

## Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia

Kadek Ria Arsini<sup>1\*</sup>, Maria Goreti Rini Kristiantari<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [ria.arsini@undiksha.ac.id](mailto:ria.arsini@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata bahasa Indonesia yang layak digunakan oleh siswa kelas II. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner, wawancara, serta observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Kelayakan media kartu kata dan kartu gambar diperoleh melalui penilaian yang dilakukan para ahli dan siswa. Penilaian ahli isi pembelajaran memperoleh hasil persentase 92,5%, penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh hasil persentase 89,75%, penilaian media pembelajaran memperoleh hasil persentase 87,5%, penilaian uji coba perorangan memperoleh hasil persentase 90%, dan penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase 92,77%. Berdasarkan hasil uji para ahli dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kata dan kartu gambar yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi kosakata bahasa Indonesia untuk siswa kelas II.

**Kata Kunci:** kartu kata, kartu gambar, kosakata, bahasa Indonesia

### Abstract

*The lack of media usage in learning process causes students to be less enthusiastic participating in classroom learning. The research aims to create word cards and picture cards on vocabulary material on the Indonesian subject appropriate for second grade students. This research was development research using the ADDIE model and the data collection method used was questionnaire, interview, and observation. The data analysis technique used was descriptive quantitative and descriptive qualitative analysis. The feasibility of word cards and picture cards media obtained through assessments carried out by experts and students, the results of the learning content expert test was 92.5%, the learning design expert test was 89.75%, the learning media expert test was 87.5%, individual test was 90%, and small group test was 92.77%. Based on the test results of experts and students, it can be concluded that the word cards and picture cards developed are suitable for learning activities on vocabulary material on the Indonesian subject in second grade.*

**Keywords:** word cards and picture cards, vocabulary, Indonesian.

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok yang penting untuk dibelajarkan di seluruh jenjang pendidikan salah satunya di jenjang sekolah dasar. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan sentral dalam pendidikan karena mampu menjadi sarana berfikir logis serta mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan social, intelektual, serta emosional yang akan menunjang keberhasilan siswa dalam mempelajari bidang lainnya (Irwandi, 2018; Sari, 2020). Bahasa Indonesia meliputi 4 komponen keterampilan, diantaranya yaitu; keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Ningrat & Sumantri, 2019). Salah satunya adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan dasar yang dipergunakan dalam mengenal dan mempelajari bahasa. Penguasaan kosakata juga memiliki peran dalam perkembangan

#### History:

Received : April 10, 2022

Revised : April 12, 2022

Accepted : May 03, 2022

Published : May 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution 4.0 License



konseptual, memperkuat proses siswa dalam berfikir kritis, dan memperluas wawasan siswa (Daeni, 2020; Mumpuni & Supriyanto, 2020) menambah wawasan dengan mempelajari serta menguasai kosakata bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan dan memperlancar kemampuan berbahasa serta komunikasi siswa baik secara lisan maupun tulisan. (Amini & Suyadi, 2020; Adipta et al., 2016). Untuk mengembangkan keterampilan yang ada pada siswa guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dengan memilih dan menerapkan model, metode dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan model dan media pembelajaran akan mampu meningkatkan minat belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna (Ambarsari & Hartono, 2017; Wahyuningtyas, Rizki, & Sulasmono, 2020).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran muatan Bahasa Indonesia bisa dikatakan masih belum optimal. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa belum memahami makna kosakata, sehingga penguasaan kosakata atau pembendaharaan kata yang dimiliki siswa masih kurang. Hal ini terjadi karena masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar sehingga menyebabkan siswa kurang bersemangat dan mudah bosan dalam belajar serta akan menciptakan proses pembelajaran yang hanya bergantung kepada sumber pelajaran berupa buku. Apabila hal ini terus dibiarkan, akan berdampak buruk kepada minat dan keterampilan belajar siswa. Adapun solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran, seperti media kartu kata dan kartu gambar yang berupa permainan kartu.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat berupa media konkret maupun audio visual. Penggunaan media bergantung pada kebutuhan pembelajaran dari siswa itu sendiri (Alvionita & Haris, 2020; Safitri, 2020). Dalam hal ini sekolah perlu menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap atau guru dapat berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar yang penasaran terhadap hal-hal yang baru serta masih suka bermain. Kegiatan pembelajaran sambil bermain akan melibatkan siswa dalam belajar, membangun keaktifan siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa. (Asmonah, 2019; Larasati & Poedjiastoeti, 2016; Nida, Parmiti, & Sukmana, 2020; I. Wulandari et al., 2020).

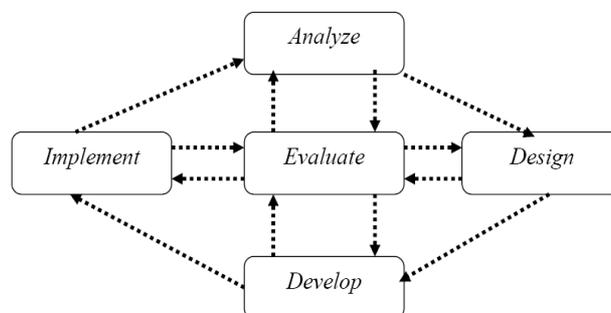
Salah satu media pembelajaran tersebut adalah kartu permainan berupa kartu kata dan kartu gambar yang akan melibatkan siswa dalam penggunaannya, sehingga hal ini akan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Kartu kata dan kartu gambar adalah salah satu media yang dicetak yang digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran. Kartu kata dan kartu gambar digunakan agar siswa dapat mempelajari kosakata tidak hanya melalui penjelasan guru dan buku ajar. Media kartu kata dapat digunakan untuk membantu melatih konsentrasi siswa dalam pembelajaran, mengembangkan daya ingat siswa, memperluas pengetahuan siswa mengenai pembendaharaan kata (Eliana, 2020; Rumidjan, Sumanto, & Badawi, 2017). Penggunaan media kartu kata dan kartu gambar membuat siswa lebih mudah memahami materi kosakata yang disampaikan dan membuat siswa mengetahui makna dari kosakata.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Sabri & Dalimunthe, 2021; Riswiarti, 2021). Media kartu dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa

Indonesia siswa (Hasmi, 2017; Matondang et al., 2021). Akan tetapi penelitian pengembangan media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar belum pernah dilaksanakan sehingga dilakukan modifikasi dengan dikembangkannya media kartu kata dan kartu gambar. Melalui media kartu kata dan kartu gambar yang digunakan dengan cara permainan dapat menambah penguasaan kosakata dan wawasan mengenai makna kosakata bahasa Indonesia sebab belajar sambil bermain akan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan media kartu kata dan kartu gambar yang diperuntukan bagi siswa kelas II terhadap kosakata bahasa Indonesia dan untuk mengetahui kelayakan media kartu kata dan kartu gambar. Adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata serta pemahaman siswa terhadap makna kosakata.

## 2. METODE

Penelitian dan pengembangan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau produk yang sudah ada dan dirancang lebih kreatif. Penelitian pengembangan adalah tipe penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta menghasilkan produk-produk dan selanjutnya dilaksanakan uji ahli dan uji subjek yang kemudian direvisi (Arsyad, 2017; Yunaili & Riyanto, 2020). Pada penelitian ini mengembangkan produk media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Tahap awal yang dimulai dari tahap analisis dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan guru serta siswa dalam pembelajaran, menganalisis materi, menentukan kompetensi dasar dan indikator serta menganalisis kebutuhan media. Setelah itu, dilanjutkan pada tahap desain yaitu merancang produk yang akan dikembangkan seperti menentukan materi yang akan digunakan, menentukan ukuran kartu, merancang komponen media kartu, serta dengan membuat flowchart dan storyboard, menyusun RPP, serta membuat instrumen penilaian yang akan digunakan menilai produk. Tahap selanjutnya pengembangan media kartu kata dan kartu gambar yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Berikutnya tahap implementasi, pada tahap ini hanya dapat dilaksanakan sampai pada uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil sebab pandemic covid-19 yang kembali meningkat menyebabkan siswa kembali melakukan pembelajaran daring. Tahap yang terakhir adalah dilaksanakan evaluasi dengan menggunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Gambar 1 menunjukkan gambaran dari model ADDIE.



**Gambar 1.** Tahapan Model ADDIE

(Sumber: Teguh, 2014)

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Metode observasi digunakan untuk melaksanakan pengamatan kegiatan belajar yang sedang dilakukan di kelas. Metode wawancara dilaksanakan agar mengetahui kendala yang dialami guru serta siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Metode kuesioner dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan melalui uji para ahli serta subjek uji coba. Pada penelitian ini, pengujian produk dilakukan oleh para ahli serta subjek uji coba yang meliputi *review* ahli isi pembelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, sedangkan pada subjek uji coba dilaksanakan dengan tiga orang siswa sebagai uji coba perorangan dan sembilang orang siswa sebagai uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, disajikan pada [Tabel 1](#).

**Table 1.** Kisi-Kisi Instrumen Angket

<b>Indikator Angket</b>			
<b>Ahli Isi Pembelajaran</b>	<b>Ahli Desain Pembelajaran</b>	<b>Ahli Media Pembelajaran</b>	<b>Uji Coba Perorangan, dan Uji Coba Kelompok Kecil</b>
1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Desain tampilan kartu kata dan kartu gambar	1. Kemerarikan media kartu kata dan kartu gambar
2. Kesesuaian materi dengan Indikator	2. Kesesuaian strategi penyampaian dengan media	2. Kesesuaian ukuran huruf pada kartu kata	2. Kombinasi warna pada background media kartu kata
3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3. Penyajian materi dapat menarik perhatian siswa	3. Ketepatan pemilihan font	3. Kesesuaian ukuran kartu
4. Kejelasan materi	4. Kemerarikan materi	4. Kejelasan warna pada kartu	4. Keserasian warna pada kartu gambar
5. Kesesuaian isi materi	5. Kejelasan media	5. Kesesuaian warna dan gambar pada media kartu	5. Kesesuaian kosakata dengan gambar
6. Kesesuaian gambar dengan kosakata	6. Kejelasan materi	6. Kemerarikan gambar pada media kartu	6. Materi yang disajikan mudah dipahami
7. Materi mudah dimengerti	7. Media memudahkan siswa dalam memahami materi	7. Ketepatan ukuran media kartu	7. Ketepatan isi materi dengan indikator dan soal
8. Ketepatan penggunaan bahasa	8. Ketepatan memilih materi untuk siswa	8. Kualitas atau resolusi tampilan media kartu gambar dan kartu kata	8. Dapat menumbuhkan motivasi siswa
9. Kesesuaian soal dengan tujuan dan indikator	9. Penyampaian materi mampu memotivasi siswa	9. Penggunaan media menumbuhkan minat siswa	9. Penggunaan media kartu merangsang keaktifan siswa
10. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi	10. Menuntut keaktifan siswa	10. Kemudahan menggunakan media	10. Kemudahan menggunakan media
	11. Tampilan media kartu kata dan kartu gambar sesuai dengan karakteristik siswa	11. Kemudahan memahami pembelajaran dengan menggunakan media	
	12. Kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran	12. Petunjuk penggunaan media jelas dan sederhana	

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis data yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Perolehan data yang diperoleh dari analisis data kuantitatif melalui angket dan dalam bentuk skor. Penilaian yang digunakan berupa pengukuran skala 4 (Skala Likert) yang disajikan pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Respon
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

(Sumber : Sugiono, 2016)

Dalam penelitian ini, teknik analisis data deksriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi yang didapat dari data kualitatif seperti masukan, kritik, saran, tanggapan, wawancara, serta saran perbaikan yang didapat melalui kuisioner sehingga hasil analisis yang didapatkan ini bisa digunakan sebagai revisi atau perbaikan produk pengembangan. Untuk memberi makna dan mengambil keputusan ketetapan yang digunakan adalah konversi tingkat pencapaian skala 5, yang disajikan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
90 - 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 - 89	Baik	Sedikit revisi
65 - 79	Cukup	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1 - 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber : Tegeh&Kirna dalam Agung, 2018)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Rancangan bangun media kartu kata dan kartu gambar merupakan media konkret berupa permainan menjodohkan antara kartu yang memuat kosakata dengan kartu yang memuat gambar dan akan digunakan dalam kegiatan belajar siswa kelas II sekolah dasar. Pada perancangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, diantaranya: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis (*analyze*) dilaksanakan dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa melalui wawancara atau observasi, menentukan kompetensi dasar dan indikator, analisis materi, dan analisis kebutuhan media. Tahap kedua yaitu desain (*design*) dengan membuat *storyboard* dan *flowchart* agar jelas alur dari pembuatan produk yang akan dikembangkan, menyusun RPP, menentukan materi yang tepat untuk digunakan serta menentukan ukuran kartu dan merancang komponen media kartu meliputi: menentukan ukuran serta jenis tulisan yang akan digunakan agar jelas dan mudah dibaca; desain tampilan depan dan belakang kartu; dan pemilihan gambar yang sesuai dengan kosakata. Tahap ketiga yaitu, pengembangan (*development*) dilaksanakan dengan proses mengembangkan media kartu kata dan kartu gambar dengan memberikan pewarnaan *background* pada kartu kosakata, menyatukan komponen-komponen seperti memasukan gambar yang telah dipilih, memberikan *background* pada tepian kartu agar tampilan lebih menarik, menggabungkan

tampilan belakang kartu dengan menggunakan aplikasi *photoshop cs6* kemudian mencetak kartu kata dan kartu gambar dengan menggunakan *kertas art papper*. Kemudian melaksanakan uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil guna dapat mengetahui produk layak atau tidak untuk dikembangkan. Pada tahap keempat, yaitu implementasi (implementation) dengan menerapkan produk yang sudah layak digunakan pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia yang hanya dilaksanakan sampai uji perorangan dan uji kelompok kecil. Karena pandemic *COVID-19*, maka tidak dapat dilaksanakan uji lapangan serta uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Tahap kelima merupakan tahap akhir yaitu evaluasi (evaluation) yang dilaksanakan dengan cara mengukur atau menilai media pembelajaran dengan menggunakan evaluasi formatif yang mencakup penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta dilaksanakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil uji kelayakan produk yang telah diperoleh melalui uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil akan disajikan pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4.** Persentase Hasil Uji Coba Media Kartu Kata dan Kartu Gambar

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	92,5%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	89,58%	Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	87,5%	Baik
4	Uji Coba Perorangan	90%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92,77%	Sangat Baik

Kelayakan media kartu kata dan kartu gambar yang telah dikembangkan diperoleh melalui uji para ahli dan uji coba siswa dengan menggunakan instrumen berupa angket. Berdasarkan dari penilaian produk media kartu kata dan kartu gambar diperoleh sebagai berikut. Uji ahli isi pembelajaran diperoleh hasil persentase skor sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian pada uji ahli desain diperoleh persentase skor sebesar 89,75% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian yang diperoleh melalui uji ahli media pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 87,5% yang berada pada kualifikasi baik. Selanjutnya dilaksanakan uji coba kepada siswa kelas II SD Negeri 4 Gubug. Pada uji coba perorangan dilakukan bersama tiga siswa diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik dan pada uji coba kelompok kecil menggunakan sembilan orang siswa diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 92,77% dengan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan, berdasarkan hasil uji coba media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II yang telah dilaksanakan melalui para ahli dan siswa, media kartu kata dan kartu gambar sangat layak diimplementasikan dalam kegiatan belajar. Terdapat saran dan masukan yang diperoleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran yang membangun yang dijadikan acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berikut merupakan saran yang telah diperoleh dari para ahli disajikan pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Saran dan Masukan Para Ahli

No	Subjek Uji Coba	Masukan dan Saran	Revisi
1	Ahli Isi Pembelajaran	Kata di atau ke yang masih keliru pada petunjuk	Memperbaiki kata di atau ke yang masih keliru

2	Ahli Desain Pembelajaran	Menambahkan kelas dan semester pada sampul kartu petunjuk	Menyajikan kelas dan semester pada sampul petunjuk
3	Ahli Media Pembelajaran	Memberikan <i>background</i> yang berwarna pada kartu kata. Beberapa gambar pada kartu gambar masih kurang jelas	Mengganti beberapa kartu gambar yang masih kurang jelas

## Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar pada sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk kartu kata dan kartu gambar untuk siswa kelas II sekolah dasar yang digunakan dalam mengajar materi kosakata bahasa Indonesia serta terdapat latihan soal yang terdapat pada bagian petunjuk penggunaan kartu. Adapun rancang bangun kartu kata dan kartu gambar menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan, diantaranya: tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ADDIE karena model ini dikembangkan secara sistematis serta bertumpuan pada landasan teoretis dalam desain pembelajaran. (Masturah et al., 2018; Wisada et al., 2019) Media kartu kata dan kartu gambar merupakan media konkret atau cetak yang tampilannya dibuat semenarik mungkin dengan berisikan warna-warna cerah, berisikan gambar dan tulisan yang dipergunakan dapat mudah dibaca oleh siswa khususnya siswa kelas II. Namun, kekurangan media kartu kata dan kartu gambar hanya dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka. Media kartu kata dan kartu gambar telah diuji kelayakannya yang dilaksanakan melalui uji para ahli yang meliputi uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba kepada siswa yang terdiri dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, serta telah melalui tahap perbaikan atau revisi untuk memperoleh hasil akhir yang lebih baik dan layak untuk dipergunakan. Hasil uji para ahli dan uji coba yang dilakukan oleh siswa didapatkan dengan diberikannya angket/kuesioner.

Berdasarkan hasil perolehan penelitian yang telah dilakukan, penilaian ahli isi pembelajaran bahasa Indonesia membeikan hasil dengan kriteria sangat baik. Artinya, produk sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Kriteria penilaian pada media kartu kata dan kartu gambar meliputi: aspek kurikulum yang menilai kesesuaian materi dan kompetensi dasar, kesesuaian materi dan indikator pembelajaran, kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai memperoleh skor 4. Artinya, produk ini sangat disetujui oleh ahli isi pembelajaran. Pada aspek materi menilai mengenai kejelasan materi, isi materi sesuai digunakan untuk siswa kelas II, materi kosakata sesuai dengan gambar, materi mudah dipahami memperoleh skor 4 yang sangat disetujui oleh ahli isi pembelajaran. Pada aspek bahasa yang menilai ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan siswa memperoleh skor 3, yang artinya disetujui oleh ahli isi pembelajaran, dan aspek evaluasi yang menilai kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan dan indikator, tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi memperoleh skor 4, yang artinya sangat disetujui oleh ahli isi pembelajaran. Beberapa masukan serta saran yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran mengenai tata bahasa yang terdapat pada petunjuk penggunaan media kartu kata dan kartu gambar pada kata “di antara” seharusnya dipisahkan menjadi kata “di antara” sebab kata tersebut merujuk untuk menunjukkan tempat, serta pada tahapan langkah-langkah penggunaan media kartu disarankan agar dapat memperjelas kalimatnya dan lebih disingkat menjadi kalimat efektif. Pembelajaran bahasa di sekolah dasar, khususnya kelas rendah dapat

dimulai dari memperkenalkan bahasa Indonesia yang baku serta penggunaan bahasa yang baik dan benar (Harlina & Wardarita, 2020; Dewi & Yuliana, 2018). Bahasa merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran yang ada pada sekolah.

Berdasarkan hasil perolehan penelitian yang telah dilakukan ahli desain pembelajaran mendapat hasil yang memiliki kriteria baik, yang artinya produk memiliki kelayakan untuk diimplementasikan sebagai penunjang proses pembelajaran pada materi kosakata bahasa Indonesia, kriteria penilaian desain media meliputi: aspek tujuan yang menilai mengenai tujuan pembelajaran jelas sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi memperoleh skor 4, yang artinya sangat disetujui oleh ahli desain pembelajaran. Pada aspek strategi yang menilai kesesuaian strategi penyampaian materi dengan perkembangan siswa, penggunaan media menarik perhatian siswa, kemenarikan materi, kartu kosakata jelas dan mudah dibaca, pemilihan kosakata yang tepat, menuntut keaktifan siswa memperoleh skor 4 yang artinya sangat disetujui oleh siswa, sedangkan penilaian pada kejelasan materi, penggunaan kartu gambar memudahkan siswa memahami kosakata, penyampaian materi memotivasi siswa untuk belajar, tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 3, yang artinya disetujui oleh ahli desain pembelajaran dan pada aspek evaluasi yang menilai kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 3 yang disetujui oleh ahli desain pembelajaran. Masukan dan saran dari ahli desain pembelajaran, disarankan agar desain pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Desain pembelajaran merupakan proses yang bertujuan membentuk dan menyusun lingkungan belajar yang efektif serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan memperhatikan kondisi lingkungan pembelajaran siswa. Desain media kartu kata dan kartu gambar dikembangkan bertujuan untuk membantu proses pembelajaran. Relevan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang baik selain dapat berdampak pada hasil belajar siswa juga harus dapat sesuai dengan materi dan kompetensi dasar agar tujuan pembelajaran tepat sasaran dan dapat tercapai dengan baik serta berjalan dengan efektif (Paramita, Panjaitan, & Ariyati, 2019; Sedana Putra & Semara Putra, 2021).

Berdasarkan hasil perolehan penelitian yang telah dilakukan, penilaian ahli media pembelajaran memberikan hasil dengan kriteria baik. Artinya, produk memiliki kelayakan untuk diterapkan sebagai alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar pada materi kosakata bahasa Indonesia. Kriteria penilaian desain media meliputi: aspek tampilan yang menilai kemenarikan tampilan media, ukuran huruf pada kartu, pemilihan *font*, warna yang disajikan jelas, kombinasi warna *background* tepat dan serasi memperoleh skor 4 yang artinya sangat disetujui oleh ahli media pembelajaran, sedangkan penilaian pada kemenarikan gambar, ketepatan pemilihan ukuran kartu, kualitas, dan resolusi tampilan media memperoleh skor 3, yang artinya disetujui oleh ahli media pembelajaran. Pada aspek teknis menilai mengenai penggunaan media dapat menumbuhkan minat siswa, media memudahkan siswa memahami materi memperoleh skor 4, yang artinya sangat disetujui oleh ahli media pembelajaran, sedangkan penilaian media mudah dalam pengoperasiannya, petunjuk penggunaan media jelas memperoleh skor 3, yang artinya disetujui oleh ahli media pembelajaran. Media yang digunakan merupakan media konkret untuk siswa kelas rendah, sebab siswa kelas rendah masih menyukai hal-hal yang konkret. Konsentrasi dan penalarannya masih kurang baik dalam pembelajaran melalui buku ajar saja, maka diperlukan media konkret dalam penyampaian materi agar pembelajaran menjadi menarik, sehingga siswa dengan mudah menerima pembelajaran. Masukan dan saran yang diberikan oleh media pembelajaran berkenaan dengan gambar yang kurang jelas, sehingga contoh gambar perlu diberikan sesuai dengan lingkungan sekitar siswa. Gambar yang jelas memengaruhi kemudahan dari pemahaman siswa dan kejelasan gambar dapat menstimulasi pemikiran

siswa untuk memahami dan mengetahui sesuatu yang sedang dipelajarinya (Ningrum & Leonard, 2015; Sukri & Indriani, 2018).

Tahapan berikutnya dilaksanakan uji kepada subjek uji coba yang diperoleh melalui uji coba perorangan yang terdiri dari tiga siswa kelas II sekolah dasar dengan kemampuan yang berbeda-beda satu orang siswa dengan hasil belajar tinggi, satu orang siswa dengan hasil belajar rendah, dan satu orang siswa dengan hasil belajar sedang. Pada tahap uji coba perorangan diperoleh hasil dengan kualifikasi sangat baik dan pada uji coba kelompok kecil dengan melaksanakan uji coba terhadap Sembilan siswa dengan kriteria tiga siswa dengan hasil belajar tinggi, tiga siswa dengan hasil belajar rendah, dan tiga siswa dengan hasil belajar sedang memperoleh hasil dengan kualifikasi sangat baik. Siswa yang diajarkan menggunakan media permainan kartu sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar kosakata bahasa Indonesia sebab terdapat gambar yang menarik pada kartu. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membuat siswa sangat tertarik dan termotivasi dalam menambah penguasaan kosakata dan membuat siswa lebih mudah memahami makna dari kosakata melalui gambar yang disajikan (Amini & Suyadi, 2020; G. A. Wulandari & Ambara, 2021). Adapun komentar dan saran yang didapatkan melalui hasil penilaian uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, serta siswa pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok mendapatkan respon positif dan media sangat layak digunakan dalam proses kegiatan belajar kosakata bahasa Indonesia.

Pengembangan media kartu kata dan kartu gambar memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa media kartu kata dan kartu gambar yang dimainkan sangat menarik karena terdapat gambar serta warna-warna beragam, sehingga dapat membantu untuk lebih meningkatkan keaktifannya serta menjadi bersemangat saat belajar dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media kartu dapat meningkatkan minat membaca siswa (Maria, 2020; Sabri & Dalimunthe, 2021). Penggunaan media gambar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II yang cenderung masih berpikir secara logis dan dikaitkan dengan objek nyata (Pertiwi & Dwi, 2019; Riswiarti, 2021) Kelebihan penelitian ini ialah menggunakan permainan kartu dengan cara menjodohkan kartu. Siswa akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran yang telah dilaksanakan sebab terdapat gambar yang memudahkan siswa untuk mengetahui makna kosakata dan menambah pengetahuan dalam penguasaan kosakata. Implikasi penelitian ini diharapkan dengan adanya media ini mampu menjadikan siswa semangat dalam belajar dan memotivasi guru untuk berinovasi dan berkreasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Melalui kelima tahapan tersebut dapat menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran muatan bahasa Indonesia.

#### **5. DAFTAR RUJUKAN**

- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* Volu, 1(5), 989–992. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i5.6337>.
- Alvionita, M., & Haris, A. A. (2020). Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card)

- untuk Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III. *Prosiding Semnasbama*, IV(2), 398–407.
- Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture UP Rumah Adat Jawa untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi pada Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal Semantik*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i2.p1-10>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>.
- Daeni, E. I. (2020). Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di Kelompok B2 TK Darussalam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 500–503. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.503>.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>.
- Eliana, N. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>.
- Hasmi, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(4), 423–428. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v7i4.8096>.
- Irwandi. (2018). Penerapan Model Kooperatif Teknik Paired Story Telling untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V pada Pembelajaran Bahasa Indonesia MIN Mesjid Raya Banda Aceh. *Piornir: Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3320>.
- Larasati, L. D., & Poedjiastoeti, S. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Unsur bagi Siswa SMALB Tunarungu. *Journal of Chemical Education*, 5(1), 115–119. <https://doi.org/10.26740/ujced.v5n1.p%25p>.
- Maria, S. K. (2020). Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan membaca Padaa Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Edudikara: Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 34–41. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i1.178>.
- Masturah, E. D., & Mahadewi, L. P. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganeshha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.
- Matondang, J. R., Saragih, C., Program, M., Pendidikan, S., & Dasar, S. (2021). Implementasi Media Kartu Kosakata dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 096113 Tanjung Saribu. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial Dan Humaniora*, 2(12), 29–34. Retrieved from <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/509>.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian*

- Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.  
<https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.
- Ningrat, S. P., & Sumantri, M. (2019). Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 145–152. <https://doi.org/10.23887/japi.v11i1.3169>.
- Ningrum, D. S., & Leonard, L. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(3), 163–173. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.151>.
- Paramita, R., Panjaitan, R. G. P., & Ariyati, E. (2019). Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat sebagai Media Pembelajaran pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati. *JUPI (JURNAL IPA DAN PEMBELAJARAN IPA)*, 2(2), 83–88. <https://doi.org/10.24815/jupi.v2i2.12389>.
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19412>.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Riswiarti, L. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. <https://doi.org/10.36653/edukatif.v3i2.44>.
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1). <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>.
- Sabri, & Dalimunthe, E. M. (2021). Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>.
- Safitri, K. (2020). Pengembangan Kartu Kata (Flash Card) Bahasa Arab Berbasis Kosakata bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtida ' Iyah. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, 2, 272–283.
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis dan Minat Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324>.
- Sedana Putra, I. G. A., & Semara Putra, D. K. N. (2021). Komik Pendidikan Berorientasi Children Learning in Science pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32434>.
- Sukri, Y. F., & Indriani, F. (2018). Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Think Pair Share. *Prosiding*, 3(1), 356.
- Wahyuningtyas, Rizki, & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif

- pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>.
- Yunaili, H., & Riyanto. (2020). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18282>.