

Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar

Titik Hariani¹, Haifaturrahmah², Nursina Sari³, Yuni Mariyati⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram,

titikhariani35@gmail.com, haifaturrahmah@yahoo.com, nursinasari1234@gmail.com,
yunimariyati31@gmail.com

Keywords:

Picture card media,
Characteristics of
elementary students.

Abstract: The purpose of this study was to develop a picture card media for elementary school students. The research method used is development research known as Research and Development (R&D), using the Borg and Gall development model. The population in this study were all 18th graders of SDN 2 Pakuan. The research sample amounted to 12 students who were taken using purposive sampling technique. Data were obtained through a questionnaire from validation experts consisting of 4 material experts and 4 media experts, then from a student practicality questionnaire, each with a scale of 4. The results of the validation of 4 material experts were an average of 91.77% with a very high category. valid. While the average value of media experts is 94.67% in the very valid category. The results of the practicality test of users (students) obtained 97.65% with a very practical category. Based on these results, it can be concluded that picture card media can be used for elementary school students.

Kata Kunci:

Media kartu bergambar,
Karakteristik siswa SD.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media kartu bergambar untuk siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 2 Pakuan sebanyak 18 orang. Sampel penelitian berjumlah 12 orang siswa yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Data diperoleh melalui angket dari ahli validasi yang terdiri dari 4 orang ahli materi dan 4 orang ahli media, kemudian dari angket kepraktisan siswa, yang masing-masing dengan skala 4. Hasil validasi 4 ahli materi adalah rata-rata 91,77% dengan kategori sangat valid. Sedangkan nilai rata-rata ahli media adalah 94,67% pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan pengguna (siswa) diperoleh 97,65% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat digunakan bagi siswa sekolah dasar.

Article History:

Received: 19-08-2021

Revised : 22-09-2021

Accepted: 27-09-2021

Online : 30-09-2021



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



A. LATAR BELAKANG

Sekolah merupakan salah satu tempat bagi anak untuk belajar. Proses belajar mengajar di sekolah, tidak terlepas dari adanya interaksi antara guru dan siswa. Keberadaan guru sangat penting sebagai perantara menyampaikan pengetahuan kepada siswa, namun yang tidak kalah penting adalah bagaimana cara guru menyampaikan pengetahuan tersebut. Selain itu, guru juga harus memahami teori terkait perkembangan anak khususnya usia anak sekolah dasar. Hal ini

sejalan dengan pendapat Yuyun Dwi Haryanti (2017: 58) bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna jika guru menerapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan teori perkembangan anak, usia sekolah dasar pada rentang usia 7 – 12 tahun berada dalam tahap usia operasional konkret. Pada tahap ini, anak memiliki pandangan yang berbeda dengan pandangan orang dewasa, jadi sebagai seorang guru harus mampu membentuk konsep siswa dengan tepat (Ridho Agung Juwantara, 2019: 28). Dalam hal ini, siswa hanya mampu berpikir secara konkret/nyata berdasarkan pengalaman yang dialami maupun dari benda-benda nyata yang ada disekitarnya (Haifaturrahmah, Romi Hidayatullah, Yuni Mariyati, Akhmad H. Mus, Arpan Islami Bilal, Zedi Muttaqien, 2020: 228). Sehingga, dalam proses belajar mengajar terutama di sekolah dasar perlu adanya media sebagai alat bantu/perantara obyek yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Dari hasil observasi dikelas 1 SDN 2 Pakuan, selama proses pembelajaran berlangsung siswa kurang semangat, kurang fokus saat mendengarkan guru menjelaskan, dan lebih sering mengikuti apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, guru lebih praktis mengajar tanpa menggunakan media dan hanya mengandalkan papan tulis serta buku siswa. Padahal, seperti yang kita ketahui bahwa media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena mampu menjembatani ketidakmampuan siswa untuk berpikir abstrak, salah satu media yang dimaksud adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar (*flashcard*) merupakan media yang termasuk kedalam kategori media grafis yang berisikan ggrafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik serta gambar-gambar yang berasal dari buatan sendiri atau foto yang sudah ada, dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran (Jannah & Hasmawati, 2017). Media kartu bergambar ini juga dikategorikan ke dalam jenis media visual dan menurut Dhestha Hazilla Aliputri (2018: 72) melalui kemampuan visual siswa dalam melihat obyek yang ditampilkan oleh media, siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik dalam proses pembelajaran tersebut. Selain itu, media juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien (ZAH RATUN FAJRIAH, 2015: 110).

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall. Pengembangan yang dilakukan pada media kartu bergambar untuk siswa kelas I SDN 2 Pakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I sebanyak 18 orang. Sampel penelitian berjumlah 12 orang siswa yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2016). Data kualitatif berupa saran dan revisi dari validasi ahli, sedangkan data kuantitatif dari penilaian angket uji validasi ahli serta uji kepraktisan siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan mengolah data respon validator maupun pengguna (siswa), menggunakan *rating scale* dengan skala 4. Skor perolehan kemudian dikonversi menjadi data kualitatif.

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel dibawah ini (adaptasi dari Martini Dwi Purnama, Edy Bambang Irawan, Cholis Sa'dijah, 2017: 48):

Tabel 1. Konversi Tingkat Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
86% - 100,00%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70% - 85%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
60% - 69%	Tidak Valid	Kurang layak digunakan
00% - 59%	Sangat Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Analisis data hasil validasi media kartu bergambar yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 2. Konversi Tingkat Kepraktisan

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
86% - 100,00%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
70% - 85%	Cukup Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
60% - 69%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
00% - 59%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x_i}{n} \quad (2)$$

Pada variabel aspek kognitif, instrumen yang digunakan adalah lembar soal. Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil belajar kemampuan kognitif peserta didik digunakan persamaan Nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data kemampuan kognitif peserta didik dengan rumus gain (Sari, 2018), sebagai berikut:

$$\text{Gain standar} = \frac{\text{skor sesudah} - \text{skor sebelum}}{\text{skor maksimum} - \text{skor sebelum}} \quad (3)$$

Dari persamaan di atas, kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria Gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari & Rahman, 2018) yang disajikan pada Tabel 3, sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

Kriteria Peningkatan Gain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model Borg and Gall dengan desain kelas *one group pretest-posttest design*. Adapun data untuk hasil kevalidan dari produk media untuk aspek materi melalui instrument lembar angket validasi, data disajikan kedalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Nilai Kevalidan Dari Validator Materi Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	NV	Keterangan
1.	Hifaturrahmah, M.Pd	Dosen PGSD UMMAT	95,3	Sangat Valid
2.	Saparudin, S.Pd	Guru kls V SDN 2 Pakuan	96.8	Sangat Valid
3.	Rabitah	Guru kls I SDN 2	85,93	Sangat Valid

4.	Sumiati, S.Pd	Pakuan Guru kls II SDN 2 Pakuan	89,06	Sangat Valid
Rata-rata			91,77	

Dari Tabel 4, diperoleh persentase kevalidan aspek materi sebesar 91,77, yang termasuk dalam kategori Valid. Sementara untuk aspek media, Adapun hasil data validator dapat disajikan ke dalam Tabel 5, sebagai berikut:

Tabel 5 Nilai Kevalidan Dari Validator Media Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	NV	Keterangan
1.	Nusina Sari, M.Pd	Dosen PGSD UMMAT	98,7	Sangat Valid
2.	Saparudin, S.Pd	Guru kls V SDN 2 Pakuan	97,5	Sangat Valid
3.	Rabitah	Guru kls I SDN 2 Pakuan	91,25	Sangat Valid
4.	Sumiati, S.Pd	Guru kls II SDN 2 Pakuan	91,25	Sangat Valid
Rata-rata			94,67	

Dari Tabel 5, diperoleh persentase kevalidan aspek media sebesar 94,67, yang termasuk dalam kategori Valid. Sementara hasil kepraktisan dari produk media melalui instrumen lembar angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui saran dan masukkan. Untuk angket dan skor respon siswa uji lapangan. Berikut hasil data angket respon siswa dan skor pada uji coba lapangan, yang tersaji dalam Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Analisis Angket Respon Siswa

NO	NAMA	Respon Siswa	
		Skor	Keterangan
1.	AAR	100	Sangat Praktis
2.	DO	93,75	Sangat Praktis
3.	JR	100	Sangat Praktis
4.	MJ	100	Sangat Praktis
5.	RD	93,75	Sangat Praktis
6.	RM	96,87	Sangat praktis
7.	SA	100	Sangat Praktis
8.	SN	96,87	Sangat Praktis
Jumlah		781,21	
Rata-rata		97,65	

Adapun hasil data untuk mengetahui keefektifan dari produk media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif melalui lembar soal, tersaji dalam Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Keefektifan uji lapangan

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score
		Pre	Post			
1	AMP	57,35	91,17	33,82	42,65	0,79
2	AW	60,29	92,64	32,35	39,71	0,81
3	FA	61,76	82,35	20,59	38,24	0,53
4	FW	63,23	94,11	30,88	36,77	0,83
5	KF	61,76	88,23	26,47	38,24	0,69

6	LA	60,29	86,76	26,47	39,71	0,66
7	MH	58,82	92,64	33,82	41,18	0,82
8	MIM	63,23	91,17	27,94	36,77	0,75
9	NUH	60,29	92,64	32,35	39,71	0,81
10	RN	61,76	92,64	30,88	38,24	0,80
11	SSI	60,29	91,17	30,88	39,71	0,77
12	YA	64,7	86,76	22,06	35,3	0,62
Skor Total						0,74
Kriteria						Tinggi

Dari Tabel 6 di atas, diperoleh persentase keefektifan dengan skor n-gain sebesar 0,74, yang termasuk dalam kategori tinggi.

2. Pembahasan

Penelitian ini berujuan untuk menghasilkan produk media kartu bergambar untuk siswa sekolah dasar melalui 10 tahapan meliputi: *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data), *Planning* (Perencanaan), *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk), *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal), *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba), *Main field testing* (Uji Coba Lapangan Utama), *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan), *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/Empiris), *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir), *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi).

Pada tahap awal dilakukannya tahap penelitian dan pengumpulan data, permasalahan yang terukur adalah mengenai selama proses pembelajaran berlangsung siswa kurang semangat dan kurang fokus saat mendengarkan guru menjelaskan, hal ini terlihat dari kegiatan siswa yang lebih asik bermain sendiri dan sibuk berbicara dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan materi. Hal lain yang ditemukan yaitu siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran terlihat ketika guru memberikan penugasan kepada siswa kebanyakan dari mereka tidak turut aktif dalam menyelesaikan tugas. Dimana, hanya beberapa siswa siswa yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Untuk itu pada tahap kedua yaitu perencanaan, setelah peneliti menganalisis konsep materi soulusi yang direncanakan adalah pengembangan produk media kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif. Setelah itu dilanjutkan dengan tahapan pembuatan produk hingga tahap selanjutnya yaitu menguji kevalidan dari produk media. Adapun hasil yang diperoleh untuk penilaian validator materi dan praktisi persentasi skor sebesar 91,77, yang termasuk dalam "kategori Valid". Sementara untuk penilaian validator media dan praktisi persentasi skor sebesar 94,67, yang termasuk dalam "kategori Valid". Kemudian di tahap selanjutnya yaitu tahap revisi, dimana kartu bergambar oleh validator media diminta untuk merubah tampilan kartu dengan kertas yang lebih tebal serta di *laminating* dengan lebih rapi agar produk menjadi awet, selain itu ukuran huruf dan gambar di buat konsisten.

Adapun tahapan berikutnya untuk mengukur kepraktisan dari produk media kartu bergambar. Dimana hasil data diambil dengan melalui lembar angket respon siswa diperoleh persentase skor sebesar 97,65% dalam "kategori sangat Praktis". Setelah ini, dilanjutkan pada tahap mengukur keefektifan dari media dengan menggunakan lembar soal. Adapun hasil data yang diperoleh yaitu jumlah skor rata-rata pretes 61,15% dan sekor postes 90,19% yang menunjukkan motivasi meningkat setelah menggunakan media kartu bergambar, kemudian

untuk n-gain skor memperoleh 0,74 yang termasuk dalam “kategori tinggi”. Berdasarkan hasil analisis media kartu bergambar, dengan demikian dapat disimpulkan media kartu bergambar yang dikembangkan efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Winda (Astuti et al., 2013) bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan produk media kartu bergambar pada materi jamur memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa dengan perolehan hasil perhitungan *effect size* dalam rentang $ES > 0,7$ ($1,45 > 0,7$).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari data di atas, peneliti menyimpulkan bahwa: 1) Produk media kartu bergambar valid digunakan dengan perolehan penilaian validator materi dan praktisi persentasi skor sebesar 91,77, yang termasuk dalam “kategori Valid”. Sementara untuk penilaian validator media dan praktisi persentasi skor sebesar 94,67, yang termasuk dalam “kategori Valid” 2) Produk media kartu bergambar praktis digunakan, dengan perolehan data persentase skor sebesar 97,65% dalam “kategori sangat Praktis” 3) Produk media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif dengan perolehan *n-gain* skor memperoleh 0,74 yang termasuk dalam “kategori tinggi”. Adapun saran peneliti yaitu: 1) pada tahap ke 10 model Borg dan Gall, peneliti hanya melakukan diseminasi secara terbatas pada sekolah SDN 2 Pakuan sehingga untuk penelitian selanjutnya pada Tahap Diseminasi bisa dilakukan dengan skala luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: 1) kedua dosen pembimbing atas motivasi dan bimbingan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, dan 2) kepala sekolah, dewan guru serta siswa di SDN 2 Pakuan yang telah menerima sekaligus memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

REFERENSI

- Astuti, W., Yeni, L. F., & Aryati, E. (2013). Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, 1–9.
- Dhestha Hazilla Aliputri (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*
- Haifaturrahmah, Romi Hidayatullah, Yuni Mariyati, Akhmad H. Mus, Arpan Islami Bilal, Zedi Muttaqien. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU SEKOLAH DASAR. *CES (Journal of Character Education Society)*
- Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1).
<https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2985>
- Martini Dwi Purnama¹, Edy Bambang Irawan², Cholis Sa’dijah. 2017. PENGEMBANGAN MEDIA BOX MENGENAL BILANGAN DAN OPERASINYA BAGI SISWA KELAS 1 DI SDN GADANG 1 KOTA MALANG. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*

- Ridho Agung Juwantara (2019). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Sari, N. (2018). Pengembangan Media Komik Ipa Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik Smp. *Jurnal Elementary*, 1(1), 5. <https://doi.org/10.31764/elementary.v1i1.138>
- Sari, N., & Rahman, N. (2018). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Pancasakti Science Education Journal PSEJ Volume 3 Nomor 1, April 2018, (Hal. 34- 42), 3(April), 34-42.* <http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej>
- Yuyun Dwi Haryanti. (2017). MODEL PROBLEM BASED LEARNING MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*
- ZAHRATUN FAJRIAH. (2015). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB (MUFRADAT) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015). *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI*