



The Development of Word Card Media to Improve Beginning Reading Proficiency among Grade 2 Students at SDN 07 Koto Baru

Martiya Nurni Khairita¹, Sri Yunimar Ningsih², Pretty Pahnia Julita³

jpretypahnia@gmail.com

¹ Fakultas, keguruan dan ilmu pendidikan

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that many second-grade elementary school students are still unable to read. The researcher's effort to address this issue was to develop a learning medium in the form of word cards, aimed at increasing students' interest in reading, particularly in the Indonesian language subject, on the topic of types of occupations, using attractive images. This study employs a research and development (R&D) methodology. The development model used is the Four-D (4D) model, which includes: Define, Design, Development, and Dissemination. In the Define stage, needs analysis, material analysis, learner characteristics analysis, and curriculum analysis were conducted. In the Design stage, instructional module and word card media designs were developed. In the Development stage, validation tests, practicality tests, and effectiveness tests were carried out. In the Dissemination stage, the developed Indonesian language word card media was distributed, limited to SDN 07 Koto Baru. The research and development process resulted in a word card learning medium for second-grade students at SDN 07 Koto Baru. The media was validated by three validators, and the average validation score of the word card media reached 89%, categorized as very valid. In terms of practicality, responses from teachers and students showed an average score of 93.82%, categorized as very practical. The effectiveness test, conducted with 21 students who used the developed word card media during learning, showed an average score of 77.99%, indicating the media is effective. It can thus be concluded that the word card media is engaging, suitable for use in the learning process, and has potential for further development.

Keywords: Media, Beginning Reading, Word Cards, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri. Kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat, sejalan menurut Rohani (2019) Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan Andayani (2015) Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap. Individu sedangkan menurut Rahmalya (2019) Pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat sementara itu pengertian Pendidikan Upaya hasil yang diusahakan di Lembaga terhadap peserta didik yang di serahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesandaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa dan sekarang. Pendidikan di Indonesia sudah menggunakan kurikulum Merdeka. (Herdiati, 2019).



Membaca merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang berada pada tataran ketiga, setelah menyimak dan berbicara. Membaca merupakan suatu Tindakan yang tidak sekedar menafsirkan tulisan, tetapi juga melibatkan banyak hal, antara lain aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Membaca bersifat reseptif karena dengan membaca, seseorang akan memperoleh informasi, ilmu, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru, serta memungkinkan seseorang mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya Riyanti (2021)

Tujuan utama pembaca adalah memahami seluruh informasi yang tertera dalam teks bacaan sehingga dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan (pengembangan intelektual) untuk masa depan pembaca itu sendiri. Dengan demikian, pemahaman terhadap isi suatu bacaan merupakan faktor yang sangat penting dalam bacaan. Selain itu tujuan membaca adalah (1) membaca untuk tujuan studi (telah ilmiah); (2) membaca untuk tujuan menangkap garis besar bacaan; (3) membaca untuk menikmati karya sastra; (4) membaca untuk mengisi waktu luang; (5) membaca untuk mencari keterangan tentang suatu istilah (patiung,2016).

Berdasarkan observasi selama melaksanakan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) dikelas II terdapat ada 7 peserta didik yang belum bisa membaca masih berbata – bata mereka masih ragu-ragu sehingga pengucapannya masih kurang jelas sehingga peserta didik ini masih dibimbing oleh gurunya bahkan ada yang belum bisa membaca sama sekali, ini sangat mengkhawatirkan jika tidak ada peningkatan takutnya sampai kelas III dan seterusnya peserta didik ini juga belum lancar membaca, sedangkan membaca adalah poin penting untuk keberhasilan dalam belajar. sekarang yang kita tau anak- anak sudah melewati jenjang sekolah mulai dari PAUD, TK, dan masuk ke jenjang SD tentu untuk kemampuan membaca permulaan seharusnya sudah ada pada peserta didik terutama peserta didik kelas II tapi kenyataan masih banyak yang belum bisa membaca, membacanya masih berbata – bata ditambah lagi dengan pembelajaran yang membosankan, kurangnya pemakaian media yang menarik dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dalam skripsi ini mengambil jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada maupun produk baru dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau di labotarium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (software) seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan, atau pun lainnya.

Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang Pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran (Keislaman, 2022).

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran, perlu disusun strategi pengembangan produk. Strategi yang dimaksud yaitu bagaimana produk tersebut dikembangkan dalam R&D. strategi ini bertujuan untuk memberikan arah, tujuan, antisipasi masalah Ketika terjadi, dan peluang keberlanjutan untuk efektifitas dan efesiensi dalam pengembangan produk. Strategi pengembangan produk terdiri dari pendekatan proaktif dan pendekatan reaktif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi

(implementation) dan evaluasi (evaluation). Menurut (Azimi & Rastegarpour, 2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk dapat menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan. metode ini banyak digunakan pada bidang ilmu-ilmu murni khususnya ilmu alam dan Teknik (Oktaviani & Ayu, 2021). Hampir semua produk yang bersifat teknologi, seperti alat elektronik, kendaraan pesawat, senjata dan kedokteran diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.

Meskipun terdapat banyak jenis model pengembangan, model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) merupakan salah satu metode desain produk pembelajaran yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subheadings

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran *Kartu Kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Setelah kelima tahap model tersebut dilakukan peneliti melakukan validasi instrumen kepada ahli, dimana terdapat 3 validator untuk melakukan validasi sehingga dapat mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan praktikalitas terhadap pendidik dan peserta didik. Adapun tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *Kartu Kata* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 07 Koto Baru.

Rancangan pengembangan media pembelajaran *Kartu Kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru, diawali dengan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik, dan analisis materi peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan tahap desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Tahap Analisis.

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik, dan analisis materi peserta didik. Adapun hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada pendidik dan peserta didik di SD Negeri 07 Koto Baru bahwa dalam proses pembelajaran masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan peserta didik hanya menggunakan buku paket atau LKS. Pada proses pembelajaran pendidik belum pernah atau belum ada menggunakan media *kartu kata*. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik didapatkan bahwa media *kartu kata* dibutuhkan pada pembelajaran terutama pada kelas II.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa media *kartu kata* ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran serta media *kartu kata* ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik tidak bosan kita pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan untuk mendukung peran pendidik dalam proses pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Keterbatasan media pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia apalagi untuk mengajarkan membaca pada peserta didik sangatlah dibutuhkan media pembelajaran agar peserta didik tertarik dan mau belajar membaca. Penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Analisis Materi.

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka dapat disimpulkan Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar Negeri 07 Koto Baru adalah kurikulum Merdeka dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang belum tercapai diantaranya pembelajaran Bahasa Indonesia materi jenis pekerjaan karena masih banyak yang belum lancar membaca di kelas II. Adapun materi yang terdapat di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu jenis pekerjaan, pekerjaan, pekerjaan itu terbagi menjadi dua yaitu penghasil barang dan penghasil jasa. Peneliti menggunakan media kartu kata untuk pembelajaran Bahasa Indonesia agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sehingga peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran.

Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.

Hasil analisis peserta didik di SD Negeri 07 Koto Baru kelas II diketahui peserta didiknya berjumlah 21 orang yang terdiri 7 perempuan dan 14 laki-laki mayoritas peserta didik kelas II berasal dari suku minang. Bahasa yang digunakan Bahasa minang dan Indonesia, sedangkan kepada pendidik peserta didik menggunakan Bahasa Indonesia, Berdasarkan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, 7-11 Tahun anak berada pada tahap operasional konkret. Rata-rata peserta didik kelas II berumur 7-8 tahun jadi, peserta didik kelas II berada pada tahap operasional konkret adalah tahap kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk dan ciri lainnya. Contohnya, bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling kecil sampai benda yang paling besar. Berdasarkan angket yang berikan, peserta didik kelas II SDN 07 Koto Baru mereka sangat menyukai hal-hal yang menarik contohnya belajar menggunakan media pembelajaran.

Tahap Perancangan/ Desain

Tahap rancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Merancang Instrumen Penilaian

Pada tahap ini yaitu menyusun instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian media pembelajaran *Kartu Kata* instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi yang di validasi oleh ahli, lembar praktikalitas yang diisi oleh pendidik dan peserta didik dan lembar efektivitas berbantuan soal yang dikerjakan oleh peserta didik.

Merancang Media Pembelajaran *kartu kata*

Tahap rancangan produk setelah di uji validasi oleh validator:

Tampilan *kartu kata*

Tampilan awal *kartu kata* yaitu didesain semenarik mungkin bagus ditambahkan dengan animasi yang menarik.



Gambar 4. 1 Tampilan Kartu Kata

Tampilan Materi *Kartu Kata*

Tampilan materi pada kartu kata yaitu berupa materi yang sesuai dengan gambar materi penjelasan dari tampilan gambar tersebut.



Gambar 4. 2 Tampilan Materi Kartu Kata Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Kartu kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 07 Koto Baru.

Validitas pengembangan media pembelajaran Kartu kata pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran akan dilakukan tahap validitas. Media pembelajaran yang telah dirancang divalidasi oleh ahli dan validator praktis. Bahan ajar direvisi berdasarkan hasil masukan dan sarat dari validator. Berikut adalah uraian dari hasil tahap pengembangan media pembelajaran *kartu kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru.

Tahap pengembangan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (development), tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk dalam bentuk media pembelajaran *Kartu kata* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji coba validitas

Penyajian data validitas pada uji coba produk media pembelajaran *kata* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru. Validitas media pembelajaran *kartu*

kata berguna untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan media pembelajaran *kartu kata* yang telah dibuat penulis untuk di cobakan kepada peserta didik. Data hasil validasi media pembelajaran *kartu kata* yang telah diuji kelayakan nya oleh validator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 1 Validasi Oleh Ahli

Aspek	Nilai	Kategori
Materi	83	Valid dengan sedikit revisi
Bahasa	92	Valid
Media	89	Valid dengan sedikit revisi
Rata – rata	88	

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel diatas hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran *kartu kata* kelas II dapat dicoabakan kepada peserta didik karena isi, bahasa, dan media pembelajaran sudah sesuai dengan CP, TP dan ATP sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar.

Revisi Produk

Revisi produk pengembangan ini adalah langkah yang di tempuh setelah uji validator guna untuk menyempurnakan produk yang di kembangkan setelah melakukan validasi terhadap *Kartu kata* yang akan dikembangkan maka akan dilakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator dan praktis. Berikut disajikan saran dan revisi dalam pengembangan produk media pembelajaran *kartu kata* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SDN 07R Koto Baru.

Tabel 4. 2 Komentar Dan Saran Dari Validator

Validator	Komentar dan saran
Zumrotun Lutfiah, M.A	Berikan tambahan gambar yang sesuai di <i>kartu kata</i>
Aprimadedi, M.Pd	Valid tanpa revisi
Dwi Novri Asmara,S.Pd, M.Si	Papannya di cat

Praktikalis Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 07 Koto Baru.

Tahap Implementasi

Lembar Hasil Praktikalitas

Praktikalitas pada pengembangan Media pembelajaran *Kartu kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II, bertujuan untuk mengetahui media yang diproduksi itu praktis atau tidak praktisnya untuk diuji cobakan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian dari media pembelajaran *Kartu kata* dari respon pendidik dan peserta didik sebagai berikut:

Respon Pendidik

Tabel 4. 3 Instrumen Praktikalitas Pendidik

Nama	Keterangan	Skor	Kategori
Desmi Erita, S. Pd	Wali kelas II	100%	Sangat Praktis

Anget kepraktisan yang telah disusun tersebut diisi oleh wali kelas II yang mengajar mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru. Berdasarkan hasil analisis terhadap angket praktikalitas media *kartu kata* oleh guru, diperoleh nilai 100% dengan kategori sangat praktis.

Respon Peserta Didik

Penelitian ini dilakukan dikelas II SDN 07 Koto Baru, dengan jumlah peserta didik 21 orang dan dinilai oleh wali kelas II Ibu Desmi Erita, S.Pd dan peserta didik kelas II. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk pengembangan media pembelajaran *kartu kata* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru untuk mengetahui kepraktisan yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Instrumen praktikalitas pengembangan media pembelajaran *kartu kata*

No	Nama Praktisi	Skor	Kategori
1.	Affan	100%	Sangat praktis
2.	Arza	100%	Sangat praktis
3.	Abdil	92%	Sangat praktis
4.	Nauma	92%	Sangat praktis
5.	Zidan	100%	Sangat praktis
6.	Repan	97%	Sangat praktis
7.	Intan	92%	Sangat praktis
8.	Bela	100%	Sangat praktis
9.	Gibran	92%	Sangat praktis
10.	Nopalin	95%	Sangat praktis
11.	Jesika	95%	Sangat praktis
12.	Akila	92%	Sangat praktis
13.	Nabil	95%	Sangat praktis
14.	Adnan	97%	Sangat praktis
15.	Ziki	92%	Sangat praktis
16.	Puput	100%	Sangat praktis
17.	Digo	100%	Sangat praktis

18.	Alka	92%	Sangat praktis
19.	Fuqon	92%	Sangat praktis
20.	Farid	95%	Sangat praktis
21.	Yuda	92%	Sangat praktis
Jumlah Keseluruhan	95,5%	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi wali kelas dan peserta didik kelas II SDN 07 Koto Baru dengan hasil 95,5% dikategorikan sangat Praktis. Karena pengembangan Media Pembelajaran kartu kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 koto baru yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dengan demikian hasil penelitian praktikalitas media pembelajaran yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata nilai 95,5% dikategorikan sangat praktis sehingga dapat digunakan dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD). Analisis ini dapat dilihat di lampiran lembar praktikalitas pengembangan Media Pembelajaran kartu kata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDN 07 koto baru.

Efektifitas Pengembangan media pembelajaran *Kartu Kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru.

Lembar Hasil Efektifitas.

Penyajian data efektifitas pada uji produk media pembelajaran *Kartu kata* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru berguna untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Kartu kata*. Hasil penelitian efektifitas media dilakukan dengan cara memberikan lembar efektifitas peserta didik, dimana lembar efektifitas tersebut berupa tes yang berisi soal- soal. yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Data Uji Coba Media Pembelajaran *kartu kata*

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	16	85%
2	Tidak tuntas	5	15%

Pembahasan

Subheading

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 yaitu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 85% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntas hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 15% dikategorikan tidak efektif. Sehingga media pembelajaran kartu kata dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya tuntas 16 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 5 orang dengan jumlah peserta didik 21 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 16 orang dibagi jumlah peserta didik 5 orang dikali 100 hasilnya 85%. Dalam KBBI efektifitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kata

efektif artinya dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran *kartu kata* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran sehingga dapat dijadikan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran *Kartu kata* ini dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran ini jenis yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *kartu kata* ini yaitu menggunakan model ADDIE yang

pembelajaran *kartu kata* ini yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis (*Analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develomment*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Paparan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, akan dijelaskan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya di jelaskan sebagai berikut:

Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *Kartu Kata* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 07 Koto Baru.

Rancangan pengembangan media pembelajaran *Kartu kata* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru diawali dengan tahap analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi yang terdapat pada tahap *analyze* dalam model ADDIE, tahap desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Analisis (*Analyze*)

Produk yang sesuai dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran bahasa Indonesia adalah *Kartu kata* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, symbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *kartu kata* itu sendiri disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *kartu kata* dapat menjadi media pembelajaran yang tepat pada materi jenis pekerjaan *kartu kata* menyajikan materi dengan lebih menarik. Dengan demikian siswa akan lebih mudah untuk memahami materi tersebut dan siswa merasa lebih senang dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam pengembangan mediapembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Devianti, Suci and Sari (2020) Peserta didik di sekolah dibimbing dan diarahkan kearah yang optimal guna terciptanya individu yang cerdas dan mandiri. Berdasarkan dari analisis kebutuhan peserta didik, bahan ajar yang diperlukan peserta didik yaitu media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah memahami materi pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apa kurikulum yang digunakan dan modul yang telah sesuai dengan capain pembelajaran. Dengan adanya analisis materi peneliti dapat mengetahui apakah di sekolah tersebut membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis materi di SDN 07 koto baru menggunakan 2 kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada kelas II yaitu kurikulum merdeka dan sangat membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dilakukan sebelum merancang media pembelajaran, analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Reichenbach *et al.*, (2019) karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain

Hasil analisis karakteristik peserta didik dilakukan pada kelas II SDN 07 Koto Baru bahwasanya kemampuan dalam memahami materi pembelajaran berbeda-beda. Hal ini terlihat saat peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik, ada yang mudah memahami materi dengan cepat, ada yang susah dan ada yang memerlukan media atau bahan ajar lainnya untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam mempermudah memahami materi pembelajaran dilengkapi dengan gambar, warna, dan tulisan yang menarik.

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin untuk menarik dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan muatan pembelajaran kepada siswa agar suatu proses pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yulianti, 2022). Media pembelajaran *Kartu kata* didesain dengan menarik, mulai dari tulisan, warna, gambar, background dan sebagainya disesuaikan dengan benar agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan pada media pembelajaran.

Validitas Pengembangan media pembelajaran *Kartu Kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru.

Pengembangan (*Development*)

Validasi dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli Bahasa, ahli media dan ahli materi, hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudian peneliti menghitung skor dari setiap aspek pada produk media pembelajaran *Kartu kata* dengan menggunakan skala likert. Nilai rata-rata yang diperoleh untuk aspek kualitas bahasa sebesar 90 dengan kategori valid, untuk aspek media sebesar 95 dengan kategori valid dan aspek kualitas materi sebesar 74 dengan kategori valid. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Yulianti, (2022) menurut penelitian tersebut media pembelajaran didapat aspek kualitas materi mendapat skor rata-rata 85,5%, berkategori sangat layak. Kualitas tampilan mendapat skor 91,2%, berkategori sangat layak, kualitas media pembelajaran sebesar 70,1%, berkategori sangat layak. Hasil ini berarti media pembelajaran *kartu kata* untuk kelas II sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas pengembangan media pembelajaran *Kartu Kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru.

Implementasi (*implementation*)

Uji praktikalitas diuji coba pada pendidik dan peserta didik, uji coba pada pendidik yaitu IBU Desmi Erita, S. Pd dengan skor sebesar 86% memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor 28 dan dikali 24 jadi hasilnya 86% dengan kategori dengan praktis. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada 21 orang peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 96%. Hal ini sejalan dengan penilaian yang dilakukan oleh Purwaningrum, Imron and Basori, (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase 86%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan hasil 90%. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sangat praktis digunakan oleh peserta didik di Sekolah Dasar.

Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran *Kartu Kata* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 07 Koto Baru.

Uji efektivitas media pembelajaran *Kartu Kata* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru. dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal pilihan ganda, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas II SDN 07 Koto Baru yaitu dengan nilai rata-rata 80% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 14 orang dan tidak tuntas 7 orang dengan jumlah 21 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 14 orang di bagi jumlah peserta didik 21 orang, dikali 100 hasilnya 80% berkategori sangat efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Purwaningrum, Imron and Basori, 2022) Penelitian ini mendapatkan hasil keval idan media sebesar 92%, keefektifan pada uji terbatas mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 86%, pada uji cobaluas sebesar 93%, dan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase 86%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan hasil 90%. Berdasarkan data di atas dapat dikatakan media pembelajaran *Kartu Kata* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 07 Koto Baru dapat dikatakan valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh penelitian di SDN 07 Koto Baru terhadap media pembelajaran *Kartu kata* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dikelas II SDN 15 Koto Baru maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut. Pengembangan media *kartu kata* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dikelas II SDN 07 Koto Baru dengan menggunakan model ADDIE diuji cobakan di SDN 07 Koto Baru.

1. Pengembangan media pembelajaran *Kartu kata* telah menghasilkan rancangan produk yang memenuhi kriteria.
2. Validasi pengembangan media pembelajaran *kartu kata* yang dinilai oleh validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media pembelajaran *kartu kata* validasi materi memperoleh rata-rata 74% dengan kategori valid dengan sedikit revisi, validasi bahasa memperoleh rata-rata 90% dengan kategori valid dan validasi media memperoleh rata-rata 95% dengan kategori sangat valid sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *kartu kata* ini bisa digunakan untuk proses pembelajaran.
3. Praktikalitas media pembelajaran *kartu kata* dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media *kartu kata* yaitu memperoleh 96% dengan kategori sangat praktis.
4. Efektifitas media pembelajaran *kartu kata* yang dinilai dari hasil skor perolehan nilai tes berupa soal memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat layak digunakan media pembelajaran *kartu kata* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 07 Koto Baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, M. P. (2015). Problema dan Aksioma: Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Books.Google.Com. https://Books.Google.Com/Books?hl=en&lr=&id=_Frecqaaqbaj&oi=fnd&pg=pt10&dq=Andayani+Kemampuan+Membaca+Tingkat+Permulaan&ots=47x8q2motr&sig=Uzjb7id1olgowrsfzxhexygdvds
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pengenalan Hewan. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 7(April), 170–180. <http://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.p>

- [hp/snllit/article/view/731%0Ahttps://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/viewFile/731/738](https://snllit/article/view/731%0Ahttps://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/viewFile/731/738)
- Aryani dan hariani . (2014). Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan. In Modul.UniversitasPendidikanIndonesia.Academia.Edu.https://Www.Academia.Edu/Download/34056050/Modul_Mmp.Pdf
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Khalbu, T., Amalia, T., Ulfa, K., Riswanda, J., Maretha, D. E., Nurokhman, A., Samiha, Y. T., Sariwulan, R. M., Habisukan, U. H., Anggun, D. P., Destiansari, E., Fuadiyah, S. diatul, & Rahmawati, D. (2018). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Smp/Mts. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2018*, 1(1), 75–85. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Nasution, M. D., & Oktaviani, W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma[JMES]*, 1(2), 46–55. <https://doi.org/10.30596/jmes.v1i1.4390>
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444. <http://www.ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/731>
- Patiung. (2016). Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. Sanabil
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Puspita. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI. Rizka Wahyuni , 6.
- Rahmalya, K. 2019. Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar Bandar Lampung. Uin Raden Intan Lampung.
- Riyanti . (2021). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Staff.Uny.Ac.Id. <Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Penelitian/Tejo-Nurseto-Mpd/Artikel-Membuat-MediaPembelajaran-Yang-Menarik.Pdf>
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. Rohani , 5.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Pt Remaja Rosdakarya.
- Swihadayani (2023). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Yadi.(2020). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Staff.Uny.Ac.Id.

[Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Penelitian/Tejo-Nurseto-Mpd/Artikel-Membuat-MediaPembelajaran-Yang-Menarik.Pdf](http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Penelitian/Tejo-Nurseto-Mpd/Artikel-Membuat-MediaPembelajaran-Yang-Menarik.Pdf)

Zahwa dan jadmiko 2022. Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak di Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar Bandar Lampung. Uin Raden Intan Lampung

