

Development of Picture Word Card Learning Media (KATAGAR) to Improve the Beginning Writing Skills of Grade 1 Elementary School Students

Rahmaniyah Sukmaningrum

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas PGRI Yogyakarta

Korespondensi: Rahmaniyah Sukmaningrum. Telp/HP: -

E-mail:

Received: 25 Mei	Accepted: 3 Juni 2024	Published: 30 Juni 2024
------------------	-----------------------	-------------------------

ABSTRACT

This research and development study was conducted with the following objectives: (1) To assess the writing skills of first-grade students at SD Negeri Golo; (2) To evaluate the feasibility of picture word card media (KATAGAR) as a teaching tool for enhancing the writing skills of first-grade students at SD Negeri Golo, specifically in learning the "alphabet vocabulary from A to Z"; (3) To determine the effectiveness of picture word card media (KATAGAR) in improving the initial writing skills of first-grade students. This research and development utilized the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. Data collection methods included the use of questionnaires, observations, interviews, tests, and documentation. The participants of this research were first-grade students from SD Negeri Golo in Yogyakarta, comprising a total of 18 students. The study was conducted during the second semester of the 2023/2024 academic year. The overall research results produced learning media i.e: (1) Based on the validation that has been carried out by media experts and material experts, the average score is 4.5 with the category "very feasible". The validation results show that the product of picture word cards learning media (KATAGAR) to improve the initial writing skills of grade I students of SD Negeri Golo material "alphabet vocabulary a-z" is worthy of being tested. (2) Based on the test analysis results obtained is sig. 2 tailed by $0,000 < 0,05$ which means that there is a difference in the average outcome of pre-treatment (pre-test) of 69,72 with the average after treatment of 89,89. Thus, based on the test of the hypothesis it can be concluded that the learning media picture word cards (KATAGAR) were effectively used to improve the writing skills of grade IA students of SD Negeri Golo.

Keywords : Development, Learning Media, Picture Word Cards, Writing Beginnings,

ABSTRAK

Penelitian ini adalah hasil dari penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengkaji: (1) Kemampuan menulis permulaan siswa kelas I di SD Negeri Golo; (2) Kelayakan media kartu kata bergambar (KATAGAR) sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Negeri Golo pada materi "kosa kata abjad a- z"; (3) Efektivitas media kartu kata bergambar (KATAGAR) dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa. Penelitian dan pengembangan ini

menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas 1A di SD Negeri Golo, Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan Februari 2024. Hasil penelitian secara keseluruhan menghasilkan media pembelajaran berupa: (1) Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menghasilkan rerata skor 4,5 dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi, produk media pembelajaran berupa kartu kata bergambar (KATAGAR) untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Negeri Golo pada materi "kosa kata abjad a-z" dianggap layak untuk diujicobakan kepada siswa. Selain itu, hasil analisis uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (sig. 2-tailed), yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata sebelum perlakuan (pre-test) sebesar 69,72 dan setelah perlakuan (post-test) sebesar 89,89. Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartukata bergambar (KATAGAR) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas IA di SD Negeri Golo.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Menulis Permulaan, Kartu kata Bergambar, Pengembangan.

PENDAHULUAN

Terdapat empat bidang kemahiran berbahasa yang wajib menjadi fokus siswa dalam kursus bahasa Indonesia: berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Keempat kemampuan tersebut perlu diajarkan sejak dini, yaitu dimulai sejak sekolah dasar. (Prabowo, 2021). Salah satu bidang pembelajaran adalah pembelajaran bahasa, dimana pengajaran di sekolah dasar yang berkaitan dengan pertumbuhan dan pemeliharaan kemampuan dasar merupakan komponen dari bahasa itu sendiri. Perkembangan bahasa awal sangat menekankan pada kapasitas anak dalam komunikasi vokal dan simbolik. Agar anak dapat memahami bahasa simbolik, keterampilan membaca dan menulis merupakan prasyaratnya. Oleh karena itu, penguasaan bahasa percakapan dan pembelajaran alfabetis yaitu pembelajaran membaca dan menulis merupakan dua kategori yang sering kali dipisahkan dalam pembelajaran bahasa. (Diana, 2016).

Keterampilan menulis diajarkan di sekolah formal yaitu kelas 1-2 (Sekolah Dasar), yang namanya diambil dari awal

mula keterampilan menulis. Menurut Kuntarto (2013:45), "menulis permulaan adalah suatu program pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan menulis yang dimulai pada kelas-kelas awal ketika anak mulai bersekolah. Keterampilan menulis permulaan sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena ini merupakan keterampilan dasar.

Apabila belajar menulis permulaan digambarkan sebagai acuan dasar yang baik mengarah pada pengembangan keterampilan dan peningkatan kemampuan menulis. Guru harus mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis sejak usia dini. Siswa harus menguasai keterampilan menulis permulaan sebelum melanjutkan ke mata pelajaran ilmu pengetahuan ke jenjang lebih tinggi.. Siswa menulis permulaan diajarkan mengenal simbol bunyi dan huruf. Penekanan pembelajaran ini fokus pada pengenalan bentuk huruf dan tulisannya.

Mengajar menulis permulaan bukanlah tugas yang mudah. Beberapa siswa kelas satu sekolah dasar masih

memiliki kemampuan dasar menulis yang masih rendah. Masih ada beberapa siswa kelas satu yang merasa kesulitan memahami penjelasan guru dalam tugas menulis. Mengingat mereka masih dalam tahap pemikiran operasional konkrit, maka hal ini tidak mengherankan.

Menanggapi hal tersebut, untuk mengetahui pelaksanaan Pembelajaran di SD Negeri Golo, peneliti melakukan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa kelas I SD N Golo pada tanggal 20 Juli 2023, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti, guru menyatakan bahwa memang ketersediaan media kurang memadai dan belum begitu variatif jika digunakan. Peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan menulis permulaan siswa kelas 1 di SD Negeri Golo sudah baik, siswa mampu menulis dengan cukup baik namun masih terdapat kendala misal suasana hati dan minat siswa, hal tersebut perlu diperhatikan melihat siswa yang kurang dalam memperhatikan pembelajaran selama berlangsung. Maka dari itu peneliti berupaya mengembangkan suatu media kartu kata bergambar (KATAGAR), dengan desain yang lebih variatif agar siswa lebih tertarik terhadap penggunaan media dan guru lebih mudah untuk menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa.

Penggunaan media pendidikan mempertinggi proses pembelajaran serta berbagi pengetahuan wacana topik yang dibahas. menurut Nurmayah Ida dkk. (2016) “secara umum kelebihan media pada proses pembelajaran artinya memudahkan komunikasi antara pengajar serta peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien”. Kartu bergambar merupakan media yang signifikan dalam konteks pembelajaran ini.

Kartu kata bergambar berguna untuk membantu membuat konsep yang diajarkan menjadi lebih konkrit. Dengan memeriksa kartu kata bergambar, siswa dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan dasar menulis mereka. Mereka selanjutnya diminta menyusun foto dengan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, dan terakhir, mereka diharapkan menafsirkan gambar tersebut. Siswa membangun konsep tekstual dan menafsirkan apa yang mereka lihat dalam gambar. Siswa kemudian menyampaikan tulisannya dengan meninggikannya di atas teks. Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dasar menulis mereka dengan cara ini. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik mengembangkan proyek yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri Golo”.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan oleh guru, yang mempengaruhi gaya belajar siswa, kondisi siswa dan lingkungan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencegah siswa merasa bosan pada pelajaran berikutnya dan yang lebih penting lagi, membuat siswa tetap termotivasi dan mudah menerima materi pembelajaran. (Menurut Hayati (2023) media adalah alat komunikasi yang digunakan masyarakat untuk menyebarkan gagasan dan memastikan gagasan sampai pada sasaran khalayak. Secara umum media merupakan alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, pembelajaran, atau keterampilan dengan cara yang mendukung pembelajaran. Umar mengatakan media pembelajaran adalah suatu alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara dalam komunikasi antara guru dan siswa agar

komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa lancar dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipastikan bahwa tujuan media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sedemikian rupa sehingga menjamin jelas maksud pesan yang diberikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Berdasarkan pengertian di atas maka teori yang tepat adalah teori perilaku yang menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kemampuan siswa untuk bertindak laku dengan cara yang baru sebagai hasil belajar. Menurut Arsyad Azhar (2005: 6–7) ciri-ciri umum media yaitu: (1) Media pembelajaran memiliki makna fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera. (2) Media pembelajaran memiliki makna nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang ada dalam perangkat keras yang berisi materi yang ingin disampaikan kepada siswa. (3) Fokus media pendidikan terdapat pada visual dan audio. (4) Media pembelajaran mempunyai arti penting dalam membantu proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. (5) Media pembelajaran digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. (6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, OHP, video slide), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder). (7) Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa agar pembelajaran lebih efisien dan

efektif. Namun yang lebih penting, informasi detail memiliki banyak manfaat. Misalnya, Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi banyak manfaat media untuk pembelajaran: (1) Penyampaian materi pembelajaran bisa disamakan. (2) Proses pembelajaran jelas dan menarik. (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) Efisiensi waktu dan tenaga. (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar. (6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Klasifikasi lingkungan belajar dibuat menurut ciri-ciri fisik, jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, persepsi indera yang diperoleh, kegunaan dan kegunaannya. Berikut klasifikasi media berdasarkan metode penyajian dan penyampaiannya yang dapat dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu: kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual, (e) kelompok kelima; media gambar hidup atau film, (f) kelompok keenam; media televisi, (g) kelompok ketujuh; multimedia. (Ali Mudlofir, 2017).

Media Kartu Kata Bergambar

Media kartu kata bergambar adalah media visual non terproyeksi untuk dapat memfasilitasi pemahaman, ingatan dan minat anak, menjalin hubungan antara isi mata pelajaran dengan dunia nyata, serta menyampaikan pesan melalui sarana visual. Kartu kata bergambar merupakan media kartu yang berisi gambar dan teks sehingga siswa dapat dengan mudah mengolah teks tersebut dengan menggunakan gambar. Media kartu kata bergambar dirancang untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan memudahkan dalam

mengingat setiap gambar dan huruf yang ada pada kartukata bergambar. Kartu kata bergambar pertama kali diperkenalkan oleh gland doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Gambar pada kartu kata dapat dibagi menjadi beberapa kategori: urutan binatang, buah- buahan, pakaian, warna, angka, dll. (Glen doman, 2006).

Menurut Arsyad (2011:120) kartu kata bergambar memiliki beberapa karakteristik, sebagai berikut: (1) Kartu kata bergambar merupakan media yang bersifat efektif: (2) Memiliki dua sisi dan dua kartu, depan dan belakang. (3) Sisi depan atau satu kartu berisi gambar atau simbol. (4) Sisi belakang atau kartu satunya berisikan definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian. (5) Sederhana dan mudah membuatnya. dalam penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan media kartu kata bergambar. Sebelum memulai permainan kartu kata bergambar, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan kartu kata bergambar, seperti berikut ini; (a) Sebelumnya media diciptakan dengan berbagai cara untuk memudahkan belajar anak. (b) Pendidik memegang kartu kata bergambar sebagai panduan (c) Setiap peserta didik memegang media kartu kata bergambar (d) Peserta didik diminta menebalkan kosa kata yang ada pada kartu kata bergambar (e) Pendidik menyebutkan salah satu huruf abjad. (f) Peserta didik diminta membacakan dan menuliskan kembali kata pada kartu yang dipegang ke papan tulis. (g) Guru mengontrol dan memperhatikan siswa dalam penggunaan media kartukata bergambar.

Kartu Kata bergambar sebagai salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif dan efisien. Dengan adanya media, tujuan pembelajaran akan dapat lebih mudah tercapai. Adapun secara umum manfaat media menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2005: 21-23) sebagai berikut: (1) Penyampaian materi

pembelajaran dapat diseragamkan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) Jumlah waktu belajar dapat dikurangi. (5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Menurut Maimunah Hasan (2011), manfaat penggunaan kartu kata juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak yaitu dapat membaca dan menulis dengan mudah, membantu anak mengenal huruf, kata dan gambar, mengembangkan otak kanan dan menambah kosa kata anak. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, kartu gambar saat ini sudah mulai dikenal dimana-mana.

Keterampilan Menulis Permulaan

Keterampilan adalah kemampuan menggunakan gagasan, pemikiran, gagasan dan kreativitas untuk menciptakan, mengubah atau menciptakan sesuatu yang sangat baik yang akan menambah nilai pada hasil usaha. Menulis adalah tindakan mengungkapkan pikiran, gagasan, atau pendapat melalui tulisan. Keterampilan menulis yang pertama adalah mampu menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis (Abbas (2016:32). Pengertian dari konsep ini adalah keterampilan menulis adalah kemampuan anak dalam mengungkapkan pikiran atau ide- idenya secara tertulis sehingga dapat dibaca oleh orang lain.

Tujuan awal dari keterampilan menulis permulaan menurut Iskandarwassid dan Sunendar (dalam Yulin, dkk, 2018, hlm. 30) terdapat 3 tujuan, yaitu sebagai berikut: (1) Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan gaya menulis dengan baik dan efektif; (2) Melatih dan mengembangkan kemampuan peserta didik mengenal dan menulis huruf sebagai lambang bunyi; (3) Mempersiapkan dan mengembangkan keterampilan siswa dalam mengubah teks menjadi bunyi atau suara dan berlatih menulis bunyi atau bunyi yang

didengarnya.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis menurut Santrock (2012) yang menyatakan bahwa disgrafia merupakan permasalahan pada kemampuan siswa dalam mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya secara tertulis. Anak-anak yang mengalami hal ini seringkali menulis dengan lambat, tulisannya tidak sempurna, dan tidak sesuai dengan literasi. Kesulitan menulis yang dialami sebagian siswa dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti (1) gangguan gerak, (2) gangguan emosi, (3) gangguan penglihatan, (4) gangguan daya ingat. Penurunan kemampuan motorik halus juga mempengaruhi kemampuan menulis. Misalnya, seorang anak mungkin memahami ejaan kata tetapi mungkin tidak dapat mengungkapkannya dalam bentuk tertulis dan mungkin tidak dapat mengikuti langkah guru saat mengajar. Hal ini berdampak sangat negatif terhadap pengakuan bidang lain.

Pembelajaran keterampilan menulis permulaan dimulai dengan beberapa cara, termasuk dengan metode ejaan. Metode ejaan berdasarkan pada metodologi yang terstruktur, yang berarti bahwa belajar membaca dan menulis dimulai dengan huruf yang dikelompokkan ke dalam suku kata. Oleh karena itu, pembelajaran dimulai dengan pengenalan huruf. Dan pada dasarnya, menulis dimulai dengan huruf bebas atau huruf lepas, dengan langkah-langkah sebagai berikut.: (1) Buatlah satu huruf tunggal; (2) Merangkai huruf bebas menjadi suku kata; (3) Menyusun suku kata menjadi kata-kata; (4) Menyusun kata menjadi kalimat (Hadijah, 2015, hlm. 238)

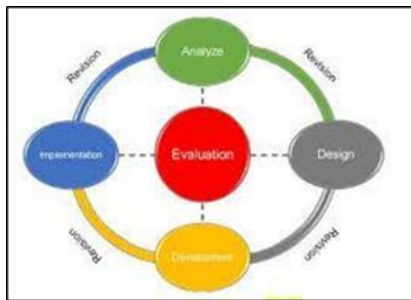
berkaitan serta sistematis, bahkan lebih simpel dibanding dengan model desain yang lain, berikut gambar alur tahapan pengembangan model ADDIE

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah tipe penelitian R serta D (Research and Development) merupakan riset yang digunakan buat menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.

Sugiyono mengemukakan kalau metode ini digunakan buat menciptakan produk tertentu digunakan riset yang bertabiat analisis kebutuhan serta menguji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan itu, bagi Sukmadinata ppenelitian serta pengembangan merupakan sesuatu proses ataupun langkah-langkah buat meningkatkan sesuatu produk ataupun menyempurnakan produk yang sudah terdapat, yang bisa dipertanggungjawabkan. Jadi, bisa disimpulkan kalau penelitian pengembangan merupakan penelitinyang bertujuan menciptakan sesuatu produk yang harapannya bisa efisien untuk digunakan, bersumber pada kebutuhan pembelajaran yang banyak tumbuh pada saat ini

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE ialah yang mempunyai 5 sesi dari singkatan tiap-tiap huruf nya ialah analysis (analisis), design (desain) development (pengembangan), implementation (implementasi) serta evaluate (penilaian). Model desain pendidikan ADDIE ialah salah satu model yang mengutamakan tahapan- tahapan bawah dalam sistem pendidikan yang simpel serta gampang dipelajari (Cahyadi, 2019). Peneliti memilah model pengembangan ADDIE sebab tahapan yang digunakan silih



Gambar 1 Alur Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Desain uji coba produk pada penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah tahap validasi oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap kedua adalah uji coba produk pada siswa. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IA di SD Negeri Golo. Peneliti melakukan uji coba penggunaan media yang dikembangkan dikarenakan perlunya diterapkan media pembelajaran kartu kata bergambar (KATAGAR) untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa.

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, angket dan tes. Observasi yang dilakukan pada waktu sebelum pembuatan media dan dilakukan ketika penggunaan media. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan setelah dan sebelum penggunaan media tersebut oleh subjek, lalu apakah subjek tertarik dalam penggunaannya. Wawancara dilakukan sebelum melakukan penelitian untuk mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Angket yang terdiri dari hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar dengan menggunakan media kartu kata bergambar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

dengan data validasi ahli materi, ahli media dan hasil pretest posttest siswa. Data hasil validasi oleh validator yang didapatkan selanjutnya di analisis. Analisis uji kelayakan dalam penelitian ini menggunakan *skala likert* yang disusun dalam bentuk pernyataan, sedangkan untuk analisis uji keefektifan menggunakan uji-t dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas baru ke uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar (KATAGAR) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Golo. Berdasarkan teori Cahyadi (2019), pengembangan ADDIE sendiri meliputi 5 sesi dari singkatan tiap-tiap hurufnya ialah analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Pada tahap awal yaitu analisis, dalam proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran kartu kata yang sederhana. Namun kenyataannya media yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis permulaan di kelas 1 masih dirasa belum lengkap dan kurang menarik, media yang digunakan belum memuat gambar dan hanya memberikan contoh teks yang berkaitan dengan materi. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dan kurang minat dalam menyimak, akibatnya mereka kurang dapat memahami pembelajaran secara maksimal. Selanjutnya, tahapan analisis terhadap kebutuhan memerlukan media pembelajaran yaitu kartu kata bergambar (KATAGAR) untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan.

Berikutnya tahap desain (*design*), perancangan desain yang dimulai dengan memilih materi, media dan konsep, dengan menggunakan aplikasi *canva*. Selanjutnya, merancang format desain

dengan memuat gambar yang akan ditampilkan pada sisi depan maupun belakang media KATAGAR dan pemilihan kalimat sesuai materi yang berkaitan.

Kemudian tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini media pembelajaran KATAGAR menggunakan aplikasi *canva*. Pada desain KATAGAR awal belum menonjolkan huruf hanya berisikan keterangan kata, sehingga diubah keterangan huruf lebih diperbesar untuk menonjolkan huruf tiap abjad a-z. Perubahan bentuk *font* huruf pada media juga dilakukan untuk mempermudah pemahaman dalam penggunaan media. Selanjutnya pada sisi belakang untuk desain awal belum memberikan keterangan yang lengkap, maka ditambahkan logo media, logo kampus dan identitas pembuat sebagai ciri khas media KATAGAR serta tambahan petunjuk penggunaan media untuk mempermudah ketika penggunaan media. Dan sebagaimana media juga diperbaiki beberapa kata yang ditampilkan dalam media tersebut. Media ini dirancang dalam bentuk media elektronik *canva* yang dapat disimpan dalam file JP, PNG, PDF standar, maupun cetak PDF. Setelah itu, desain media ini dibuat dalam bentuk cetakan, dalam penyampaian materinya sederhana namun jelas, kemudian dari segi bahasa yang digunakan mudah diingat dan dipahami.

Selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementasi*), pada tahap ini produk media pembelajaran KATAGAR dipromodikan agar adapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat layak dari ahli media, sangat layak dari ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar (KATAGAR) yang dilakukan

oleh ahli media dan ahli materi: Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Rata-rata skor hasil validasi oleh validator pada aspek tampilan yaitu 4, 63, dan aspek penyajian media 4. Berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh rata-rata 4,5 presentase sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Rata-rata skor hasil validasi oleh validator pada aspek tampilan yaitu 4, 63, dan aspek penyajian media 4. Berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh rata-rata 4,5 presentase sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas I SD Negeri Golo menyatakan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar (KATAGAR) efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pre-test dan post-test melalui uji-t. Berdasarkan hasil analisis uji-t yang didapat yaitu sig.2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata nilai sebelum perlakuan (pre-test) yakni sebesar 69,72 dengan rata-rata setelah perlakuan (post-test) sebesar 89,89.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa: (1) Hasil analisis kelayakan media pembelajaran kartu kata bergambar (KATAGAR) materi kosakata hewan dan benda abjad a-z berdasarkan hasil penilaian dari para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar (KATAGAR) ini “sangat layak” untuk dikembangkan dan digunakan. (2) Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas I SD Negeri Golo menyatakan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar (KATAGAR) efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan simpulan pengembangan media maka peneliti

menyampaikan beberapa saran, antara lain: (1) pendidik dapat menjadikan media pembelajaran Kartu Kata Bergambar (KATAGAR) sebagai salah satu alat alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran dan dengan sebisanya mungkin pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran Kartu Kata Bergambar agar menarik motivasi dan minat belajar peserta didik di dalam kelas. (2) Hendaknya peneliti lain dapat menerapkan media Kartu Kata Bergambar dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga menambah banyak pengetahuan tentang contoh materi yang berkaitan atau menggunakan materi yang lain. Dan karya ilmiah skripsi ini dapat dijadikan salah satu sumber dalam melakukan penelitian atau sebagai menambah pengetahuan para pembaca tentang pengembangan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Saleh. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Diana, N., Anak, D. P., Dini, U., & Publishing, P. (n.d.). *Nirva Diana, Mesiono. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Medan: Perdana Publishing. 2016) hal. 4-5 1. 1-15.*

Hadijah. (2015). "Penggunaan metode latihan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas 1 sdn sibaluton". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 4(8): halaman 238-239

Hayati, Meti Tri. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Alat Peraga*

Nuryamah, I., & Sunarya, D. T. (2016). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan dalam Melengkapi Cerita Rumpang Menggunakan Media Gambar dan Papan Bergaris*. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 761-770

Prabowo, A., Indrawadi, J., & Amrii, U. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Menggunakan Media Gambar Flash Card dengan Pendekatan Saintifik Kelas II. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3219-3228. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1376>

Santrock J. W, *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, 13 ed. Jakarta: Erlangga, 248

Yulin, A.E, dkk. (2018). *Pengembangan buku pengayaan keterampilan menulis awal yang memuat nilai karakter siswa kelas 1 SD*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3(1): halaman 30.