

## Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Merang Baru 2021/2022

Muh Fahrizal Rosidi<sup>1\*</sup>, Safruddin<sup>1</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [muhfahrizalrosidi278@gmail.com](mailto:muhfahrizalrosidi278@gmail.com)

### Article History

Received : January 27<sup>th</sup>, 2022

Revised : February 18<sup>th</sup>, 2022

Accepted : March 04<sup>th</sup>, 2022

**Abstrak:** Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Lombok Tengah SDN Merang Baru Kelurahan panjisari telah diajarkan berbagai materi khususnya kelas I atau kelas rendah masih terdapat siswa yang belum bisa membaca atau mengenal kata-kata, sehingga siswa di SDN Merang Baru harus diajarkan mulai dari mengeja, mengenal huruf dan mengajarkan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk meningkatkan minat membaca, guru harus mengajar dengan menggunakan media. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Kereta Kata yang mudah digunakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kereta kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku mengetahui kelayakan media pembelajaran kereta kata, dan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik siswa kelas 1 SDN Merang Baru. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahap penelitian, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN Merang Baru, Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, wawancara dan angket, kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi dan guru. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Kereta kata pada materi Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD. kelayakan Media Pembelajaran Kereta Kata pada materi Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rata-rata persentase 97%, penelitian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rata-rata persentase 97,50%. Hasil uji coba guru yang diwakilkan oleh guru mendapatkan kriteria sangat baik dengan rata-rata persentase 100%. Berdasarkan kesimpulan penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran kereta kata layak digunakan dengan memenuhi kriteria kelayakan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta validasi guru.

**Kata kunci :** ADDIE, Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menunjang sumber daya manusia yang mempunyai potensi dan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berpartisipasi dan berkualitas salah satu faktor penyebabnya adalah mutu pendidikan yang berkualitas pula. Dalam dunia pendidikan guru merupakan fasilitator yang sangat penting untuk menjadikan peserta didik mengetahui pengetahuan dan informasi, guru adalah seorang yang dapat di gunakan dan ditiru, peran guru dalam dunia pendidikan tidaklah

mudah, guru tidak hanya dapat menyalurkan pengetahuan tetapi guru juga dituntut untuk dapat memberikan kemajuan dibidang pendidikan, hal ini tertuang dalam Undang-undang. Menurut UU Guru dan Dosen Nomer 14 tahun 2005 pasal 8 bahwa Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, yang di maksud adalah guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi diri untuk menjadikan pembelajaran yang menarik, aktif dan inovatif. Termasuk didalamnya pendidikan harus bisa meningkatkan keterampilan berbahasa, berbahasa yang berarti bahwa manusia sangat membutuhkan keterampilan berbahasa untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 di SDN Merang Baru 2021/2022, menunjukkan bahwa secara umum peserta didik masih rendah dalam pemahaman karena pembelajaran yang kurang maksimal dan kurang efektif dalam menggunakan media dan inopatif dalam mendukung proses pembelajaran. selain itu guru hanya menggunakan papan sebagai media pembelajaran dan ceramah yang dimana hal tersebut menyebabkan keaktifan atau partisipasi peserta didik dalam proses belajar sangat kurang. Peserta didik tidak merespon guru saat pembelajaran, kebanyakan tidak mendengarkan guru, karena kurang adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran kereta kata untuk memebrikan semangat dan motifasi dalam proses belajar peserta didik.

Pemecahan masalah yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran kereta kata yang telah dimodifikasi atau dikembangkan sedemikian rupa agar dapat dijadikan sebagai alat media dalam proses belajar mengajar peserta didik materi hewan dan tanaman di sekitarku, untuk siswa kelas 1 sekolah dasar semester genap. Melalui media pembelajaran kereta kata dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan dapat memotifasikan dalam proses belajar, dengan adanya media ini dapat memudahkan guru dan mahasiswa dalam proses mengajar, tidak sulit untuk menggunakan media pembelajaran kereta kata ini, dengan dibuat menggunakan papan dan triplek dengan dilapisi kain panel yang membuat media ini menarik perhatian peserta didik karena media kereta kata ini bermacam-macam warna disetiap gerbong, yang membuat peserta didik menarik perhatian proses belajar, dengan menempelkan sebuah hurup sesuai dengan gambar yang berubah menjadi sebuah kata, contoh gambar sapi maka hurup s-a-p-i menjadi kata sapi.

Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dengan harapan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik perhatian dan melibatkan peserta didik perlu dikembangkan guna mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya adalah media kereta kata.

Media kereta kata merupakan media yang sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik siswa kelas rendah kelas tinggi. Dalam pengembangan kereta kata ini yang dimana terdapat 2 pengembangan yaitu pengembangan huruf tiga dimensi dan cara penggunaan media. Pengembangan huruf tiga dimensi ini dimana membuat seperti huruf namun dengan menggunakan media yang berbahan dasar benda keras seperti kayu dan triplek, dalam pembuatan huruf ini peneliti menggunakan kardus diptong persegi 4 dengan dilapisi kain panel agar lebih mudah serta bahan yang mudah dijangkau oleh peserta didik sehingga membuat huruf tersebut akan lebih nyata saat dipresentasikan kepada peserta didik. Selain penggunaan bahan media huruf menjadi tiga dimensi adapun cara penggunaan media tersebut dimana saat proses pembelajaran guru akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai huruf – huruf tersebut setelah menggunakan huruf tersebut siswa akan diajak bermain dengan guru, yang dimana guru akan menyebutkan sebuah huruf lalu siswa akan menunjuk diri dan menempelkan huruf tersebut kedalam kereta kata yang ada gerbong-gerbong sampai dengan sebuah kata atau dalam 1 kata. Dengan begitu siswa akan mengeja satu persatu huruf yang ada didepan dan mengejanya menjadi sebuah kata.

Berdasarkan observasi yang telah di lakukan di Lombok Tengah, SDN Merang Baru Kelurahan panjisari, telah di ajarkan berbagai materi, khususnya kelas 1 karena ini kelas 1 atau kelas rendah terdapat siswa masih belum bisa membaca atau mengenal kata-kata, sehingga siswa di SDN Merang Baru harus di ajarkan mulai dari mengeja, meghapal huruf dan mengajarkan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, untuk meningkatkan membaca Guru dan Mahasiswa harus mengajarkan dengan cara menggunakan media yang akan dipergunakan agar meningkatkan kemampuan dalam membaca, agar siswa sangat senang dan termotifasi dalam belajar, dalam hal membaca bercerita, dan mengajarkan mengeja, karena di kelas 1 sangat mempengaruhi potensi belajar siswa, jika tidak meperhatikan dalam perkembangan membaca atau menghapalkan kata-kata maka sangat mempengaruhi belajar dalam sekolah, Di SDN Merang Baru.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan melalui bentuk penyajian yaitu bahan cetak, media proyek, audio audio visual, media televisi dan media multi media. Proses membaca yang

dilakukan di kelas rendah dapat dilakukan dengan berbagai teknik atau metode, proses kegiatan pembelajaran juga dapat dikemas dengan menggunakan berbagai media yang menarik perhatian dan dapat menyenangkan bagi siswa dan juga tentunya dapat diterima dengan mudah oleh siswa, terutama pada kelas 1 yang merupakan kelas rendah.

Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran kereta kata. Pengembangan media kereta kata ini termasuk media jarang digunakan di sekolah

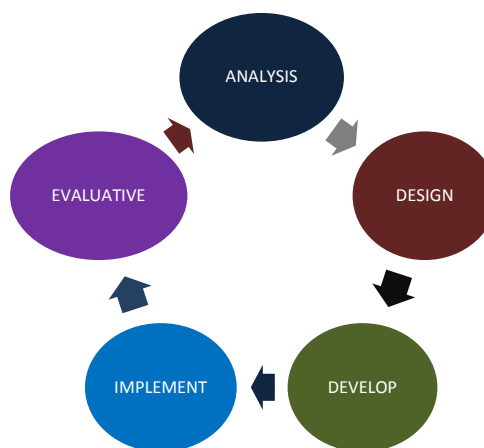
Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang di atas fakta bahwa media kartu huruf atau kartu bergambar cocok digunakan dalam pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar, akan tetapi ada yang belum sesuai dipakai sebagai media pembelajaran membaca karena masih banyak kekurangan dan perlu modifikasi. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuktikan bahwa aktivitas siswa, pemahaman materi pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengembangan dalam membaca dengan menggunakan kereta kata dan dapat mempermudah dalam pembelajaran. Penelitian ini memilih observasi di SDN Merang Baru di kabupaten Lombok Tengah untuk “pengembangan media kereta kata pada kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Merang baru 2021/2022”. Hasil penelitian yang diharapkan adalah terciptanya media pembelajaran kereta kata yang layak digunakan untuk mempelajari materi membaca Bahasa Indonesia di kelas 1 Sekolah Dasar. Media kereta kata dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar dan mempermudah guru dalam mengetahui pemahaman siswa tentang tingkat membaca. Selain itu, media kereta kata juga digunakan untuk pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan yaitu sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk

tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang dimana harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Rayanto & Sugianti, 2020).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Sezer, et al, (2013) bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisis bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain. Dengan berkordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang disesuaikan dengan namanya yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Rayanto 2020:29). Berikut adalah gambar tahapan dari model ADDIE.



Gambar 1. Desain penelitian dengan menggunakan model ADDIE

Teknik analisis data menggunakan skala likert dalam penelitian ini, menurut Sugiyono (2010:134) dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel kemudian dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Nilai yang diberikan dari satu sampai lima untuk merespon sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media kereta kata pada kemampuan membaca pada penelitian

ini terdiri dari *Analysis, Design, Devloment, Implementation*, dan *Evaluation*.

#### a. *Analysis (Analisis)*

Tahap pertama yaitu menganalisis kinerja adanya masalah yang dihadapi peserta didik kelas I di SDN Merang Baru pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengobservasi peserta didik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dengan wawancara guru kelas I menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kurang aktif dalam belajar, dan tidak mendengarkan guru cenderung bermain, hal itulah yang membuat peserta didik kurang bisa membaca atau mengeja karena kurang maksimal dan tidak adanya penggunaan media yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik.

Tahap kedua yaitu menganalisis kebutuhan sehingga menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti menggunakan media pembelajaran kereta kata di dalam kelas 1 SDN Merang Baru dapat membantu serta meningkatkan semangat dan kefokusannya siswa dalam pembelajaran. sehingga pembelajaran yang diterima mampu menjadi pembelajaran yang bermakna dan dapat meminimalisir kebosanan siswa. Dengan ini peneliti menerapkan sebuah media pembelajaran kereta kata untuk materi 7 “Benda, Hewan dan Tanaman di sekitarku” subtema 1 “Benda Hidup dan Tak Hidup Di Sekitarku” pembelajaran 1, Bahasa Indonesia.

#### b. *Design (Desain)*

Tahap desain adalah tahap desain produk yang dilakukan dengan membuat perancangan bentuk dasar dari media pembelajaran kereta kata dan dasar komponen kereta kata dengan bahan kayu, papan, kain panel dan lain-lain. Dengan desain produk yang dibuat mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi 7 “Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku” untuk siswa kelas I SDN Merang Baru.

Media pembelajaran kereta kata ini menggunakan kerajinan tangan yang telah di gambar sebelum melakukan desain, jika sesuai dengan desain yang telah digambar maka barulah menentukan cara pengembangan media kereta kata dengan menentukan ukuran dari media kereta kata dengan ukuran 100 cm x 50 cm, menentukan bentuk media kereta kata, dan menentukan warna setiap gerbong kereta kata, dan memberikan warna dengan menggunakan kain panel karna

mudah di dapatkan dan agar mudah menempel menggunakan pelekat agar mudah di temple di gerbong, selanjutnya menggunakan kardus sebagai lapis untuk hurup A-Z dengan kain panel dan juga gambar benda hidup dan tak hidup sesuai dengan materi yang telah di sesuaikan dengan media pembelajaran kereta kata

#### c. *Deployment (pengembangan)*

pada tahap ini langkah awal yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran kereta kata yang telah ditentukan, media pembelajaran ini didesain sedemikian rupa agar dapat menghasilkan sebuah produk, setelah itu dilakukan penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media. Berikut hasil validasi :

##### 1. hasil penilaian validator ahli media

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media tahap 1 tingkat kelayakan media pembelajaran kereta kata berdasarkan hasil dari validator ahli media yaitu:

Nilai maksimal :  $22 \times 4 = 88$

$$P = \frac{82}{88} \times 100\%$$

P = 93 %

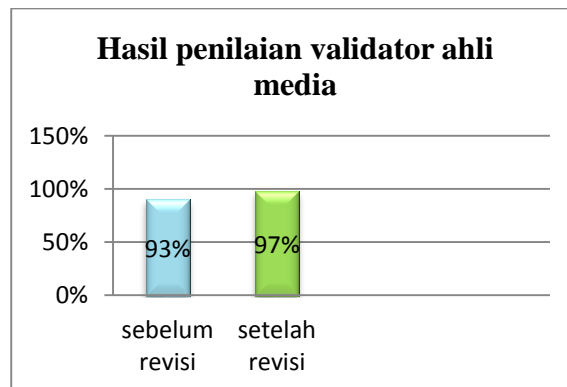
Berdasarkan hasil uji validasi ahli media tahap 2 adanya penyempurnaan dalam media yaitu sebagai berikut:

Nilai maksimal :  $22 \times 4 = 88$

$$P = \frac{86}{88} \times 100\%$$

P = 97 %

Sesuai dengan hasil pencapaian kelayakan media pembelajaran Kereta kata setelah direvisi menjadi hasil 97%, di katakan media layak digunakan. Hasil uji validasi media tahap I dan II di tampilkan dalam bentuk digram sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Validator Ahli Media Tahap I dan II

## 2. Hasil penilaian uji ahli

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi tahap 1 tingkat kelayakan materi pembelajaran kereta kata berdasarkan hasil dari validator ahli materi yaitu:

Nilai maksimal :  $20 \times 4 = 80$

$$P = \frac{49}{80} \times 100\%$$

P = 61,25 %

Sesuai dengan hasil presentasi validasi bahwa tingkat kelayakan materi untuk mediakereta kata sebesar 61,25% dikatagori materi layak digunakan tetapi berdasarkan revisi ahli materi.

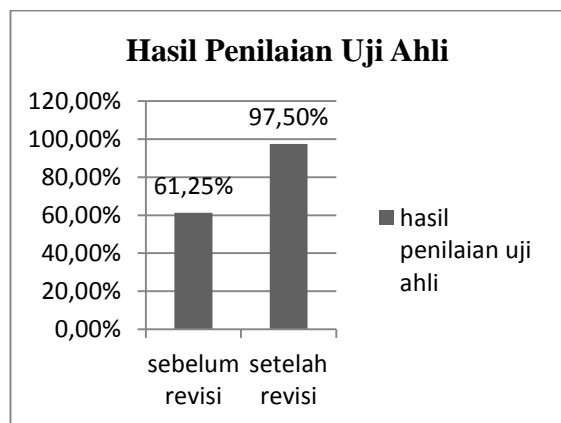
Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi tahap 2 adanya penyempurnaan dalam materi yaitu sebagai berikut:

Nilai maksimal :  $20 \times 4 = 80$

$$P = \frac{78}{80} \times 100\%$$

P = 97,5 %

Sesuai dengan hasil pencapaian kelayakan materi pada media pembelajaran kereta kata setelah direvisi menjadi 97,5% di katagorikan layak digunakan. Hasil uji validasi materi tahap I dan II di tampilkan dalam bentuk digram sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Validator Ahli Materi Tahap I dan II

## d. Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran kereta kata yang telah dilakukan implentasi atau penenapan menggunakan media pembelajaran tersebut. Tahap ini dilakukan di SDN Merang Baru menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1, dengan diwakilkan oleh guru, karena kelas 1 masih belum lancar dalam membaca, maka respon peserta didik dilihat oleh guru kelas 1 yang

menilai dari media, materi maupun respon peserta didik. Media pembelajaran kereta kata diujicobakan oleh guru yang diwakilkan oleh guru terdiri dari 14 siswa.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli guru tahap 1 adanya penyempurnaan dalam materi yaitu sebagai berikut:

Nilai maksimal :  $10 \times 4 = 40$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

P = 97,5 %

## e. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan hasil implemntasi pada media pembelajaran kereta kata sebelumnya dilakukan evaluasi sesuai dengan tanggapan yang diberikan oleh guru pada tahap implementasi atau uji coba pada tahap pertama. Adapun hasil uji coba kedua pada tahap evaluasi terhadap respon peserta didik yang diwakili oleh guru sebagai berikut :

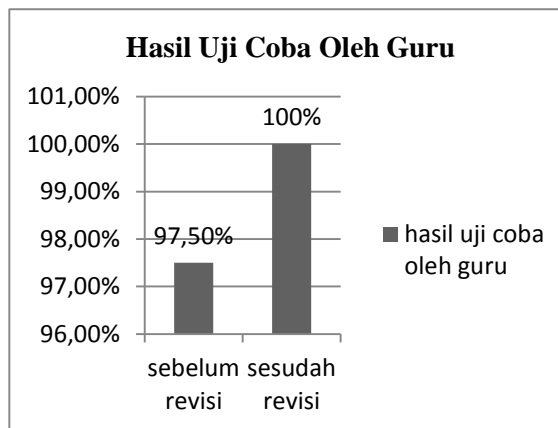
Tingkat kelayakan media pembelajaran kereta kata berdasarkan hasil dari validator ahli guru yaitu:

Nilai maksimal :  $10 \times 4 = 40$

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

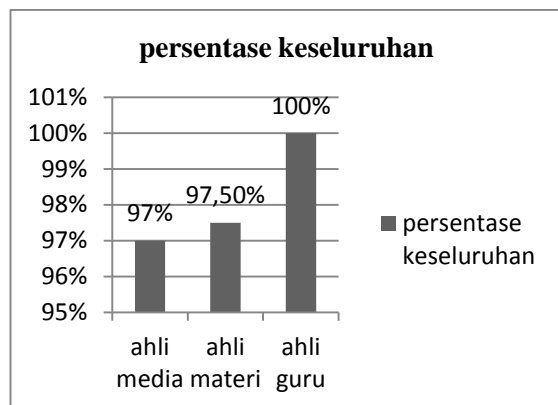
P = 100 %

Sesuai dengan hasil presentasi validasi bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran sebesar 100% katagori media layak digunakan tidak ada revisi dari ahli guru.



Gambar 4. Grafik Hasil Validator Ahli Media Tahap I dan II

Hasil presentase data penelitian yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan uji coba guru ditampilkan dalam bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 5. Grafik Hasil Validator dari Keseluruhan

## Pembahasan

Pembahasan pengembangan media kereta kata pada kemampuan membaca pada penelitian ini terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Devloment*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

### 1. Anaysis (Analisis)

Pada tahap analisis, ditemukan adanya masalah mendasar yang dihadapi di kelas 1 terutama dengan kurangnya alat atau media dalam proses pembelajaran di sekolah, hal itulah yang membuat peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Menurut Arsad (2011:10) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”.

Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, terutama media pembelajaran kereta kata dapat mempengaruhi minat belajar dan membaca peserta didik, karena media adalah salah satu yang dapat memotivasikan, dan memberikan semangat minat belajar peserta didik, karena menerapkan sebuah media yang relevan dan inovatif dengan konsep materi maka peserta didik akan diberikan pengalaman belajar yang bermakna karena dapat melibatkan mereka secara langsung dalam prosesnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran kereta kata, dengan bentuk kereta kata, dengan banya gerbong-gerbong, dan diberikan warna-warni, agar siswa tertarik melihat media kereta kata, dengan materi tema 7 “Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku” subtema 1 “Benda Hidup dan Tak Hidpu” pembelajaran 1 Bahasa Indonesia, kelas 1 SDN

Merang Baru, dengan adanya media ini peserta didik lebih aktif di kelas dan dapat memperkuat pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan.

### 2. Design (Perancangan)

Tahap desain adalah merancang bentuk media pembelajaran kereta kata dengan menggunakan alat bantu, seperti palu, paku, gergaji dan lain sebagainya, dengan menggunakan bahan sebagai media seperti kayu dan triplek, yang mudah didapatkan di toko bangunan, dengan merancang menggunakan buku gambar terlebih dahulu menggambar yang akan dibuat, jika sesuai dengan yang kita harapkan, barulah memotong papan kayu, dan triplek sesuai dengan bentuk kereta, dengan 7 gerbong-gerbong yang dibuat, hal inilah yang sulit terutama merancang media kereta kata dengan bentuk kereta kata yang unik, dapat meningkatkan kualitas peserta didik dalam belajar membaca, setelah jadi media kereta kata, barulah memberikan warna warni dari setaip gerbong, dan latar di depan diberikan warna-warin, dengan adanya pohon, rumput, awan dan matahari sebagai pemandangan kereta kata, dan warna setiap gerbong, diberikan warna merah, kuning, hijau, putih, hitam, pink dan lain sebagainya. Dengan mendesain sebgas yang diharapkan, dapat meningkatkan kualitas dalam belajar sesuai dengan tema yang diangkat. Media pembelajaran kereta kata ini dirancang untuk siswa kelas 1 SD dengan tema 7 “Benda, Hewan dan tanaman Di sekitarku Bahasa Indonesia.

### 3. Develoment (Pengembangan)

Mulyatiningsih (2019):200) menjelaskan bahwa tahap pengembangan dalam model ADDIE berbasis kegiatan realisasi rancangan produk. Oleh karena itu, semua hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan diwujudkan dalam bentuk kereta dari media pembelajaran kereta kata yang dikembangkan dengan 7 gerbong, yang akan ditaruh huruf-huruf sesuai gambar hewan, ataupun benda tak hidup, yang menjadi sebuah kata, dengan pemandangan di kereta kata ada pohon, awan, matahari dan rumput. Media ini untuk digunakan dalam pembelajaran kelas 1 SD.

Produk pengembangan media pembelajaran kereta kata ini telah dilakukan perbaikan atau penyempurnaan secara bertahap melalui beberapa review, yaitu validasi oleh para ahli, validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan serta sebagai bahan evaluasi media sebelum diuji cobakan

kepada peserta didik, terutama materi yang disajikan, sesuai dengan media.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi oleh Bapak Ashar Pajarungi Anar, S.Pd., M.Pd pada tahap I mendapatkan skor persentase sebesar 61,25% dengan tanggapan bahwa materi. Kemudian dilakukan revisi dan validasi tahap II yang kemudian mendapatkan skor sebesar 97,5% yang berada pada tingkat kualifikasi “sangat layak”. Selanjutnya dilakukan validasi media, yakni oleh Bapak Mohammad Archi Mauluda, S.Pd., M.Pd Uji coba tahap I memperoleh skor persentase sebesar 93% dengan revisi ditambahkan nama media, dan juga ditambahkan langkah-langkah permainan media kereta kata agar peserta didik mudah dalam memahami cara penggunaan media kereta kata. Oleh karena itu, dilakukan revisi dan validasi tahap II yang kemudian mendapat skor sebesar 97% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi “sangat layak”. Yang telah sempurna yang telah dilakukan.

#### **4. Implementation (Penerapan)**

Tahap implementation adalah menerapkan media pembelajaran kereta kata yang telah dikembangkan yang telah diajarkan di kelas I SDN Merang Baru. Produk media pembelajaran kereta kata diujicobakan kepada peserta didik untuk kelompok kecil terdiri dari 14 peserta didik. Kemudian setelah dilakukannya penerapan media pembelajaran kereta kata perlu adanya melihat respon dari peserta didik untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan. Hasil persentase pada tahap I untuk respon peserta didik mendapatkan skor sebesar 97% dan dinyatakan layak. Namun, berdasarkan penilaian yang ada perlu adanya perbaikan-perbaikan dari beberapa skor penilaian terendah, yaitu ada pada point indicator ketercapaian, materi yang diberikan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap akhir dari model ADDIE yaitu tahap Evaluasi. Enha (2019) dari Ardani (2020:91) menyatakan bahwa tahap evaluasi dilakukan dengan melihat respon peserta didik sebagai umpan balik pada media pembelajaran kereta kata. Evaluasi awal telah dilakukan pada tahap I kemudian setelah menganalisis hasil dari respon peserta didik tersebut maka dilakukan perbaikan dan evaluasi tahap II, terhadap media pembelajaran kereta kata memperoleh skor

sebesar 100% dan dapat dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran kereta kata materi tema 7 “Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku” subtema 1 “Benda Hidup dan Tak Hidup” pada pembelajaran I, kelas I SDN Merang Baru sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tahap model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluasi* (Evaluasi) dengan materi 7 “Benda, Hidup dan Tanaman di Sekitarku” subtema 1 “Benda Hidup dan Tak Hidup”. Dengan mengikut sertakan peserta didik, untuk mengetahui produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran kereta kata yang berbentuk kereta yang memiliki banyak gerbong, dan diberikan warna-warni di setiap gerbong, yang bisa menepelkan huruf-huruf di setiap gerbong yang menjadi sebuah kata, contoh gambar sapi yang hurup di eja: S-A-P-I, menjadi kata SAPI. 2) media pembelajaran kereta kata sudah mulai tahap uji validasi sesuai saran dari para ahli, dari ahli media diperoleh 97% dikategorikan media layak digunakan sedangkan tahap ahli materi juga diperoleh 97,5% dikategorikan layak digunakan dan termasuk respon peserta didik dalam kelompok kecil mendapat 100% kategori media layak digunakan. Jadi dari keseluruhan hasil penelitian terhadap media pembelajaran kereta kata yang dikembangkan berada pada tingkat layak. 3) Media pembelajaran kereta kata terbukti layak digunakan, sehingga merupakan solusi dapat meningkatkan kualitas dalam belajar peserta didik, yang dapat merubah cara berfikir karena adanya media yang menarik minat belajar peserta didik, dan membuat suasana baru dalam belajar peserta didik.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, para guru dan staf pengajar SDN Merang Baru yang telah membantu dalam penelitian ini.

## REFERENSI

Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten  
Lombok Timur.

- Arsyad, Azhar (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo. Persada.
- Ardini, Pupung Puspa, & Lestarinigrum, Anik. (2018), *Bermain dan Permainan*. Pranbon Nganjuk: CV. Adije Media Nusantara.
- Ermiana, Ida., Witomo, H. A. Hari., & Khair, Baiq Niswatul. (2019). Pengembangan Media Berdasarkan Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. *Prosiding Seminar Nasional Pagalaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, 1(1), 297-303.
- Fani, Septiani., Puspitawati (2019) Penggunaan Media Gambar Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Madrasah Ibtidakyah Ma Arif Darurrahman Marga Tiga Lampung Timur.
- Hanafi, Halid., Adu, La., & Muzakkir, H. (2019). Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah. *Penerbit Deepublish*.
- Herlina Shinta, & Anugraheni Indri (2020). *Pengembangan Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar*.
- Mulyatiningsih, Endang (2019). *Metode penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Panjahitan, D. J. (2016) *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Langsung*. *Matchematics Pedagogik*, 1, 83.
- Rayanto, Yudi Hari (2020). *Penelitian pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 TEORI Dan praktek*. Pasuruan: Academic & Research Institute.
- Rumidjan, sumanto,. & A. Badawi (2020). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Program Studi PGSD Jurusan KSDP Universitas Negeri Malang*.
- Sanjaya, Wina (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta Kencana.
- Sugiyono (2008). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA
- Umami Kuratul (2020). Pengembangan Media Gambar Berbasis Word Square Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 1 Penedagandor