

Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Kontekstual pada Siswa Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua

Nursamsi¹, Sukmawaty², Edhy Rustan³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palopo

¹nursamsi30092000@gmail.com

Abstract. The objectives of this research are: (1) to provide an analysis of the for picture for readiang word card media (2) to describe the steps for developing picture ord card media for reading materials (3) to determine the validity and practicality of picture word card developed in class I MI Muhammadiyah Lasusua. This research uses the Research an Develoment (R&D) type of research. The steps taken in this research are: (1) needs analysis. (2) planning. (3) product development. (4) validity and practicality based on the results of the validity of the picture word card media, it has been validated with categories including design experts getting a percentage score of 68,75% with the valid category. Meanwhile material experts get a percentage score of 68,75% with the valid category. This is a very satisfying and positive result with the fina value obtained and the practical test results being 85,43% with the very practical category based on trial responses with 26 students and an educator, namely a class I teacher, with the finaly value obtained from the practicality beig 94,23% in the very practical category

Keywords: Word Card Media, Picture Word Cards, Contextual Media

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling utama dalam penentuan pembangunan dan ketersediaan sumber daya manusia. Pendidikan adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan merupakan suatu prosedur belajar-mengajar, juga merupakan lingkungan yang menjadi tempat interaksi antarindividu, baik antara guru, anak, maupun anak dengan guru.

Zaitun (2017) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu prosedur belajar-mengajar, juga merupakan lingkungan yang menjadi tempat interaksi antarindividu, baik antara guru, anak, maupun anak dengan guru. Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dalam mentransfer ilmu dari guru ke siswa. Proses pendidikan terdiri dari proses input yaitu aktifitas siswa melakukan belajar, di dalam proses belajar mengajar dan proses output yaitu hasil dari proses belajar mengajar. Pendidikan pada hakikatnya milik semua warga negara Indonesia. Hal ini terdapat dalam UU No. 20 tentang Sisdiknas Pasal 5 ayat 1 yang berbunyi "Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu".

Model Analyse Learner, State Objectives, Select Method Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise (ASSURE) dipilih sesuai dengan masalah pada penelitian. Adanya analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis tugas, dan karakteristik siswa dan kondisi yang ada maka diharapkan dengan model ini dapat dikembangkan media kartu kata bergambar yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, model ASSURE merupakan desain yang runut serta adanya tahap validasi dan uji coba yang menjadikan produk pengembangan menjadi sempurna. Media kartu kata bergambar dikembangkan di kelas I MI Muhammadiyah Lasusua.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar adalah media kartu kata bergambar. Kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran diasumsikan memiliki efek pada perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar karena mampu menarik minat dan perhatian dan menyampaikan informasi. Ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan gagasan atau konsep. Terutama melihat kecenderungan bahwa utama kartu kata bergambar adalah anak-anak dari sekolah dasar.

Kartu kata bergambar dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran membaca di kelas rendah. Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang melatih daya pemahaman anak (Sukmawaty: 2022). Permainan berfungsi sebagai sarana menumbuhkan kembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak, potensi anak, dan emosi anak. Permainan tradisional sangat berdampak positif terhadap karakter anak (Rustan, E., & Munawir, A: 2020). Membaca dan menulis sebenarnya sangat penting diberikan kepada siswa untuk melatih kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik anak, namun dalam hal ini guru bahasa Indonesia dihadapkan pada dua masalah yang sangat dilematis (Nurhamsih, N., Firman, F., Mirnawati, M., & Sukirman , S. (2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, dapat diketahui bahwa kurangnya perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dan aktivitas yang dilakukan. Terbatasnya media pembelajaran membuat siswa terganggu dan tidak merasa tertarik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, maka dari itu diperlukannya memilih media yang menarik perhatian dan semangat siswa. Cara menyampaikan materi pembelajaran guru belum dapat memaksimalkan penggunaan media belajar kurangnya kemampuan dalam pembuatan media dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media mengakibatkan kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Supriono (2017) menyatakan bahwa metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu Research and development (R&D) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan penguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan baik dalam perangkat pembelajaran, model pembelajaran baru, maupun media pembelajaran.

Elementary Education and others (2020) menyatakan bahwa model ASSURE merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk difokuskan agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Langkah pertama dari desain pembelajaran model ASSURE adalah analisis siswa, langkah kedua adalah menyatakan tujuan, langkah ketiga adalah memilih metode media serta untuk mencapai yang didefinisikan pada langkah sebelumnya, langkah keempat adalah menggunakan metode, media, dan materi pada langkah sebelumnya secara efektif dan produktif, langkah kelima adalah partisipasi siswa sehingga siswa mendapat manfaat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, langkah terakhir dari model ini adalah untuk mengevaluasi semua komponen pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang berkualitas.

a. Tahap I Analisis (Analysis)

Tahap analisis adalah tahap awal dalam mengembangkan media kartu kata bergambar ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

b. Tahap II Menyatakan Tujuan (State Standars and Objectives)

Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu menentukan tujuan pembelajaran sebelum membuat produk.

c. Tahap III Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Materi Pembelajaran (Select Strategies, Technology, Media and Materials)

Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu melakukan perancangan untuk mengembangkan produk.

d. Tahap IV Memanfaatkan Media (Utilize Media)

Pada tahap ini pemanfaatan media pembelajaran dikembangkan untuk membuat suatu produk. Kemudian setelah produk telah selesai maka selanjutnya akan dilakukan uji validitas terhadap produk yang dikembangkan.

e. Tahap V Membutuhkan Partisipasi Siswa (Require Learner Participation)

Setelah produk dinyatakan valid saat uji validitas, maka tahap selanjutnya melakukan kegiatan uji coba kepada peserta didik kelas I MI Muhammadiyah Lasusua.

f. Tahap VI Revisi dan Evaluasi (Evaluation and Revision)

Tahap evaluasi yang dilakukan dalam tahap pengembangan model ASSURE yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di tiap tahap tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pengembangan produk setelah tahap validasi dan uji praktikalitas dilakukan, tujuan evaluasi ini sebagai umpan balik dari hasil penggunaan produk yaitu media pembelajaran.

Subjek penelitiannya yaitu seluruh kelas 1 di MI Muhammadiyah Lasusua. Peneliti melakukan penelitian di tempat ini karena ingin mengembangkan media yang belum memadai dan ingin memberikan pendidikan yang lebih maju lagi.

Untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Validasi Ahli

Interval	Kriteria kelayakan	Keterangan
81%-100%	Sangat valid	Tidak revisi
61%-80%	Valid	Tidak revisi
41%-60%	Cukup valid	Revisi sebagian
21%-40%	Kurang valid	Revisi ulang
0%-20%	Tidak valid	Revisi total

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil pendidik dan peserta didik yang kemudian dicari persentasenya dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas instrumen media pembelajaran berikut :

Tabel . 2 Kategori Praktikalitas Kartu Kata Bergambar

Nilai%	Kategori
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

3. Hasil

Tahap I Analisis (*Analysis*)

Issue, S.P., Nana, H., & Aan Subhan, P. (2019) menyatakan bahwa Tahap analisis adalah tahap awal dalam mengembangkan media kartu kata bergambar ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di MI Muhammadiyah Lasusua ada beberapa masalah yang dihadapi oleh kebanyakan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu kurangnya perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dan aktivitas yang dilakukan. Terbatasnya media pembelajaran membuat siswa terganggu dan tidak merasa tertarik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, diperlukannya memilih media yang menarik perhatian dan semangat

siswa. Cara menyampaikan materi pembelajaran guru belum dapat memaksimalkan penggunaan media belajar kurangnya kemampuan dalam pembuatan media dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media mengakibatkan kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media kartu kata bergambar pada materi membaca kelas I.

Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum berguna untuk mengetahui Kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta mengetahui materi-materi yang ada pada pelajaran bahasa Indonesia yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media berupa kartu kata bergambar. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah materi membaca. Dari analisis kurikulum diperoleh bahwa Kurikulum yang digunakan di MI Muhammadiyah Lasusua khususnya kelas I adalah Kurikulum Merdeka. Materi membaca berdasarkan Kurikulum Merdeka sub pokok bahasan yang akan dibahas adalah membaca. Tujuan Pembelajaran yaitu dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang sikap baik kepada teman, siswa dapat mengenali tanda titik pada akhir kalimat serta membaca dan menulis kata-kata yang diawali dengan huruf m.

Tahap II Menyatakan Tujuan (*State Standards and Objectives*)

Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu menentukan tujuan pembelajaran sebelum membuat produk.

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran

No.	Indikator	Tujuan Pembelajaran
1.	Membaca abjad dengan lafal yang tepat	1) Dengan meniru bacaan guru, siswa dapat membaca abjad dengan lafal yang tepat 2) Melalui media, siswa dapat membaca abjad dengan lafal yang tepat 3) Siswa dapat membaca dengan lancar secara tepat 4) Siswa dapat membaca dengan intonasi yang jelas 5) Siswa dapat membaca secara efektif dan cepat dengan tepat
2.	Membaca abjad dengan mengeja kata yang tepat	1) Siswa dapat membaca abjad dengan mengeja suku kata 2) yang tepat 3) Siswa dapat mengenal suku kata dengan tepat 4) Siswa dapat membaca abjad dengan metode bunyi yang jelas 5) Siswa dapat membaca abjad dengan metode kata dengan 6) tepat

Tahap III Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Materi Pembelajaran (*Select Strategies, Technology, Media and Materials*)

Sukmadewi, L.P.M., dan Suniasih, N.W. (2022) Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu melakukan perancangan untuk mengembangkan produk. Perancangan produk dilakukan dengan beberapa proses yaitu:

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator serta bahan ajar lainnya. Pengumpulan data berupa materi dapat dilihat pada buku peserta didik yang digunakan pendidik dalam mengajar peserta didik pada materi membaca. Setelah data/referensi-referensi semua terkumpul, maka selanjutnya dilakukan adalah membuat rangkuman materi membaca di word kemudian diubah ke file HTML.

Pada tahap perencanaan ini, peneliti mengembangkan produk untuk materi membaca. Pada tahap perencanaan juga ini, peneliti membuat rancangan jadi produk awal media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan kardus berbentuk persegi panjang.

Perancangan Instrumen

Instrumen yang dirancang berupa lembar validasi, lembar praktikalitas dan tes. Lembar validasi dan angket yang memuat pernyataan-pernyataan yang terkait media kartu kata bergambar yang dibuat dan berbentuk check list. Lembar validasi diberikan kepada I ahli media & desain dan I ahli materi untuk mengetahui valid tidaknya media berupa kartu kata bergambar sedangkan angket praktikalitas diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui praktis tidaknya media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran. Tes diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media.

Tahap IV Memanfaatkan Media (*Utilize Media*)

Pada tahap ini pemanfaatan media pembelajaran dikembangkan untuk membuat suatu produk. Kemudian setelah produk telah selesai maka selanjutnya akan dilakukan uji validitas terhadap produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

Tahap Pembuatan Media Kartu Kata Bergambar

Sesuai dengan rancangan pada tahap desain media pembelajaran media yang dikembangkan meliputi: Mempersiapkan alat dan bahan serta cara pembuatan media kartu kata bergambar.

Tahap Validasi Media Pembelajaran

Tahap berikutnya setelah pembuatan produk dilakukan yaitu tahap validasi produk oleh validator. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Validator ahli media menilai aspek yaitu kemenarikan media, ketahanan media dan fisik media sedangkan validator ahli materi menilai aspek materi, penyampaian materi, bahasa dan soal. Adapun hasil dari validasi ini dijadikan acuan dalam merevisi media pembelajaran agar layak digunakan.

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 5 Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1	Kemenarikan Media	15	20	75	Valid
2	Ketahanan Media	9	12	75	Valid
3	Fisik Media	6	8	75	Valid
Jumlah		30	40	75	Valid

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, aspek kemenarikan media memperoleh skor 15 dan skor maksimal 20 persentase 75% aspek ketahanan media memperoleh skor 9 dengan skor maksimal 12 persentase 75%, dan fisik media memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 persentasennya yaitu 75% dengan kategori valid. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 75% dengan kategori valid dengan jumlah skor 30 dan skor maksimal 40.



Gambar 1 Bagian Media yang Diperbaiki

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator maka untuk aspek materi diperoleh skor 45 dengan skor maksimal 56 persentase 80,3%, aspek penyampaian materi memperoleh skor 13 dengan skor maksimal 16 persentase 81, 2%, aspek bahasa memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 persentase 75%, soal memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 persentase 75%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 79,5% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 70 dan skor maksimal 88.

Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Alfiyah (2021) menyatakan bahwa Angket uji praktikalitas sebelum digunakan untuk menilai praktis tidaknya media pembelajaran, maka terlebih dahulu dilakukan validasi angket uji praktikalitas. Uji validasi ini dilakukan oleh ahli yaitu:

data hasil uji praktikalitas secara terbatas kepada 26 peserta didik dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 85,43%. Berdasarkan tabel 4.8 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas menunjukkan hasil uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh peserta didik dan guru di kelas I MI Muhammadiyah Lasusua dalam tabel sebelumnya, produk yang dikembangkan berupa media kartu kata bergambar mendapat respon yang baik dari pendidik dan peserta didik sehingga memperoleh nilai untuk peserta didik 85,43% dan 94,23% untuk pendidik dengan kategori sangat praktis.

Tahap V Membutuhkan Partisipasi Siswa (*Require Learner Participation*)

Tahap Membutuhkan Partisipasi Siswa (*Require Learner Participation*) dilaksanakan dengan melakukan kegiatan uji coba kepada peserta didik kelas I MI Muhammadiyah Lasusua. Pada kegiatan ini siswa dilibatkan dalam penggunaan media yang telah dibuat. Selanjutnya siswa menilai bagaimana kelayakan media yang telah dibuat.

Tahap VI Revisi dan Evaluasi (*Evaluation and Revisi*)

Tahap evaluasi yang dilakukan dalam tahap pengembangan model ASSURE yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di tiap tahap tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pengembangan produk setelah tahap validasi dan uji praktikalitas dilakukan, tujuan evaluasi ini sebagai umpan balik dari hasil penggunaan produk yaitu media pembelajaran.

Adapun penjelasan tahapan evaluasi yang dimaksud sebagai berikut: (1) Tahapan analisis (*analyze*) dilakukan analisis kinerja, mengkontruksi penilaian performance, analisis tujuan, analisis setting instructional. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi kembali terhadap hasil analisis yang telah diperoleh dengan cara melihat apakah data yang didapatkan sudah cukup untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. (2) Tahapan Menyatakan Tujuan (*State Standars and Objectives*) yang dilakukan yaitu menentukan tujuan pembelajaran sebelum membuat produk. (3) Tahapan Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Materi Pembelajaran (*Select Strategies, Technology, Media and Materials*) dilakukan tahap

perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahapan memilih strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran ini dilakukan pembuatan kardus dengan bentuk persegi panjang yang akan dibuat dengan memperhatikan kesesuaian desain kartu kata bergambar. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dengan cara melihat kembali apakah tidak ada kekeliruan pada pembuatan kardus dengan bentuk persegi panjang. Pada tahap ini juga peneliti membuat instrumen yang akan digunakan menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrumen yang dibuat berupa instrumen validasi ahli materi dan ahli media. (4) Tahapan Memanfaatkan Materi (Utilize Technology, Media, and Materials) kegiatan yang dilakukan yaitu pembuatan media kartu kata bergambar disesuaikan dengan rancangan pada tahap desain. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan melakukan uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. (5) Tahapan Membutuhkan partisipasi siswa (Require Learner Participation) kegiatan yang dilakukan yaitu uji coba terhadap produk yaitu media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini berupa uji praktikalitas yang dilakukan terhadap peserta didik dan guru di kelas I MI Muhammadiyah Lasusua.

4. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah produk untuk materi membaca bagi siswa kelas I Mi Muhammadiyah Lasusua. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D) dengan model penelitian terdiri dari enam tahapan yaitu, Analyze, State Standards and Objectives, Select Strategies, Technology, Media and Materials, Utilize Technology, Media, and Materials, Require Learner Participation, and Evaluation and Revision.

Model ASSURE dianggap lebih mudah untuk digunakan sebagai pedoman atau dasar dalam proses pengembangan produk pembelajaran, karena tujuan model ASSURE untuk pendekatan produk dengan pengembangan yang intuitif dan efisien. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah , tahap Analisis, tahap Menyatakan Tujuan , Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Materi Pembelajaran , Memanfaatkan Materi , Membutuhkan partisipasi siswa , dan Evaluasi dan Revisi.

Tahapan dilakukan sampai tahap uji validitas produk serta uji praktikalitas yang akan dikembangkan dipaparkan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan Media Kartu Kata Bergambar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pada analisis kinerja peneliti memperoleh informasi dalam pembelajaran materi membaca bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi membaca dengan baik dikarenakan kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan berdasarkan hasil angket siswa diperoleh data bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru terutama materi membaca. Berdasarkan data yang dihasilkan dari hasil angket siswa diperoleh data bahwa siswa tidak menyukai mata pelajaran bahasa Indonesia karena menurut mereka susah untuk dimengerti. Berdasarkan hasil analisis tujuan ini berfungsi untuk mengetahui kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar pada Materi Membaca

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pembelajaran media kartu kata bergambar pada materi membaca. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat tentang membaca. Dalam pengembangan media ini disesuaikan dengan tahapan model pengembangan yang digunakan. Model yang digunakan adalah model ASSURE. Model ini terdiri dari enam tahapan yaitu, tahap Analisis (Analyze), tahap Menyatakan Tujuan (State Standards and Objectives), Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Materi Pembelajaran (Select Strategies, Technology, Media and Materials), Memanfaatkan Materi (Utilize Technology, Media, and Materials), Membutuhkan partisipasi siswa (Require Learner Participation), dan Evaluasi dan Revisi (Evaluation and Revision).

Hasil Validasi Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar pada Materi Membaca

Untuk mengetahui media pembelajaran kartu kata bergambar tersebut valid, maka dilakukan uji validitas. Terdapat 2 uji validitas yang dilakukan yakni uji validasi media dan uji validasi materi. Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi, hasil validitas oleh ahli media memenuhi kriteria valid. Media Kartu kata bergambar adalah salah satu media yang tepat diterapkan agar anak lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, karena dengan media kartu kata bergambar siswa dapat secara langsung melihat gambar pada kartu kata bergambar dan memahami kata dengan mengetahui huruf pada gambar tersebut.

Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar pada Materi Membaca

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran maka dilakukan uji praktikalitas. Pada uji praktikalitas ada beberapa aspek yang dinilai yaitu kemampuan guru dan siswa, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan. Tingkat kepraktisan dapat diketahui dari penjelasan apakah pengajar atau pihak-pihak lain berpendapat bahwa media pembelajaran mudah dan dapat digunakan peserta didik dan pengajar/guru. Produk hasil pengembangan dilakukan praktis jika (1) praktisi mengatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori pada kategori baik.

5. Simpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran membaca untuk siswa kelas I MI Muhammadiyah Lasusua. Penelitian ini menggunakan model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan: Analisis, Menyatakan Tujuan, Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Materi Pembelajaran, Memanfaatkan Materi, Membutuhkan partisipasi siswa, dan Evaluasi dan Revisi. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mampu memahami materi membaca dengan baik, dan banyak siswa yang merasa kesulitan dan tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Sebagai respons terhadap analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kata bergambar untuk materi membaca. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Validitas dan praktikalitas media ini kemudian diuji. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar memenuhi kriteria valid dan dianggap tepat untuk membantu siswa memahami materi. Sementara itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan bermanfaat, baik bagi guru maupun siswa. Produk ini dianggap praktis jika dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya berada dalam kategori baik.

6. Referensi

- Alfiyah. Penerapan Media Papan Angka Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 SDN Balongmasin 1 Pungging Mojokerto Tentang Operasi Hitung Campuran. *Wahana Pedagogika*, (2021). 3(2).
- Elementary Education and others, 'Jurnal Basicedu', 4.4 (2020), 1052-65.
- Irawan, Ardi dan M. Arif Rahman Hakim. 'Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS' (Semarang: 2021) h. 91-100
- Issue, S.P., Nana, H., & Aan Subhan, P. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Maple IPS". *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, (2019). 6(1). 34-48.
- Kiki Anisofia, (2022) 'Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku' (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo).
- Lestari, Ega Ayu. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan). (2018).

- Nurhamsih, N., Firman, F., Mirnawati, M., & Sukirman, S. (2019). 'Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 37-50.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020) 'Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181-196.
- Sukmadewi, L.P.M., dan Suniasih, N.W. "Media Audia Visual Berbasis Kontekstual Pada Muatan Ipa Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, (2022). 5(1), 138-149.
- Sukmawaty. Kemampuan Menyusun Kalimat Pasif. *Jurnal Konsepsi*, (2022). 11 (1), 78-84.
- Supriono, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, (2018). 43-48.
- Undang-undang, Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta, 2003).
- UU Sisdiknas, UU Sisdiknas dan Peraturan Pelaksanaannya (Jakarta: Tamita Utama, 2004).
- Zaitun, Kapital Selekt Pendidikan (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2017).

---Halaman ini sengaja dikosongkan---