

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAKEK (KARTU KELAS KATA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KELAS KATA BAHASA INDONESIA

Taufiq Khoirurrohmah¹, Cintya Nurika Irma²

^{1, 2}Universitas Peradaban

E-mail: ¹taufiq_upb@yahoo.com, ²cintyanurikairma@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu kelas kata (KAKEK) untuk memudahkan mahasiswa dalam mengajarkan pada peserta didik di Sekolah Dasar. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R & D). Subyek dalam penelitian ini mahasiswa Universitas Peradaban dan Siswa SDN 1 Gumelar. Teknik pengambilan data menggunakan metode angket/kuisiner, observasi, tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kelas kata (KAKEK) layak diterapkan dalam pembelajaran untuk mempermudah mahasiswa dalam menjelaskan kelas kata Bahasa Indonesia. Rerata skor kelayakan media Kartu Kelas Kata (KAKEK) dari ahli materi sebesar 4,56 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun rerata skor kelayakan media kartu kelas kata (KAKEK) dari ahli media sebesar 4,24 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: Media, Kartu, Kelas Kata

Abstract: The current study aims at developing parts of speech card (KAKEK) media to facilitate the internship students to teach Bahasa Indonesia in Elementary School. This study is a research and development (R&D) design. The subjects of this research were students of Peradaban University and students of SDN 1 Gumelar. The data was collected through questionnaire, observation, test, and interview. The result reveals that parts of speech card (KAKEK) media is feasible to apply for the students to teach parts of speech of Bahasa Indonesia. The mean of the feasibility score of the media from expert of material is 4.56 which is on the range of $X > 4.20$, indicating that it is in “very feasible” category. In addition, it achieves 4.24 for the mean of the feasibility score from expert of media. This score is on the range of $X > 4.20$, which includes in “very feasible”.

Keywords: Media, Card, Parts of Speech

Submitted on: 2021-02-03

Accepted on: 2021-02-15

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum adalah agar peserta didik disiplin dalam berpikir dan berbahasa. Kebiasaan seseorang berpikir logis akan sangat membantu dalam pembelajaran bahasa. Dalam pembelajaran bahasa dikenal adanya empat keterampilan berbahasa yang perlu dicapai siswa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Tarigan, 2008).

Pembelajaran bahasa selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengungkapkan gagasan, perasaan, pendapat,

persetujuan, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya semata mata untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Disisi lain ada tujuan agar pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan. Menurut (- et al., 2015) media bukan sekadar penghantar materi tetapi juga sarana membangkitkan imajinasi. oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran sangat dinantikan untuk mendukung hal itu.

Berdasarkan hasil pengamatan selama perkuliahan KDBSI (Konsep Dasar Bahasa dan Sastra Indonesia), PBSI (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia), dan *Micro Teaching* pada jurusan PGSD universitas Peradaban mahasiswa kesulitan untuk menyampaikan materi kelas kata Bahasa Indonesia pada peserta didik di sekolah dasar. Mahasiswa cenderung bingung cara menjelaskan kelas kata kepada peserta didik. Kelas kata bahasa Indonesia yang cakupannya luas dan tipe bahasa Indonesia yang aglutinatif membuat kata sulit untuk dibedakan berdasarkan kelasnya. Permasalahan ini sering dihadapi mahasiswa universitas peradaban ketika mengajarkan pada siswa sekolah dasar. Belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang menjadi salah satu faktor mahasiswa kesulitan dalam mengajar.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi kelas kata agar mahasiswa mudah menyampaikan ke siswa sekolah dasar. Tujuan khusus penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa kartu kelas kata (KAKEK) untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menyampaikan materi kelas kata pada siswa sekolah dasar yang sudah melalui tahap pengembangan dan pengujian sehingga diperoleh produk yang valid. Menurut (Kridalaksana, 1994) kelas kata terbagi menjadi 13 jenis. Kelas kata yang sering digunakan di sekolah dasar yaitu, verba, nomina, numeralia, dan adjectiva.

Kartu yang digunakan dalam proses pembelajaran beragam jenisnya. Hasil penelitian (Sungkowati, 2013) media permainan kartu kata bergambar dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan membaca anak. Adapun penelitian (Ivana et al., 2019) menyimpulkan bahwa siswa mampu menyusun gagasan utama dan gagasan penjelas yang saling berhubungan. Hasil penelitian (Rumidjan et al., 2017) media

kartu salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

Media kartu yang digunakan dalam pendidikan Bahasa Indonesia banyak jenisnya. Menurut (Hasmi, 2017) Kartu kata adalah suatu media yang digunakan dalam pembelajaran membaca untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam menguasai teknik membaca permulaan. KAKEK merupakan media pembelajaran pendidikan yang baru dan berbeda. KAKEK berisi kata, gambar dan angka seperti kartu *remi poker* yang berjumlah 54 setiap paketnya. Gambar yang digunakan dalam kartu ini gambar yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal. Selain gambar, dalam kartu KAKEK juga berisi angka yang bermanfaat untuk menambah pemahaman siswa dalam berhitung. Cara penggunaan kartu KAKEK sama seperti permainan dalam kartu *poker remi*. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mempermudah mahasiswa dalam mengajarkan kelas kata pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan/dikenal dengan R&D (*research and development*). Menurut Thiagarajan (Sugiyono, 2014) yaitu tahap *define, design, development*. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu kartu kelas kata (KAKEK) untuk meningkatkan pemahaman kelas kata mahasiswa Universitas peradaban dalam mengajarkan kepada siswa Sekolah dasar. Tahap- tahap penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut.

Pertama studi pendahuluan, pada tahapan ini merupakan kegiatan mempersiapkan produk yang akan dikembangkan dengan melakukan studi pendahuluan untuk memperoleh informasi kebutuhan. Tahap ini meliputi studi pustaka dan wawancara serta observasi pembelajaran.

Kedua tahap perencanaan, tahap ini dilakukan analisis tugas untuk menentukan isi satuan pelajaran/materi yang meliputi analisis struktur isi, analisis pemetaan materi dan konsep serta analisis tujuan pembelajaran

Penyusunan draf produk KAKEK yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi (a) Desain *lay out* adalah kegiatan penyusunan *lay out* kartu didasarkan pada informasi studi pendahuluan yang diperoleh. Pemilihan warna dan bentuk

lay out yang menarik menjadi faktor ketertarikan. (b) Pemilihan kata dan gambar yang akan dimasukkan dalam kartu. Kata dan gambar ditentukan sesuai lingkungan sekitar.

Penilaian merupakan bagian yang disajikan dalam alur cerita. Penilaian dimasukkan dalam konten KAKEK karena digunakan untuk mengecek pemahaman mahasiswa.

Draf produk bahan ajar ini dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media . Hasil penilaian validator digunakan untuk melakukan revisi I terhadap produk. Uji coba pendahuluan produk dilakukan pada mahasiswa PGSD universitas Peradaban. Hasil uji coba pendahuluan digunakan sebagai informasi untuk melakukan revisi II.

Tahap kajian produk akhir untuk menetapkan kelayakan dan kevalidan produk yang dikembangkan. Tahap kajian akhir merupakan kegiatan konfirmasi dari hasil kajian teori, kajian penelitian yang relevan dan hasil-hasil penelitian yang diperoleh.

Teknik pengambilan data menggunakan metode angket/kuisiner, observasi, tes dan wawancara. Pengambilan data penelitian digunakan instrumen: (a) instrumen penilaian kelayakan produk, (b) lembar keterlaksanaan RPP, (c) pedoman wawancara, (d) instrumen tes. Data rerata penilaian kelayakan draf KAKEK, dikonversi menggunakan skala 4 menurut Mardapi (2008). Hasil tes ranah pengetahuan yang diperoleh kemudian dicari nilai gain skor menurut (Hake, 1998). Keterlaksanaan RPP dicari dari besarnya persentase. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan deskripsikan untuk menggambarkan keadaan subyek penelitian untuk mengambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Adapun hasil dari tahap tersebut sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini menghasilkan data bahwa mahasiswa PGSD Universitas Peradaban kesulitan dalam mengajarkan kelas kata pada siswa SD. Mahasiswa cenderung kesulitan dalam mengajarkan pada siswa Sekolah Dasar untuk membedakan kelas kata Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat pada mata kuliah PBSI dan *micro theacing*. Pada mata kuliah PBSI (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia) terdapat praktik mengajar dengan materi Bahasa Indonesia. Mahasiswa kesulitan untuk mengajarkan materi kelas kata. Hal

itu juga terjadi pada mata kuliah *micro teaching*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran untuk menjelaskan kelas kata Bahasa Indonesia.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini terdiri atas 3 tahap. Tahap pertama mencari kata yang akan dimasukkan dalam kartu. Kata yang dicari adalah kata kegiatan sehari dan kata dilingkungan sekitar. Tahap Kedua, menentukan gambar yang sesuai dengan kata yang telah diperoleh dan membuat icon agar menjadi daya tarik siswa SD. Tahap ketiga membuat petunjuk atau cara penggunaan kartu kelas kata (KAKEK).

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Terdapat dua langkah pada tahapan ini yaitu langkah validasi oleh ahli dan uji coba pengembangan. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media pada langkah ini dilakukan kajian dan validasi kelayakan. Hasil kajian ahli yang berisi masukan dan saran dijadikan sebagai bahan perbaikan sehingga menghasilkan draf ke 2 media pembelajaran KAKEK. Kelayakan dinilai oleh ahli materi terhadap media pembelajaran kartu kelas kata (KAKEK) ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual dengan 21 butir pernyataan. Aspek pembelajaran memiliki 18 butir pernyataan dan aspek komunikasi visual memiliki 3 butir pernyataan.

Hasil penilaian kelayakan ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dengan 18 butir pertanyaan memperoleh rata-rata skor 4,78 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 14 butir

Untuk hasil dari aspek komunikasi visual dengan 3 butir pertanyaan memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 1 butir pernyataan yang mendapat nilai 5 dan 2 butir pernyataan yang mendapat nilai 4.

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi yang telah diuraikan di atas, diperoleh rerata skor kelayakan media Kartu Kelas Kata (KAKEK) dari ahli materi sebesar 4,56 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”, artinya media Kartu Kelas Kata (KAKEK) memiliki kelayakan aspek pembelajaran yang baik dengan materi yang mudah dipelajari, bahasa yang dapat dipahami dan layak digunakan mahasiswa dalam mengajarkan kelas kata Bahasa Indonesia kepada peserta didik.

Kelayakan dinilai oleh ahli media terhadap media pembelajaran kartu kelas kata (KAKEK) ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dengan 20 butir

pernyataan. Aspek rekayasa media memiliki 7 butir pernyataan dan aspek komunikasi visual memiliki 13 butir pernyataan.

Hasil penilaian kelayakan ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dengan 7 butir pertanyaan memperoleh rata-rata skor 4,14 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 1 butir pertanyaan mendapat nilai 5 dan 6 butir mendapat nilai 4. Untuk hasil dari aspek komunikasi visual dengan 12 butir pertanyaan memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan kategori “Sangat Layak”. Terdapat 4 butir pertanyaan mendapat nilai 5 dan 8 butir pernyataan mendapat nilai 4. Berdasarkan penilaian oleh ahli media yang telah diuraikan, diperoleh rerata skor kelayakan media kartu kelas kata (KAKEK) dari ahli media sebesar 4,24 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”, artinya Media kartu kelas kata (KAKEK) dari segi media sudah mempunyai kriteria yang baik dilihat dari petunjuk penggunaan yang sudah dijelaskan dalam media, penggunaan bahasa yang komunikatif, pengemasan media yang sederhana sehingga mudah disimpan, memiliki keseimbangan *layout* dengan gambar sehingga proporsional, dan memiliki desain permainan yang dapat menarik perhatian siswa.

Bentuk Kartu Kelas Kata (KAKEK)

Kakek atau kartu kelas kata terdiri atas 4 jenis yaitu kartu kelas kata verba, kelas kata nomina, kelas kata adjectiva, dan kelas kata numeralia. Kartu kelas kata berisi gambar, kata, angka dan kode kelas kata. Setiap paket KAKEK berisi 52 kartu kartu terdiri atas 13 kartu kelas kata verba, 13 kartu kelas kata nomina, 13 kartu kelas kata adjectiva dan 13 kartu kelas kata numeralia. Penggunaan KAKEK ini seperti menggunakan kartu *remi*. Selain untuk mempermudah membedakan kelas kata KAKEK bisa digunakan untuk melatih ingatan siswa dalam operasi hitung matematika.



Gambar 1. Petunjuk Penggunaan KAKEK



Gambar 2. Contoh KAKEK Numerali



Gambar 3. Contoh KAKEK adjektiva



Gambar 4. Contoh KAKEK verba



Gambar 5. Contoh KAKEK nomina

Pembahasan

Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa pentingnya pengembangan model pembelajaran yang mampu memudahkan dalam pembelajaran. KAKEK dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam mengajarkan kelas kata kepada peserta didik khususnya sekolah dasar. Menurut (Mashami et al., 2014) penggunaan media kartu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena kartu membuat pembelajaran lebih menarik. Hasil wawancara dengan mahasiswa menunjukkan bahwa media KAKEK mempermudah dalam mengajarkan kelas kata kepada siswa. Adapun hasil wawancara dengan siswa menunjukkan ketertarikan pada KAKEK karena gambarnya yang menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan kontekstual siswa akan lebih mudah dalam memahami materi. Seperti dalam KAKEK gambar yang digunakan, menggunakan benda yang ada disekitar tempat tinggal. Alasan dari penggunaan benda disekitar lingkungan untuk memudahkan dalam membedakan kelas kata. Menurut (Yasbiati et al., 2017) kartu kata bergambar dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran agar anak tidak merasa jenuh dalam pembelajaran. Hasil penelitian mempunyai persamaan dan

perbedaan dengan penelitian (Indriasih et al., 2020), penelitian (Suriani et al., 2015), penelitian (Rahmat & Heryani, 2014), penelitian (Mardati & Wangid, 2015).

Hasil penelitian (Indriasih et al., 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-comic* layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Hasil penelitian (Suriani et al., 2015) media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas I SD Negeri Ginunggung Kecamatan Galang Kabupaten Tolitoli. Hasil penelitian (Rahmat & Heryani, 2014) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak lebih baik daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Selanjutnya hasil penelitian (Mardati & Wangid, 2015) Keefektifan ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005. Kepraktisan penggunaan media ditinjau dari hasil observasi guru diperoleh persentase 95% dan hasil observasi peserta didik diperoleh 88,75% dengan masing-masing kriteria kepraktisan sama yaitu sangat praktis

Tujuan dalam pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan produk dilakukan menggunakan instrument angket yang di dalamnya memuat kritik dan saran. Penilai angket diperoleh dari ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan mahasiswa untuk memudahkan dalam mengajarkan kelas kata di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Kartu Kelas Kata (KAKEK) berhasil dikembangkan dan mampu mempermudah mahasiswa dalam mengajar kelas kata kepada siswa Sekolah Dasar. Proses pembuatan media pembelajaran ini beberapa kali revisi sesuai arahan ahli media pembelajaran..

Berdasarkan hasil penilaian atau validasi dari ahli materi dan ahli media mendapat nilai yang baik. Hasil perhitungan persentase kelayakan dari ahli materi didapat nilai akhir 89,3. Nilai tersebut menunjukkan media dilihat dari sisi materi layak. Adapun dari hasil

perhitungan persentase nilai kelayakan ahli media didapat nilai akhir 84,5% hasil persentase menunjukkan media KAKEK layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian peneliti memberi saran untuk bahan pertimbangan sebagai berikut. *Pertama*, pada saat penggunaan media pembelajaran kartu kelas kata KAKEK perlu memperhatikan peserta didik. *Kedua*, penyebaran media pembelajaran ini harus dievaluasi terlebih dahulu sebelum disampaikan ke khalayak umum terkait cara penggunaan dan sasaran pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

Kridalaksana, H. (1994). *Kelas kata dalam bahasa indonesia*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pusaka Utama.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Dari Jurnal

-, H., Musfiroh, T., & Endaswara, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan Dan Teknologi*. Diksi. <https://doi.org/10.21831/diksi.v23i1.6621>.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*. <https://doi.org/10.1119/1.18809>.

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*. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v7i4.8096>.

Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santosa. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak usia Dini. *Refleksi Edukatika*, 10(2), 154–162.

Ivana, L., Sugiarti, S., Mujianto, G., Prihatini, A., & Pangesti, F. (2019). Kemampuan Siswa dalam Menyusun Gagasan Utama dan Gagasan Penjelas pada Teks Laporan Hasil Observasi dengan Media Kartu Observasi. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*.

-
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia*. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>.
- Mashami, A. R., Andayani, Y., & Sofia, B. F. D. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*.
- Rahmat, P. S., & Heryani, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Metode Penelitian Ilmiah*.
- Sungkowati, E. R. (2013). *Implementasi Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Di PAUD Bina Bahagia*. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Suriani, S., B, S., & Efendi, E. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Ginunggung Melalui Media Kartu Huruf Kec. Galang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*.
- Yasbiati, Y., Pranata, O. H., & Fauziah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7155>.