

## Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Kontekstual

**Nursamsi**

IAIN Palopo, Indonesia  
nursamsi30092000@gmail.com

### Abstract

Indonesian language is the foundation of various other fields of knowledge, with one of its branches being reading skills. However, students often face difficulties in learning to read and frequently lack suitable educational media to meet their needs. Therefore, concrete media in the form of picture-word cards is expected to clearly convey the material, be easy to use, and be engaging for elementary school/MI students. This study aims to assess the need for picture-word card media, describe the steps in developing picture-word card media for reading materials, and evaluate the validity and practicality of the picture-word card media developed for grade I students at MI Muhammadiyah Lasusua. The research employs a Research and Development (R&D) approach, utilizing the ASSURE model with steps including Analyze Learner, State Performance Objective, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. The results indicate that the development of picture-word card media began with research and initial information gathering through curriculum analysis and student needs assessment. The validity of the picture-word card media was positively rated, with design experts giving a score of 68.75% in the valid category, and content experts also rating 68.75% in the valid category. The practicality test yielded very satisfying results, with an overall score of 85.43% from 26 students and 94.23% from one grade I teacher, both falling into the very practical category.

Keywords: Picture-Word Card Media, Reading

### Abstrak

Bahasa Indonesia merupakan dasar dari berbagai ilmu pengetahuan lainnya, dengan salah satu cabangnya adalah ilmu membaca. Namun, siswa sering menghadapi kesulitan dalam belajar membaca dan seringkali tidak ada media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, media konkret berupa kartu kata bergambar diharapkan dapat menyampaikan materi dengan jelas dan mudah digunakan serta menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kebutuhan akan media kartu kata bergambar, mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media kartu kata bergambar untuk materi membaca, dan menilai kevalidan dan kepraktisan media kartu kata bergambar yang dikembangkan di kelas I MI Muhammadiyah Lasusua. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Jenis penelitian ASSURE dengan langkah-langkah penelitian meliputi *Analyze Learner*, *State Performance Objective*, *Select Methods, Media, and Materials*, *Utilize Media and Materials*, *Require Learner Participation*, serta *Evaluate and Revise*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kartu kata bergambar dimulai dengan riset dan pengumpulan informasi awal melalui analisis kurikulum dan kebutuhan siswa. Validitas media kartu kata bergambar menunjukkan hasil yang baik, dengan ahli desain memberikan nilai 68,75% dalam kategori valid dan ahli materi juga mendapatkan nilai 68,75% dalam kategori valid. Uji kepraktisan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan nilai akhir 85,43% dari 26 peserta didik dan 94,23% dari seorang guru kelas I, keduanya berada dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Media Kartu Kata Bergambar, Membaca

---

## Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam pembentukan fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa (Alokafani et al., 2022). Pada tingkat ini, pengenalan kosakata dan kemampuan membaca menjadi salah satu fokus utama, terutama untuk siswa kelas I. Proses ini memerlukan pendekatan yang efektif agar pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satu metode yang dapat mendukung proses pembelajaran ini adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif (Al Habsy et al., 2020).

Media kartu kata bergambar kontekstual adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata baru. Kartu ini tidak hanya menampilkan kata-kata, tetapi juga dilengkapi dengan gambar yang relevan dan konteks yang mempermudah siswa dalam mengaitkan kata dengan objek atau situasi yang dimaksud (Firman et al., 2020; Hoerudin, 2023; Mulyanti & Sya, 2023). Pendekatan kontekstual ini memungkinkan siswa untuk memahami arti kata dalam situasi nyata dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna. Alih-alih hanya melihat kata-kata sebagai simbol atau teks yang terputus dari konteks nyata, siswa dapat mengaitkan kata-kata tersebut dengan objek, tindakan, atau situasi yang relevan dan familiar dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar arti kata secara abstrak, tetapi juga bagaimana kata-kata tersebut digunakan dan berfungsi dalam konteks konkret, yang memperkaya pengalaman belajar mereka dan mempermudah mereka dalam menerapkan kosakata baru dalam percakapan dan situasi nyata (Sukmawaty et al., 2017).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, berupaya mengimplementasikan metode-metode yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dengan lebih efektif (Al Habsy et al., 2020). Namun, terdapat tantangan dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Sukmawaty et al., 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media kartu kata bergambar kontekstual yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa kelas I MI Muhammadiyah Lasusua dalam proses belajar membaca dan mengenal kosakata baru (Arianto et al., 2024).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memberikan gambaran tentang bagaimana media kartu kata bergambar kontekstual dapat diterapkan dalam konteks pendidikan di MI Muhammadiyah Lasusua.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran dan menguji keefektifannya (Firman, 2018). Proses penelitian mengikuti langkah-langkah dalam desain pembelajaran model ASSURE, yang terdiri dari enam tahap berikut: *Analyze Learner, State Performance Objective, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, serta Evaluate and Revise*.

Tahap pertama analisis (*analyze learner*) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran saat ini di MI Muhammadiyah Lasusua. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data awal mengenai proses pembelajaran dan media yang digunakan. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang cara pembelajaran yang ada dan mengidentifikasi kebutuhan serta kekurangan media yang digunakan. Tahap kedua, menyatakan tujuan (*state performance objective*). Berdasarkan analisis awal, tujuan pengembangan media kartu kata bergambar kontekstual didefinisikan dengan jelas. Tujuan ini meliputi peningkatan pemahaman kosakata siswa melalui penggunaan media yang relevan

dan kontekstual. Tahap ketiga, memilih metode dan media (*select methods, media, and materials*). Pada tahap ini, metode dan media pembelajaran yang sesuai dipilih untuk mencapai tujuan yang telah didefinisikan. Media kartu kata bergambar kontekstual dikembangkan dengan mempertimbangkan relevansi gambar, konteks, dan cara penyampaian informasi yang efektif. Tahap keempat, menggunakan metode, media, dan materi (*utilize media and materials*). Media yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran dengan cara yang efektif dan produktif. Implementasi media dilakukan di kelas dengan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar kontekstual. Tahap kelima partisipasi siswa (*require learner participation*) yaitu siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media yang dikembangkan. Partisipasi siswa penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan memberikan manfaat dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Tahap keenam, evaluasi (*evaluate and revise*) dilakukan untuk menilai semua komponen pembelajaran, termasuk media, materi, dan metode, untuk memastikan hasil belajar yang berkualitas. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa, guru, dan ahli materi serta media.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran dan penggunaan media saat ini. Instrumen penelitian berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat data langsung dari kelas di MI Muhammadiyah Lasusua. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai cara penggunaan media dan respons siswa terhadap media yang ada. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai kebutuhan dan respons terhadap media. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, yang memungkinkan narasumber mengungkapkan pendapat secara bebas. Topik yang dibahas mencakup analisis kebutuhan dan tanggapan guru serta siswa terhadap media pembelajaran.

Angket digunakan untuk validasi ahli materi, ahli media, dan siswa. Angket untuk Ahli Materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi, termasuk aspek materi membaca dan penyajian materi. Angket untuk Ahli Media digunakan untuk menilai kualitas teknis media kartu kata bergambar kontekstual, termasuk aspek fisik, desain, dan penggunaan.

Angket untuk Siswa dibantu oleh peneliti untuk mendapatkan data tentang kelayakan media dari perspektif siswa. Angket ini diisi secara lisan oleh siswa untuk memastikan pemahaman mereka tentang media yang digunakan. Angket untuk guru diisi oleh guru kelas I MI Muhammadiyah Lasusua untuk memperoleh data mengenai kualitas teknis, materi, dan manfaat dari produk media pembelajaran. Hasil dari angket akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran dan materi produk yang dikembangkan, guna meningkatkan kualitas dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pendidikan terus mengalami perubahan dan perkembangan seiring waktu, mengikuti dinamika kehidupan manusia. Oleh karena itu, inovasi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk perbaikan pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Jumarni S & Saud, 2020). Ketertarikan siswa dalam belajar dapat

mendorong peningkatan kualitas belajar mereka. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk materi membaca bagi siswa kelas I MI Muhammadiyah Lasusua.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menggunakan model ASSURE. Model ini terdiri dari enam tahapan, yaitu analisis kebutuhan, penetapan tujuan, pemilihan strategi, teknologi, media, dan materi pembelajaran, pemanfaatan media, pelibatan partisipasi siswa, serta revisi dan evaluasi.

#### 1. Analisis Kebutuhan dan Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa di kelas I adalah 27 orang. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan preferensi warna yang beragam di antara siswa-siswa tersebut. Sebanyak 7 orang memilih warna merah, 3 orang memilih warna jingga, 4 orang memilih warna hijau, 9 orang memilih warna pink, dan 4 orang memilih warna ungu. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan untuk memahami kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai di sekolah. Analisis ini membantu dalam menyesuaikan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa serta standar pendidikan yang berlaku (Guntur, 2021; Suryani, 2023).

#### 2. Rancangan Produk dalam Pemilihan Media

Proses perancangan produk melibatkan beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, membuat rancangan media, dan perancangan instrumen. Pada tahap pengumpulan data, data yang dikumpulkan berupa materi yang diambil dari buku peserta didik yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar materi membaca. Membuat rancangan media dilakukan dengan pengembangan produk untuk materi membaca dilakukan dengan menggunakan kardus berbentuk persegi Panjang. Perancangan instrumen, instrumen yang dirancang mencakup lembar validasi, lembar praktikalitas, dan tes.

#### 3. Tahap Penggunaan Media

Tahap validasi produk melibatkan dua jenis validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media menilai aspek-aspek seperti daya tarik media, ketahanan media, dan kualitas fisik media. Sementara itu, validator ahli materi menilai aspek materi, penyampaian materi, penggunaan bahasa, dan kualitas soal.

#### 4. Analisis Kebutuhan Media Kartu Kata Bergambar di Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa dalam pembelajaran materi membaca masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi dengan baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran (Husna et al., 2023). Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, terutama dalam mata pelajaran membaca. Dari angket tersebut juga terungkap bahwa banyak siswa tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia karena dianggap sulit untuk dimengerti. Analisis tujuan ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

#### 5. Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar pada Materi Membaca Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan berupa kartu kata bergambar khusus untuk materi membaca. Media ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran membaca dengan menyertakan elemen visual yang mendukung pemahaman siswa. Pengembangan media ini mengikuti tahapan model pengembangan ASSURE, yang terdiri dari enam langkah: (1) Analisis (*Analyze*), menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa; (2) Menyatakan tujuan (*state standards and objectives*), menetapkan tujuan dan standar pembelajaran. (3) Memilih strategi, teknologi, media, dan materi pembelajaran (*select strategies, technology, media and materials*), menentukan strategi, teknologi, media, dan materi yang akan digunakan. (4) Memanfaatkan materi (*utilize technology, media, and materials*),

mengimplementasikan materi dan media dalam pembelajaran. (5) Membutuhkan partisipasi siswa (*require learner participation*), melibatkan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas. (6) Evaluasi dan Revisi (*evaluation and revision*), menilai hasil penggunaan media dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Model ASSURE ini digunakan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

#### 6. Tahap Revisi dan Evaluasi

Dalam pengembangan menggunakan model ASSURE, terdapat dua jenis evaluasi yang dilakukan evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk memastikan bahwa proses berlangsung dengan baik sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan produk, setelah tahap validasi dan uji praktikalitas selesai, untuk menilai keseluruhan efektivitas produk.

#### 7. Hasil Validasi Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar pada Materi Membaca Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua

Untuk menentukan validitas media pembelajaran kartu kata bergambar, dilakukan dua jenis uji validitas: uji validasi media dan uji validasi materi. Berdasarkan data dari uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi, media kartu kata bergambar memenuhi kriteria valid. Media ini dianggap efektif karena memungkinkan siswa untuk langsung melihat gambar pada kartu dan memahami kata melalui huruf yang ada pada gambar tersebut, sehingga memudahkan proses pembelajaran.

#### 8. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar pada Materi Membaca Kelas I MI Muhammadiyah Lasusua

Untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran, dilakukan uji praktikalitas yang menilai beberapa aspek, yaitu kemampuan guru dan siswa, kemudahan penggunaan, serta manfaatnya. Tingkat kepraktisan diukur dari penilaian apakah media dianggap mudah digunakan oleh peserta didik dan pengajar. Media dikategorikan praktis jika (1) praktisi menyatakan bahwa produk tersebut dapat diterapkan di lapangan, dan (2) tingkat keterlaksanaan produk berada dalam kategori baik.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah kartu kata bergambar untuk materi membaca kelas I di MI Muhammadiyah Lasusua. Media ini berupa kartu dengan gambar yang dirancang khusus untuk pembelajaran membaca, menggunakan model pengembangan ASSURE.
2. Berdasarkan uji validasi produk, media pembelajaran kartu kata bergambar yang telah dikembangkan dinilai valid dengan persentase 68,75% dari ahli materi pembelajaran dan ahli media.
3. Berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan terhadap 27 siswa dan guru kelas I di MI Muhammadiyah Lasusua, media pembelajaran ini memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85,43% dari siswa dan 94,23% dari guru, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis.

### Daftar Pustaka

- Al Habsy, M. I. F., Burhanuddin, B., & Sukmawaty, S. (2020). Kemampuan Membaca Memahami Teks Dialog Bahasa Mandarin Siswa Kelas XII SMA Insan Cendekia Syech Yusuf Gowa. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(1).
- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 1 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308-313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>

- Arianto, M. H., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>
- Firman, Aswar, N., Mirnawati, & Sukirman. (2020). *Application of the Two Stay Two Stray Learning Model in Improving Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools / Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/621>
- Firman, F. (2018). *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/4nq5e/download>
- Guntur, M. (2021). *The Impact of Content & Language Integrated Learning (CLIL) Method on University Student's Reading Comprehension Skill Indonesia*. No.9, 1657. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090906>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1-10.
- Husna, H., Guntur, M., & Sukmawaty, S. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(2), Article 2.
- Jumarni S, J. S., & Saud, S. (2020). Kemampuan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Sekolah Dasar. *NTERFERENCE Journal of Languange Literature, And Linguistics*, 2(1), 42-48.
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7849>
- Sukmawaty, Rahman, S., & Junaedy. (2017). Android Based Interactive Learning Media of Letters Recognition In Indonesian Language Using Voice Recognition. *JTRISTE*, 4(2), Article 2.
- Sukmawaty, S., S, A. M., & Junaedy, J. (2018). Media Pembelajaran Pengenalan Abjad di Taman Kanak-Kanak Kharisma. *Jurnal INSYPRO (Information System and Processing)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.24252/insypro.v3i1.5632>
- Suryani, L. (2023). Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC. *Al Ishlah Jurnal Pendidikan*, 15(4).