendidikan, I. (2020). *Pengaruh Budya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Terhadap Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar*. *2*(1).

Sugiyono, 2017. (2017). *Analisis pengendalian kualitas (quality control) dalam meningkatkan kualitas produk*. *6*, 393–399.

Wahyuni, S., & Th, M. (n.d.). *Profesi guru adalah panggilan ilahi*.

Widya, A. D. I., Pendidikan, J., & Volume, D. (2019). *No Title*. (April), 29–39.