

ARTIKEL JURNAL PEDAGOGIK

by Rani Setiawaty

Submission date: 22-Oct-2024 06:24PM (UTC+0700)

Submission ID: 2493492977

File name: Artikel_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_KAPIKO_SEBAGA.pdf (381.68K)

Word count: 4176

Character count: 25844

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAPIKO SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN KONJUNGSI BAHASA INDONESIA

Rani Setiawaty¹, Muhammad Noor Alfiandi², Puji Lestari³, Muh Haidir Yusuf Alhamdani⁴, Lisa Dwi Astuti⁵, Febrisa Rifda Izharifa⁶

^{1,3,4,5,6}Universitas Muria Kudus, ²SD 2 Kesambi, Kabupaten Kudus

rani.setiawaty@umk.ac.id¹, muhammadalfiandi65@guru.sd.belajar.id²,
202033270@std.umk.ac.id³, 202033262@std.umk.ac.id⁴, 202033277@std.umk.ac.id⁵,
202033260@std.umk.ac.id⁶

26

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Pintar Konjungsi pada materi penggunaan konjungsi; 2) mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran berupa Kartu Pintar Konjungsi untuk peserta didik kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD 2 Rejosari yang berjumlah 14 orang dan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru kelas IV untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa Kartu Pintar Konjungsi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kelayakan produk. Hasil penelitian ini adalah; 1) telah dikembangkan media pembelajaran berupa Kartu Pintar Konjungsi; 2) kelayakan media pembelajaran Kartu Pintar Konjungsi yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 95,5% berdasarkan penilaian ahli media I dan 98,5% berdasarkan penilaian ahli media II; 3) hasil penilaian guru dengan persentase 92,5% termasuk dalam kriteria sangat layak; 4) hasil respon peserta didik dengan persentase 94,2% termasuk dalam kriteria sangat layak. Selanjutnya didapatkan nilai hasil pretest dan posttest sebesar 43,43 menjadi 75,93 atau dapat dikatakan hasil belajarnya naik sebesar 74%.

Kata Kunci : media pembelajaran; konjungsi; pembelajaran Bahasa Indonesia

16

Abstract

This research aims to; 1) developing learning media in the form of Conjunction Smart Cards on conjunction use material; 2) find out students' responses to the feasibility of learning media in the form of Conjunction Smart Cards for class IV students. This research is an R&D research that adopts development from Borg and Gall. The subjects in this study were 14 students in class IV SD 2 Rejosari and the data collection instrument used was a questionnaire given to material experts, media experts, and class IV teachers to test the feasibility of learning media in the form of Conjunction Smart Cards for learning Indonesian. The type of data generated is qualitative and quantitative data which is analyzed with the guidelines of the assessment category criteria to determine the feasibility of the product. The results of this study are; 1) learning media in the form of Conjunction Smart Cards have been developed; 2) the feasibility of the Conjunction

Smart Card learning media that has been developed is very feasible with a percentage of 95.5% based on the assessment of media expert I and 98.5% based on the assessment of media expert II; 3) the results of the teacher's assessment with a percentage of 92.5% are included in the very feasible criteria; 4) the results of student responses with a percentage of 94.2% are included in the very feasible criteria. Furthermore, the results obtained from the pretest and posttest were 43.43 to 75.93 or it can be said that the learning outcomes increased by 74%.

Keyword: instructional media; conjunctions; Indonesian language learning

I. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak terlepas dari peran bahasa. Menurut Littlejohn dalam Liyana salah satu sistem isyarat yang paling penting bagi manusia adalah bahasa. Dalam bahasa, isyarat terdiri dari pengelompokan sesuatu yang memiliki makna. Dalam kehidupan sehari-hari baik interaksi intrapersonal, interpersonal maupun yang lebih luas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, bahasa memegang peran utama. Peran tersebut meliputi proses pada tingkat individu hingga suatu masyarakat yang luas sehingga pada saat ini lah fungsi bahasa secara umum, yaitu sebagai alat untuk berekspresi, alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, dan alat untuk berkomunikasi. Dengan menggunakan bahasa, informasi yang disampaikan oleh pembicara akan mudah dimengerti dan dipahami oleh pendengarnya (Liyana, 2018).

Bahasa memiliki kedudukan penting bagi kehidupan manusia dimana bahasa tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, melainkan dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai gagasan. Manusia dapat mengkomunikasikan ide dan perasaannya kepada orang lain melalui

bahasa (Triskawati & Silalahi, 2022). Harlina & Wardarita (2020) menyatakan bahwa Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, dimulai dari sekolah dasar hingga perkuliahan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial siswa, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia, memahami dan menggunakannya secara benar dan kreatif, serta dapat menikmati karya sastra.

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar bukan sekadar melatih kemampuan berkomunikasi, melainkan menunjang penguasaan ilmu pengetahuan (Rahmat, 2017). Siswa akan dihadapkan dengan serangkaian materi sesuai dengan tingkat kognitifnya, mulai dari mengenal abjad hingga memahami suatu teks bacaan. Materi pembelajaran diberikan secara runtut dan jelas perjenjang pendidikan. Dalam pembelajarannya, tentu tidak semua materi terserap dengan baik oleh siswa dan terdapat kesulitan didalamnya, salah satunya ialah materi konjungsi dalam kalimat majemuk. Materi tersebut

terlihat sederhana, akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang terlihat kebingungan dalam memilih konjungsi yang tepat untuk dua kalimat atau lebih.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD 2 Rejosari, ditemukan masih banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam menentukan konjungsi yang tepat untuk dua kalimat. Hal ini disebabkan oleh pemahaman siswa dalam sebuah kalimat ataupun bacaan masih rendah, sehingga siswa perlu memahami dengan baik suatu kalimat agar dapat menentukan konjungsi yang tepat. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan masih konvensional dimana penggunaan media pembelajaran tergolong cukup kurang. Kegiatan pembelajaran masih terpacu pada buku guru dan buku siswa sehingga belum terdapat pengembangan kegiatan pembelajaran. Hal ini juga diakibatkan dari belum tersedianya media yang bervariasi terkait materi Bahasa Indonesia di sekolah.

Dengan demikian, supaya peserta didik dapat memahami dan menerapkan penggunaan konjungsi secara tepat, maka dibutuhkanlah media pembelajaran sebagai fungsi dari strategi keberhasilan proses belajar. Media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga dapat memotivasi terciptanya pembelajaran pada diri peserta didik (Suliani, 2011). Media

pembelajaran akan memudahkan siswa untuk belajar supaya dapat mempermudah siswa dalam menyerap suatu pelajaran karena pengemasan yang menarik. Media ini diharapkan dapat membantu guru mencapai indikator keberhasilan dalam menyampaikan materi terkait penggunaan konjungsi.

Media pembelajaran yang baik dan menarik yaitu media yang dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran tersebut yaitu media dalam bentuk kartu pintar konjungsi. Media kartu pintar konjungsi merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran interaktif yang menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan serta menekankan gaya belajar siswa yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi dengan temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran penggunaan konjungsi. Media tersebut mampu membuat siswa cepat menangkap pelajaran, siswa menjadi aktif dan tertarik untuk lebih mudah mempelajari penggunaan konjungsi dengan memperhatikan tata kalimat yang tepat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis bermaksud untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Kopiko (Kartu Pintar Konjungsi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi konjungsi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian RnD adalah salah satu metode penelitian

yang digunakan untuk menciptakan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun tujuan dari metode penelitian dan pengembangan ini ialah untuk menciptakan produk dan mengetahui tanggapan guru serta peserta didik terhadap media pembelajaran berupa Kartu Pintar Konjungsi (Kapiko) pada materi penggunaan konjungsi pada kalimat majemuk setara yang dikembangkan untuk peserta didik SD kelas IV.

Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Kartu Pintar Konjungsi pada materi penggunaan konjungsi pada materi kalimat majemuk serta menggunakan model pengembangan yang dikemukakan Sugiyono. Adapun produk yang dihasilkan berupa kartu yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Model Borg and Gall dalam Sugiyono ini meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk.

Langkah-langkah model Borg and Gall sejalan dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu mengembangkan atau menciptakan suatu produk tertentu dengan melakukan sejumlah uji ahli, antara lain uji ahli media, uji ahli desain, uji ahli materi, uji coba produk kelompok kecil dan uji coba lapangan untuk menguji daya tarik dari produk yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini membutuhkan sepuluh langkah pengembangan guna menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam sebuah lembaga

pendidikan. Akan tetapi, karena keterbatasan waktu yang ada, langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini dibatasi hanya sampai langkah ke-6. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa Kartu Pintar Konjungsi pada materi Bahasa Indonesia.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, lembar penilaian para ahli media. Adapun analisis data telah dilaksanakan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu Kartu Pintar Konjungsi yang sudah direvisi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki kartu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah dengan menganalisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa Kartu Pintar Konjungsi untuk peserta didik kelas IV SD 2 Rejosari.

Kelayakan dari berupa Kartu Pintar Konjungsi ini, dapat diketahui melalui hasil analisis para ahli, yakni review oleh dua ahli media bidang studi. Dengan menggunakan cara ini diharapkan dapat mempermudah peneliti

untuk memahami data pada proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk kartu yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan pada produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Sudaryono dkk (2013) menyebutkan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 4 dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus (Nurina, 2013).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam item

Sudijono (2012) mengatakan bahwa hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya menggunakan rumus.

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi yang akan dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi

p = angka presentase

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian

Interval	Kriteria
0% - 25%	Tidak Layak
26% -	Cukup Layak

50%

51% - Layak

75%

76% - Sangat Layak

100%

Berdasarkan kategori perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran Kartu Pintar Konjungsi dinyatakan sangat layak karena berada pada skor kelayakan antara 76%-100% yaitu dengan perolehan skor 95,5% oleh ahli media I dan 98,5% oleh ahli media II.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran atau saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, respon peserta didik, dan respon guru.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang diperoleh dari guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami kesulitan pada materi penggunaan konjungsi. Guru mengaku mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi penggunaan Konjungsi, hal ini dikarenakan tidak adanya media pembelajaran maupun alat peraga yang mendukung kegiatan pembelajaran. Menurut (Krisanti et al., 2020) media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pembelajaran dari seorang guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan optimal.

Di dalam proses pembelajaran, guru

hanya menggunakan media pembelajaran digital berupa video yang diambil dari *YouTube* sehingga siswa hanya dapat melihat tanpa terlibat aktif dalam penggunaan media tersebut. Akibatnya, banyak siswa yang kurang dapat menyerap dan memahami isi materi. Selain itu, banyak pula siswa yang tidak dapat menentukan konjungsi yang tepat dalam menghubungkan dua kalimat atau lebih. Dari masalah tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Afifah et al. (2022) mengungkapkan media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

2. Mengumpulkan Informasi

Informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SD 2 Rejosari, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum menerapkan media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melatih siswa kreatif serta berpikir kritis untuk mencari pengetahuan dan pengalamannya sendiri.

Kurikulum Merdeka merupakan suatu kurikulum yang mengedepankan proses daripada hasil, dimana peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing tanpa memperdulikan nilai ketuntasan minimum. Peserta didik dituntut untuk mandiri dalam menemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang belum ia ketahui. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan peserta didik ruang sebebas-bebasnya untuk belajar menggunakan model, media, maupun strategi pembelajaran yang

mereka minati.

Kurikulum Merdeka disini telah diterapkan oleh guru dengan membuat modul ajar pada setiap semesternya dimana modul ajar tersebut diunduh dari internet kemudian dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Adapun materi yang akan diajarkan kepada siswa, diperoleh guru dari buku paket kurikulum merdeka yang disesuaikan dengan CP dan ATP (Rahmadayanti dan Hartoyo, 2022).

3. Desain Produk

Tahap selanjutnya ialah peneliti melakukan desain produk awal media pembelajaran Kapiko. Desain dan isi produk disesuaikan dengan Capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran Kapiko dibuat dalam bentuk kartu tebal dengan ukuran 20 cm x 28 cm yang didesain melalui *Canva*. Tampilan media di desain dengan berbasis kearifan lokal Kudus, yaitu motif batik buah parijoto, monumen kretek, dan menara kudus. Pengimplementasian kearifan lokal pada media pembelajaran Kapiko ini ialah untuk memperkenalkan kepada siswa kearifan lokal yang ada di daerahnya agar tidak punah tertelan oleh perkembangan zaman.



Gambar 1. Rancangan desain produk

Dalam mendesain media pembelajaran Kapiko disesuaikan dengan kriteria pemilihan media ¹² menurut (Sudjana, 2011) yaitu dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya kriteria-kriteria

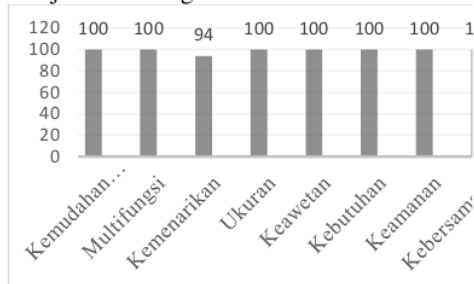
sebagai berikut: (1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, (2) dukungan terhadap isi pengajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedianya waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

4. Validasi Produk

Setelah pembuatan produk awal media pembelajaran Kapiko selesai, langkah selanjutnya adalah uji validasi oleh para ahli. Tim ahli terdiri dari 2 ahli media pembelajaran yang sesuai dengan bidangnya. Instrumen validasi terdiri dari angket penilaian menggunakan skala Likert. Adapun hasil validasi oleh ahli ialah sebagai berikut.

a. Validasi ahli media I

Penilaian ahli media pada produk disajikan dalam grafik berikut ini:



Grafik 1. Validasi ahli media I pada produk awal

Berdasarkan Grafik 1. Hasil penilaian tertinggi pada produk terdapat pada aspek kemudahan dan kesederhanaan, multifungsi, ukuran, keawetan, kebutuhan, keamanan, kebersamaan, dan fantasi yaitu 100% dikarenakan dari aspek fisik media Kapiko ini menggunakan bahan yang mudah didapat dan digunakan tetapi awet. Kriteria kemenarikan memperoleh penilaian yang paling terkecil yaitu 75%

karena belum terdapat variasi warna antara kalimat satu dengan kalimat yang lain. Hasil penilaian tersebut merupakan hasil penilaian untuk media pembelajaran berupa Kapiko sebelum direvisi.

Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media I adalah sebagai berikut:

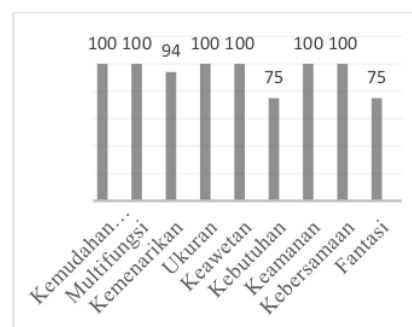
Tabel 2. Saran perbaikan ahli media I

No	Aspek	Saran perbaikan	Hasil perbaikan
1	Aspek kemenarikan	Perekat pada media diganti dengan warna hitam.	Perekat pada media yang awalnya berwarna putih sudah diganti dengan warna hitam.

Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media I yakni pada aspek kemenarikan yaitu pada tampilan media Kapiko kartu kata yang dapat dibongkar pasang awalnya menggunakan perekat warna putih dan sudah diperbaiki dengan perekat warna hitam sesuai saran dari ahli media I

b. Validasi ahli media II

Penilaian ahli media pada produk disajikan dalam grafik berikut ini:



Grafik 2. Validasi ahli media II pada produk awal

Berdasarkan grafik 2, hasil penilaian

tertinggi pada produk terdapat pada aspek kemudahan dan kesederhanaan, multifungsi, ukuran, keawetan, keamanan, dan kebersamaan yaitu 100%. Kriteria kebutuhan dan fantasi memperoleh penilaian yang paling terkecil yaitu 75%. Hasil penilaian tersebut merupakan hasil penilaian untuk media pembelajaran berupa Kapiko sebelum direvisi.

c. Hasil Respons Guru

Hasil perolehan nilai guru pada saat uji coba yaitu 92,55% termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga produk pengembangan media Kartu

Pintar Konjungsi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Proses penghitungan nilai sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5 \%$$

d. Hasil Respons Peserta Didik

- 1) Perolehan angket respon peserta didik

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Penilaian	Nilai	Kategori
Respon peserta didik	94,2%	Sangat baik

Hasil perolehan rata-rata nilai respon peserta didik yaitu 94,2% yang tergolong kategori sangat baik. Berdasarkan uji coba produk media pembelajaran kartu pintar konjungsi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Proses penghitungan nilai sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{528}{560} \times 100\%$$

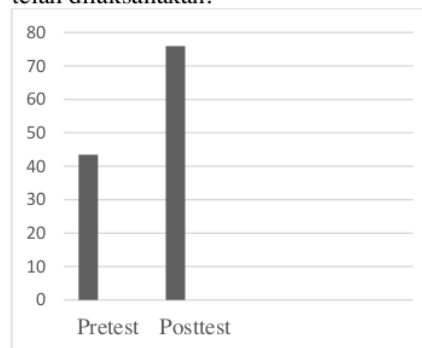
$$p = 94,2\%$$

2) Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4. Data Kuantitatif *Pretest* dan *Posttest*.

No	Penilai an	Jumlah Nilai	Rata-Rata
1	<i>Pretest</i>	608	43,43
2	<i>Posttest</i>	1063	75,93

Berikut disajikan gambaran dari grafik hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan.



Grafik 3. Hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan adanya *pretest* dan *posttest* terlihat adanya kenaikan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media.

A. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Pertama yaitu analisis data ahli media. Adapun komentar atau saran yang telah diberikan oleh ahli media antarlain. Tulisan huruf dan angka lebih

diperbesar, pada media ditambahkan animasi yang menarik serta berkaitan dengan materi. Pemilihan warna lebih disesuaikan, pengembangan media Kapiko (kartu pintar konjungsi) telah selesai dikembangkan.

Kedua data analisis data ahli materi. Analisis ini untuk mengetahui saran ataupun, komentar berkaitan dengan materi dan media yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran tersebut yaitu indikator diperbaiki sesuai saran, pemilihan karakter pencapaian disesuaikan dengan pembelajaran, bagian apersepsi dibahas secara rinci, materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Keempat data respon guru dan peserta didik. Adapun komentar ataupun saran yang diberikan oleh guru yaitu media yang digunakan bagus, menarik membuat peserta didik. Adapun komentar ataupun saran yang diberikan oleh guru yaitu media yang digunakan bagus, menarik membuat peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran, sesuai untuk belajar mengenal konjungsi/kata hubung. Respon dari peserta didik, medianya bagus, senang belajar menggunakan media Kapiko (kartu pintar konjungsi), gambarnya lucu.

2. Analisis Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil perhitungan nilai yang telah dilakukan menggunakan rumus, maka hasil penilaian masing-masing penilai dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Akumulasi Kelayakan Media Kapiko

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Ahli Media I	95,5	Sangat Baik

2.	Ahli Media II	98,5	Sangat Baik
3.	Respon Guru	92,5	Sangat Baik
4.	Respon Peserta Didik Uji Coba I	94,2	Sangat Baik
	Jumlah	380,7	Sangat Baik
	Rata - Rata	95,17	Sangat Baik

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Kapiko untuk menghasilkan kategori media yang layak digunakan dilakukan proses bertahap mengikuti langkah-langkah pengembangan.

Langkah pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan dari Borg and Gall. Tahapan yang dilakukan meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji coba produk. Setelah selesai melaksanakan 6 tahapan tersebut dilakukan perhitungan keseluruhan penilaian media. Berdasarkan validasi dari ahli media, media KAPIKO memperoleh nilai dengan persentase 95,5% berdasarkan penilaian ahli media I dan 98,5% berdasarkan penilaian ahli media II. Dari perolehan nilai tersebut media Kapiko termasuk pada kriteria “sangat layak”. Penilaian media KAPIKO dari guru wali kelas IV SD 2 Rejosari mendapatkan nilai persentase angket respon guru sebesar 92,5% termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Penilaian hasil respon peserta didik mendapatkan nilai persentase 94,2% termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Penilaian berdasarkan hasil uji coba mendapatkan rata-rata nilai hasil *pretest* sebesar 43,43 dan rata-rata nilai *posttest*

75,93. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar naik sebesar 74%.

Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media Kapiko ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi konjungsi kelas IV sekolah dasar. Selaras dengan pendapat yang telah dipaparkan (Hasan, 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Produk akhir pengembangan media pembelajaran Kapiko terdapat dua kali cara bermain. Berikut disajikan produk media pembelajaran Kapiko yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Produk akhir media 1

Penggunaan kartu Kapiko jenis satuan kata berisi kata-kata SPOK acak dan kata konjungsi. Bagian ini digunakan untuk peserta didik menyusun kata-kata acak menjadi suatu kalimat kerja yang kemudian peserta didik akan menentukan kata konjungsi yang tepat untuk melengkapi kalimat.



Gambar 3. Produk akhir media 2

Penggunaan kartu Kapiko jenis kompleks berisi kalimat-kalimat yang belum dilengkapi dengan konjungsi. Bagian yang belum lengkap tersebut digunakan oleh peserta didik untuk menempelkan konjungsi yang tepat. Adapun, konjungsi tersebut telah disediakan oleh guru sebanyak 5 buah kata yang terdiri dari *dan, tetapi, setelah itu, lalu, kemudian*.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengembangan dalam proses yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan²⁸ (research and development). Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran Kapiko layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Konjungsi. Simpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa Kapiko dalam bentuk kartu, dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development model Borg and Gall yang telah dimodifikasi yang dikenal³⁰ melalui proses potensi masalah, mengumpulkan informasi, mendesain produk, validasi ahli

- media, penilaian guru, respon peserta didik.
2. Kelayakan media pembelajaran Kartu Pintar Konjungsi yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 95,5% berdasarkan penilaian ahli media I dan 98,5% berdasarkan penilaian ahli media II; 3) hasil penilaian guru dengan persentase 92,5% termasuk dalam kriteria sangat layak; 4) hasil

respon peserta didik dengan persentase 94,2% termasuk dalam kriteria sangat layak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada SD 2 Rejosari yang menjadi mitra peneliti dalam menerapkan pengembangan media pembelajaran Kartu Pintar Konjungsi (KAPIKO).

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Erviana, V. Y., & Muslimah, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58-68. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23798>
- Florida, N., López, C., & Pocomucha, V. (2012). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. 2(2), 35-43.
- Harlina, & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Harlina 1) Ratu Wardarita 2) 1). *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63-68.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Nomor Mei)
- Hidayati, N. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3).
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24-35.
- Liyana, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Aksara Lampung Kelas V Min 9 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurina, dkk. 2013. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Model Siklus Belajar 5E Berbasis Konstruktivistik pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia untuk Kelas XI SMA. (*Unpublished*). Universitas Negeri Malang, Malang.

- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176-186.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, Anas. 2012. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suliani, N. N. W. (2011). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandalampung: Universitas Lampung.
- Triskawati, & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian*, 01(1), 55–67.

ARTIKEL JURNAL PEDAGOGIK

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.unm.ac.id

Internet Source

1%

2

ojs.unm.ac.id

Internet Source

1%

3

Chresty Anggreani, Syafricaningsih
Syafricaningsih. "Pengembangan Buku Ajar
Mata Kuliah Matematika pada Anak Usia
Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak
Usia Dini, 2019

Publication

<1%

4

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

<1%

5

Merda Agustina, Pujiati Pujiati, Ryzal Perdana.
"Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja
Berdasarkan Model Project Based Learning untuk
Meningkatkan Keterampilan Berbicara
Peserta Didik di Sekolah Dasar", Jurnal
Basicedu, 2022

Publication

<1%

6

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1%

7	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
8	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
9	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
10	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1 %
11	journal.uwks.ac.id Internet Source	<1 %
12	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
13	Husaimah, Retoliah Retoliah, Hikmatur Rahmah. "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SAPI PERAH DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI", Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak, 2021 Publication	<1 %
14	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	<1 %
15	Asni Asni. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Menggunakan Strategi Pembelajaran Round Table pada Siswa Kelas V SD Negeri 09	<1 %

16

Kiki Riska Ayu Kurniawati, Habib Ratu Perwira Negara. "Worksheet Persamaan Differensial untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa", JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, 2019

Publication

<1 %

17

journal.iainkudus.ac.id

Internet Source

<1 %

18

thismy-zhoelcruizer.blogspot.com

Internet Source

<1 %

19

ejournal.upi.edu

Internet Source

<1 %

20

jurnal.peneliti.net

Internet Source

<1 %

21

ojs.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

22

Fitriah Fitriah, Linda Sekar Utami, Johri Sabaryati, M. Isnaini. "PENGEMBANGAN ALAT PERAGA FISIKA BERBASIS HOME MATERIAL MATERI SUHU DAN KALOR", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2020

Publication

<1 %

23	Marlin Blandy Mananggell, Widya Putri Ramadhani, Yulian Hani Makaruku. "DEVELOPMENT OF MATHEMATICS PICTURE STORY BOOK ON FRACTION MATERIAL FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS", Jurnal Pendidikan Matematika (JUPITEK), 2024 Publication	<1 %
24	Sofia Nida Khoerunnisa, Nani Ratnaningsih, Puji Lestari. "Pengembangan Digibook Trigonometri Berbasis Flip PDF untuk Mengeksplor Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
25	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
27	revistas.usat.edu.pe Internet Source	<1 %
28	unars.ac.id Internet Source	<1 %
29	Made Asta Sidhi Dadri, I Wayan Budiarsa, I Wayan Diana Putra. "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BERMAIN REYONG GONG KEBYAR DI SMP NEGERI 5	<1 %

MENGWI, KABUPATEN BADUNG", PENSI :
Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni, 2022

Publication

30

Nur Mustaqimah, Lilan Dama, Nurul Fajryani
Usman, Muh. Nur Akbar, Nurrijal Nurrijal.
"PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD
DENGAN PANDUAN BELAJAR SAMBIL
BERMAIN MENGGUNAKAN MICROSITE
UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP", Khazanah
Pendidikan, 2023

Publication

<1 %

31

Supriyadi Supriyadi, Nisda Yunia. "Integrasi
Sikap Ilmiah pada Media Komik Digital untuk
Pembelajaran Biologi di SMP", BIODIK, 2017

Publication

<1 %

32

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

ARTIKEL JURNAL PEDAGOGIK

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/100

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12