

Pengembangan Kartu Kuartet (Kartet) Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (pada Siswa Kelas II SDI Ma'arif Tawang Sari Garum)

Fatatul Hikmah¹, Fathul Niam²

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

¹fatatulhikmah21@gmail.com ²masniam16@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 22/10/2021

Direvisi : 19/02/2022

Disetujui : 13/04/2022

Dipublikas : 25/06/2022

Kata kunci:

Kartu Kuartet,
Penguasaan Kosakata,
Wujud Benda,

Keywords:

Quartet Card,
Vocabulary Mastery,
object form,

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Kartu Kuartet sebagai peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas IIE di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Hasil wawancara wali kelas IIE di SDI Ma'arif Garum penggunaan media kurang maksimal dan rendahnya penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE* dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket ahli materi, ahli media, penilaian guru, respon kemenarikan siswa, soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisa yang digunakan berupa angket ahli materi, ahli media, penilaian guru, respon kemenarikan siswa, soal *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini meliputi validasi ahli materi diperoleh presentase 87,5 % dengan kriteria sangat valid tanpa revisi dan validasi ahli media diperoleh presentase 78,75 % dengan kriteria valid dengan kriteria revisi sesuai saran, hasil uji coba respon kemenarikan siswa mendapatkan nilai 93,5 % dengan kategori sangat menarik. Kartu Kuartet untuk peningkatan penguasaan kosakata mengalami peningkatan tinggi dengan skor *N-Gain* keseluruhan yaitu 0,82. Jadi pengembangan media Kartu Kuartet valid serta menarik digunakan dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Abstract: *This study aims to develop the Quartet Card media as an increase in vocabulary mastery for class IIE students at SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. The results of the IIE homeroom interview at SDI Ma'arif Garum the use of media is less than optimal and the students' vocabulary mastery is low. This study uses the Research and Development method with the ADDIE development model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used interviews, observation, documentation, material expert questionnaires, media experts, teacher assessments, student attractiveness responses, pretest and posttest questions. The analysis technique used is a material expert questionnaire, media expert, teacher assessment, student attractiveness responses, pretest and posttest questions. The results of this study include material expert validation, obtained a percentage of 87.5% with very valid criteria without revision and media expert validation obtained a percentage of 78.75% with valid criteria with revised criteria according to suggestions, the results of the student attractiveness response test get a value of 93.5% very interesting category. The Quartet Card for increasing vocabulary mastery has a high increase with an overall N-Gain score of 0.82. So the development of the Quartet Card media is valid and interesting to use and can improve students' vocabulary mastery.*

PENDAHULUAN

Salah satu peranan penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah alat bantu proses pembelajaran guru untuk menyampaikan

materi kepada siswa agar pesan lebih mudah diterima, menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif (Irwandani, 2018). Media pembelajaran memiliki manfaat besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran terutama materi yang dibidang rumit atau kompleks untuk dipahami siswa. Media pembelajaran siswa harusnya mampu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Ibu Eko wali kelas kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum proses pembelajaran yang terjadi dengan materi wujud benda ternyata belum berjalan sebagaimana yang dikehendaki, diantaranya guru hanya menerangkan dan siswa hanya mengerjakan buku Lembar Kerja Siswa yang isi atau materi dalam buku ajar cenderung sepotong-potong. Penjelasan di LKS yang sangat terbatas dan beberapa ilustrasi gambarnya yang kurang jelas karena hanya berwarna hitam putih. Menurut Ibu Eko untuk materi wujud benda beliau menggunakan benda-benda konkret yang setiap hari anak sudah melihatnya. Dampaknya, sebagian siswa mengalami kesusahan dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan, siswa merasa bosan, tidak senang, mengantuk, malas dan kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran dengan ditunjukkan siswa hanya membolak-balik buku dan lebih sering bermain alat tulis.

Berdasarkan permasalahan tersebut agar siswa lebih mudah memahami, menyerap, menguasai kosakata, dan berkeaktifitas, maka siswa harusnya terlibat langsung dalam menemukan pengetahuan dan kreatifitasnya sendiri. Oleh sebab itu dalam pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menyenangkan, supaya siswa mampu menguasai kosakata dengan tepat, maka terciptalah media pembelajaran Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata. Kartu Kuartet merupakan salah satu jenis media yang berupa kartu-kartu yang dilengkapi dengan judul dan gambar penjas. Menurut Azizah (2017) kartu kuartet merupakan permainan yang terdiri dari beberapa jumlah kartu yang disertai gambar dengan tema yang telah ditentukan, setiap kartu terdapat judul dan sub judul sebagai penjelasan dari gambar tersebut. Ismail (2020) mengatakan bahwa penggunaan media kartu kuartet memberikan kemudahan siswa saat belajar karena dilengkapi dengan gambar yang berkaitan langsung dengan materi.

Bentuk kartu kuartet yang kecil sehingga praktis dibawa dan dimainkan kapan saja dapat memudahkan siswa saat memainkannya pada jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran. Kartu kuartet ini juga mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antar siswa. Guru menjadi terbantu dalam menanamkan kosakata pada anak sehingga kartu kuartet dapat digunakan siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi wujud benda untuk meningkatkan kosakata siswa. Penguasaan kosakata sebaiknya ditanamkan pada anak sejak dini (Yulianti dkk, 2019) dimana kosakata berperan penting untuk siswa karena dengan menguasai kosakata mampu memudahkan siswa untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Kosakata menurut Fitriyani (2017) merupakan; (1) beberapa kata yang diketahui dan digunakan siswa, (2) beberapa kata yang digunakan dalam berbahasa siswa, (3) daftar kata beserta dengan artinya. Kosakata biasanya berkembang dan meningkat pada setiap tingkatan usia. Hal tersebut banyak mengambil peran orangtua bagaimana mereka menanamkan kosakata pada anak.

Pentingnya penguasaan dan penerapan kosakata dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Melalui penggunaan Kartu Kuartet, diharapkan siswa akan tertarik dengan apa yang akan dipelajari sehingga kemampuan penguasaan kosakata dan apa yang disampaikan akan mudah ditangkap oleh siswa. Terbukti pada penelitian relevan yang dilakukan Wulandari dan Damayanti (2019), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V SD" menunjukkan bahwa kevalidan media sebesar 90%, kevalidan materi 91% dengan kategori layak, hasil angket siswa 92,28%, pengamat atau guru 87,5% dan kualitas media dari hasil sumatif memiliki rata-rata 81,5% dan kelas besar 85,08%.

Penelitian pengembangan juga dilakukan oleh Defingatun dkk (2020), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan IPS" menunjukkan bahwa persentase kelayakan media ahli media 98,89% dan ahli materi 88,89% dengan hasil tanggapan siswa dan guru sebanyak 92,3% dan 94,4%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh Wulandari dkk (2019) "Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V SD" dan Defingatun (2020) dkk "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan IPS" media Kartu Kuartet bahwa melalui uji dari para ahli dinyatakan berkualitas, layak, dan dilihat dari respon siswa serta uji praktikalisasi dinyatakan sangat praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasar uraian diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat digunakan guru dan siswa yaitu berupa media kartu kuartet. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Kartu Kuartet Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas II di SDI Ma'arif Garum".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Research and Development (R&D). Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan produk merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan dapat menguji keefektifan dari produk tersebut dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid. Model pengembangan *RnD* yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, dimana model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini memiliki kelebihan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap tahap dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang telah dilalui, sehingga produk yang dihasilkan mampu menjadi produk yang valid. Selain itu model ini sangat sederhana menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*.

Langkah yang dilakukan peneliti dari model pengembangan *ADDIE* yaitu sebagai berikut.

Tahap Analysis; pada tahap ini, kegiatan utamanya yaitu menganalisis adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Tahap analisis yaitu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa (Sari, 2017). Masalah tersebut dapat terjadi karena media pembelajaran yang digunakan guru saat ini tidak relevan dengan karakter, materi pembelajaran, kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, dan teknologi. Tahap analisis ini terdiri dari analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan.

Tahap Design; langkah kedua yaitu merancang (*desain*). Tahap *design* ini dilakukan sebelum dilaksanakannya pengembangan media. Peneliti melakukan persiapan pengembangan media kartu kuartet yaitu menyiapkan rancangan desain tampilan umum kartu serta analisis materi pelajaran yang akan dimuat dalam kartu kuartet. Pada media pembelajaran Kartu Kuartet ini langkah *design* berupa merancang media yang dilihat dari segi fisik/ *design* nya dan segi materi.

Tahap Development; tahap ini berisi mewujudkan dengan benar dari tahapan *design* yang telah dibuat sebelumnya (Harjata, 2018). Tahap ini meliputi penentuan dan pemilihan pengembangan media, dan pemilihan *tools* dan aplikasi pendukung yang akan digunakan. Adapun tahap yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media Kartu Kuartet ini yaitu 1) Pembuatan rancangan *design* media Kartu Kuartet dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010*. Pembuatan media Kartu Kuartet ini dilihat dari segi *design* dan materi yang nanti dapat terlihat perbedaannya dengan media yang saat ini digunakan di sekolah tempat penelitian. 2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media tersebut kepada tim ahli materi dan ahli media. 3) Merevisi media tersebut sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli materi dan ahli media sehingga terdapat perbandingan sebelum dan setelah adanya *review*.

Tahap Implementation; tahap ini dapat dilanjutkan jika media Kartu Kuartet telah divalidasi dan direvisi sesuai dari tim ahli materi dan ahli media. Selanjutnya yaitu pelaksanaan uji coba produk dengan cara siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal dan penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media Kartu Kuartet dan mengukur penguasaan kosakata setelah siswa menggunakan media Kartu Kuartet. Kesimpulannya tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil peningkatan setelah siswa menggunakan media Kartu Kuartet.

Tahap Evaluation; tahap ini merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi media yang telah dibuat oleh peneliti sudah sesuai atau belum dengan yang diharapkan oleh peneliti, ahli materi dan ahli media. Hasil dari evaluasi kemudian digunakan untuk memberi umpan balik kepada siswa. Revisi dilaksanakan sesuai dengan saran dan masukan dari validator produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Wawancara, salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan dengan percakapan dan tanya jawab yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IIC untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai masalah yang terdapat di dalam kelas. 2) Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrument pengamatan, observasi peneliti dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis media pembelajaran siswa yang digunakan selama proses pembelajaran. 3) Angket, angket ini digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis (Sugiyono, 2016). Peneliti menggunakan 2 angket, angket pertama diberikan kepada validator ahli media, dan materi untuk mengukur kevalidan media dan angket kedua diberikan kepada siswa atau responden untuk mengukur kemenarikan dari Kartu Kuartet. 4) Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berbentuk buku, arsip, tulisan baik berupa angka atau gambar yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian. Data yang diperoleh dari dokumentasi meliputi silabus, RPP, profil sekolah, foto sekolah, dan kegiatan belajar siswa kelas IIC SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. 5) Tes, yaitu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran. Tes yang digunakan peneliti terdapat dua jenis, yaitu *pretest* dan *posttest*. Dimana *pretest* digunakan untuk mengukur sejauh mana penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi wujud benda sebelum diberi perlakuan penggunaan media Kartu Kuartet. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur sejauh mana penguasaan kosakata dan pemahaman siswa terhadap materi wujud benda setelah diberikannya perlakuan media Kartu Kuartet.

Penelitian pengembangan Kartu Kuartet ini pengumpulan datanya diperoleh dari analisis wawancara guru kelas IIE, angket kevalidan dari tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dan *pretest* dan *posttest* penilaian penguasaan kosakata. Saran dari tim ahli digunakan untuk mendapatkan saran dan masukan dari media Kartu Kaurtet. Sedangkan data angket yang didapatkan dari siswa digunakan untuk menilai penguasaan kosakata siswa. Sumber data yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk mendapatkan saran dan masukan dari media pembelajaran Kartu Kuartet. Subjeknya yaitu siswa kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum yang berjumlah 20 anak dengan laki-laki berjumlah 14 dan siswa perempuan berjumlah 6 anak. Lokasinya bertempat di Jl. Raya Garum RT/3 RW/2 Tawang Sari Garum Blitar.

Kevalidan media, berupa angket ditujukan kepada tim validator yaitu ahli materi, dan ahli media dengan menggunakan *Skala Likert* dengan rentang skala antara 1 sampai 5 sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria dari Media Kartu Kuartet. Bentuk *Skala Likert* menurut Maryuliana dkk (2016) sebagai berikut.

Tabel 1 Skala Likert Kevalidan Media

Kriteria	Pernyataan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (RG)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Arikunto dalam Rolisca dan Achadiyah, 2014) rumus yang digunakan untuk mengolah data yaitu mengukur kevalidan menggunakan teknik analisis dibawah ini.

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

Keterangan:

P = Presentase

x = Jumlah skor oleh subjek uji coba

xi = Jumlah skor ideal dalam satu item

Dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media yang digunakan dengan kriteria penilaian sebagai berikut (Arikunto dalam Ernawati dan Sukardiyo, 2017).

Tabel 2 Kriteria Kevalidan

Skor dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan	Keterangan
< 21 %	Sangat Tidak Valid	Revisi
21 – 40 %	Tidak Valid	Revisi
41 – 60 %	Cukup Valid	Tidak Revisi
61 – 80 %	Valid	Tidak Revisi
81 – 100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

Kemenarikan Analisis Respon Kemenarikan Siswa, Angket respon siswa menggunakan *Skala Guttman*, yaitu skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden. Disini peneliti menggunakan “ya-tidak” untuk mengetahui kemenarikan siswa terhadap media Kartu Kuartet. Menurut Pranatawijaya dkk (2019) Skala Guttman sebagai berikut.

Tabel 3 Skala Guttman Respon Kemenarikan Siswa

Kriteria	Interval
1	Ya
0	Tidak

Untuk mengukur respon siswa, digunakan teknik analisis sebagai berikut (Arikunto dalam Rolisca dan Achadiyah, 2014).

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

Keterangan:

P = Presentase

x = Jumlah skor oleh subjek uji coba

xi = Jumlah skor ideal dalam satu item

Sedangkan yang digunakan untuk kriteria penilaian sebagai berikut (Arikunto dalam Suastika dan Rahmawati, 2019).

Tabel 4 Kriteria Kemenarikan

Skor dalam Persen (%)	Kategori Kemenarikan	Keterangan
$P > 80 \%$	Sangat Menarik	Tidak Revisi
$60\% < X \leq 80 \%$	Menarik	Tidak Revisi
$40 \% X \leq 60 \%$	Cukup Menarik	Tidak Revisi
$20 \% X \leq 40 \%$	Kurang Menarik	Revisi
$X \leq 20 \%$	Sangat Kurang Menarik	Revisi

Peningkatan Penguasaan Kosakata, Untuk menguji peningkatan penguasaan kosakata, dilakukan perbandingan antara hasil sebelum adanya perlakuan Media Kartu Kuartet dengan pembelajaran setelah adanya perlakuan media Kartu Kuartet. Sampel 20 siswa dari kelas IIE diberikan *pretest*, perlakuan, kemudian *posttest*.

Soal uji coba yang dilakukan dilapangan berupa 10 soal isian. Menurut Arikunto (2004) untuk mengukur penilaian siswa menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rumus Penilaian} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maximal}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Perolehan : Nilai dari menjawab soal

Skor Maximal : Jumlah nilai keseluruhan soal

Peningkatan penguasaan kosakata dianalisis dengan rumus N-gain ternormalisasi (N-Gain), yaitu membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Rumus N-Gain. Rumus *N-gain* menurut Husnidar dkk (2014) sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor Maximal} - \text{pretest}}$$

Keterangan :

N-Gain : Peningkatan Penguasaan Kosakata

Posttest : Nilai tes sebelum diberi tindakan media

Pretest : Nilai tes sesudah diberi tindakan media

Skor max : Nilai tertinggi

Sedangkan yang digunakan untuk kriteria peningkatan penguasaan kosakata menurut Husnidar dkk (2014) sebagai berikut.

Tabel 5 Kriteria Peningkatan Penguasaan Kosakata

Kriteria Indeks Gain	Pernyataan
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Rendah
$g \leq 0,30$	Sedang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan yaitu berupa media Kartu Kuartet materi wujud benda untuk siswa kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum dengan menggunakan metode penelitian ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Analysis

Tahap ini dilakukan sebagai pertimbangan penyusunan media yang meliputi; (1) analisis kurikulum, berupa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Materi. (2) analisis kinerja berupa masalah siswa saat proses pembelajaran dari data yang telah dilakukan dengan wawancara guru kelas IIE ibu Eko, S. Pd. I yaitu penggunaan media kurang maksimal dan rendahnya penguasaan kosakata siswa, (3) analisis kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa Kartu Kuartet Materi Wujud Benda.

Design

Sebelum produk dikembangkan, langkah pertama yaitu mempersiapkan kompetensi dasar indikator, tujuan pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013, dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia materi wujud benda. Peneliti kemudian membuat desain rancangan kartu kuartet berupa bagian-bagian yang ditampilkan pada *prototype*. Komponen media kartu kuartet untuk materi wujud benda terdiri dari kartu kuartet yang berjumlah 21 dan 1 buku pendamping. Berikut beberapa gambar design kartu kuartet dan buku pendamping.



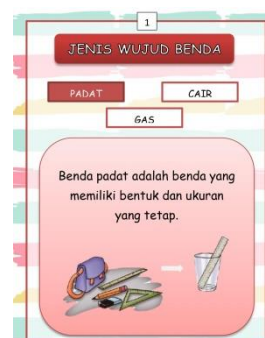
Gambar 1. Cover Depan Buku Pendamping



Gambar 2. Isi Buku Pendamping



Gambar 3. Desain Belakang Kartu Kuartet



Gambar 4. Desain Depan Kartu Kuartet

Development

Tahap ini dilakukan proses pembuatan media kartu kuartet dari kartu nomor 1-21 dengan menggunakan software *Microsoft Word 2010*. Tahapan yang dilakukan adalah dengan mengisi judul, sub judul, isi materi, dan gambar yang sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi wujud benda. Disamping kartu kuartet terdapat buku pendamping, tahapan yang dilakukan adalah membuat cover luar dan dalam, identitas, petunjuk penggunaan, prakata, daftar isi, KI dan KD, peta konsep materi wujud benda, manfaat permainan kartu kuartet, komponen kartu kuartet, cara permainan kartu kuartet, daftar pustaka, dan biodata penulis.

Selanjutnya melakukan uji validasi angket untuk mengetahui kelayakan terhadap media. Validator terhadap kartu kuartet berupa ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaiannya dapat dilihat nilai persentase kevalidan secara keseluruhan yang disajikan sebagai berikut.

Hasil Validasi Produk Ditinjau dari Ahli Media

Tujuan validasi ahli media yaitu untuk menguji penyajian Kartu Kuartet dan buku pendamping terutama dari tampilan, desain, dan isi agar menjadi media pembelajaran yang lebih valid. Penilaian media dilakukan oleh ahli media yang kompeten dalam pengembangan media pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media yaitu dari aspek desain sampul, isi, dan ilustrasi. Ahli media mengisi angket kevalidan yang terdiri dari 20 deskriptor.

Data hasil validasi ahli media yang kedua berupa data kuantitatif yang disajikan pada tabel 6 sebagai berikut.

Table 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Total Nilai	Nilai Maksimal	Presentase Hasil Skor	Kriteria
Aspek Test					
1	Ketepatan pemilihan warna huruf	3	4	75	Valid
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	100	Sangat Valid
	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3	4	75	Valid
Aspek Gambar					
2	Kejelasan gambar	4	4	100	Sangat Valid
	Ketepatan ukuran gambar	4	4	100	Sangat Valid
	Kejelasan warna gambar	3	4	75	Valid
	Kesesuaian Gambar dengan materi	3	4	75	Valid
Aspek Warna					
3	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>	3	4	80	Sangat Valid
	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	4	75	Valid
	Keserasian warna garis tepi dengan <i>background</i>	3	4	75	Valid
	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IIE	2	4	50	Cukup Valid
Aspek Bentuk					
4	Ketepatan ukuran kartu kuartet pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
	Bentuk fisik kemasan	3	4	80	Sangat Valid
Aspek Tekstur					
5	Keamanan bentuk permukaan media kartu kuartet pembelajaran untuk anak-anak	4	4	100	Sangat Valid
	Ketepatan jenis kertas yang digunakan	4	4	100	Sangat Valid
	Keawetan bahan yang digunakan	3	4	75	Valid
Aspek Penggunaan Media					
6	Kejelasan buku petunjuk penggunaan kartu kuartet pembelajaran	3	4	75	Valid
	Kesesuaian kartu kuartet pembelajaran dengan karakteristik siswa	3	4	75	Valid
	Kemudahan penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran	2	4	50	Cukup Valid
	Kepraktisan kartu kuartet	2	4	50	Cukup Valid
Jumlah Nilai Keseluruhan		63			
Nilai maksimal Keseluruhan		80			
Presentase Nilai Keseluruhan		78,75			
Kriteria Keseluruhan		Valid			

Total skor yang diperoleh sebesar 63 dari nilai maksimum 80. Sehingga skor 63 mendapatkan presentase sebesar 78,75 % dari nilai maksimal yaitu 100%. Nilai 78,75 % termasuk kategori valid.

Hasil Validasi Produk Ditinjau dari Ahli Materi

Tujuan dari validasi ahli materi ini yaitu untuk menguji kedalaman dan cakupan materi dalam kartu kuartet, materi yang dicantumkan harus sesuai dengan KD agar menjadi media pembelajaran yang lebih valid. Penilaian vslidasi materi dilakukan oleh Ibu Uswatun Hasanah, S. Pd. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari beberapa indicator. Ahli materi mengisi angket yang terdiri dari 8 deskriptor. Hasil analisa dapat dilihat pada table dibawah.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Total Nilai	Nilai Maksimal	Presentase Hasil Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	3	4	75	Layak

2	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak	3	4	75	Layak
3	Keluasan materi	4	4	100	Sangat Layak
4	Kemudahan pemahaman siswa dengan materi	3	4	75	Layak
5	Kesesuaian teks dengan gambar	4	4	100	Sangat Layak
6	Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar anak	4	4	100	Sangat Layak
7	Kejelasan sasaran penggunaan	4	4	100	Sangat Layak
8	Daya dukung materi terhadap stimulasi perkembangan kosakata	3	4	75	Layak
Jumlah Nilai Keseluruhan		28			
Nilai maxsimal Keseluruhan		32			
Presentase Nilai Keseluruhan		87,5			
Kriteria Keseluruhan		Sangat Vali			

Total skor yang diperoleh sebesar 28 dari nilai maksimum 32. Sehingga skor 28 mendapatkan presentase sebesar 87,5 % dari nilai maksimal 100%. Nilai 87,5 % termasuk kategori sangat valid.

Data Validasi Angket Respon Kemerarikan

Respon kemerarikan terhadap media media pembelajaran kartu kuartet ini divalidasi oleh 10 siswa-siswi SD/MI yang ada di dekat rumah peneliti dan telah dilakukan pada 3 Oktober 2021. Data hasil validasi angket respon kemerarikan siswa berupa data kuantitatif yang disajikan pada tabel 8 sebagai berikut.

Table 8 Hasil Uji N-Gain

No Butir Instrumen	Person Correlation I Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,814	0,632	0,004	Valid
2	0,695	0,632	0,026	Valid
3	0,755	0,632	0,012	Valid
4	0,7	0,632	0,024	Valid
5	0,939	0,632	0	Valid
6	0,873	0,632	0,001	Valid
7	0,7	0,632	0,024	Valid
8	0,811	0,632	0,004	Valid
9	0,873	0,632	0,011	Valid
10	0,939	0,632	0	Valid

Kesimpulan

Dari hasil tabel diatas diperoleh r hitung > r tabel atau a > probability pada taraf signifikan 5% maka butir pernyataan dinyatakan valid. Dan jika r hitung < r tabel atau a < p maka butir pernyataan tidak valid.

Menurut Sugiyono (2016) uji validitas merupakan hasil penelitian yang valid jika terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek yang sedang diteliti. Uji validitas dihitung berdasarkan responden (n)=10 kuesioner awal dan diolah menggunakan *software* SPSS 25 for windows dengan tingkat kepercayaan 5% maka dapat dilihat r table yaitu 0,632 . Oleh karena itu instrument dapat dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih dari 0,632.

Selain itu uji reliabilitas juga dilakukan pada masing-masing pertanyaan dengan hasil pada tabel sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil R Tabel

Variabel	Rxy	R tabel	Keterangan
Peningkatan Penguasaan Kosakata	0,939	0,632	Reliabel

Dari dasar pengambilan uji reliabilitas Cronbach Alpha menurut Wiratna Ghozali (2016) mengatakan kuesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpha > 0,6

Data Validasi Tes Penguasaan Kosakata

Table 10 Hasil R Hitung

No Butir Instrumen	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,788	0,632	0,007	Valid
2	0,726	0,632	0,017	Valid
3	0,917	0,632	0	Valid
4	0,967	0,632	0,043	Valid
5	0,917	0,632	0	Valid
6	0,906	0,632	0	Valid
7	0,788	0,632	0,007	Valid
8	0,906	0,632	0	Valid
9	0,836	0,632	0,003	Valid
10	0,729	0,632	0,017	Valid

Implementation

Tahap uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui respon kemenarikan dan peningkatan penguasaan kosakata siswa. Setelah produk direvisi dari tahap pengembangan kemudian diuji cobakan pada siswa kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum yang berjumlah 20 siswa, hasil respon kemenarikan dan penguasaan kosakata disajikan dalam table berikut.

Respon Kemenarikan Siswa

Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan. Dari data angket respon yang didapat dari uji coba media dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut.

Table 11. Hasil Respon Kemenarikan Siswa

No	Deskripsi	Presentase	Kriteria
1	Bahasa mydah dipahami	100	Sangat Menarik
2	Tampilan menarik	75	Menarik
3	Media pembelajaran mampu memberikan semangat belajar	100	Sangat Menarik
4	Materi mudah dipahami	100	Sangat Menarik
5	Media pembelajaran memudahkan dalam belajar	100	Sangat Menarik
6	Gambarnya jelas dan menarik	100	Sangat Menarik
7	Kemenarikan warna	95	Sangat Menarik
8	Tulisan mudah dibaca	100	Sangat Menarik
9	Mudah dimainkan	65	Menarik
10	Senang menggunakan media pembelajaran	100	Sangat Menarik
Rata-rata		93,5	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil respon kemenarikan siswa diperoleh nilai persentase keseluruhan 93,5 % sehingga kartu kuartet berkriteria sangat menarik untuk digunakan.

Soal Pretest dan Posttest Penguasaan Kosakata Siswa

Uji coba selanjutnya untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas IIE dengan 20 siswa pada materi wujud benda menggunakan uji N-gain dari *pretest* berguna sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan dengan media kartu kuartet. Pada hasil nilai peningkatan penguasaan kosakata terhadap materi wujud benda dengan menggunakan rumus N-gain skor menurut Tegeh (2014) Hal ini dapat dilihat perhitungan N-Gain pada tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil N-Gain, Pretest dan Posttest Penguasaan Kosakata

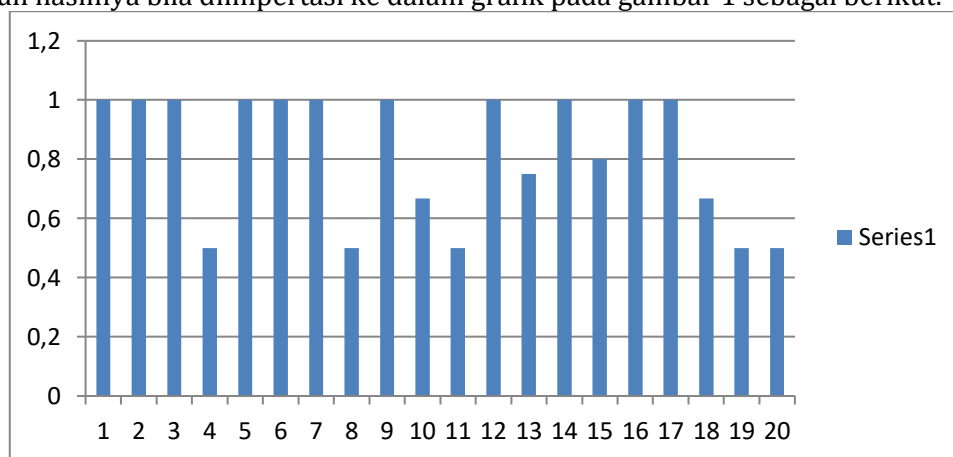
No	Responden	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal Pr	N-Gain	Kriteria
1	R1	70	100	30	30	1	Tinggi
2	R2	70	100	30	30	1	Tinggi
3	R3	70	100	30	30	1	Tinggi
4	R4	80	90	10	20	0,5	Sedang
5	R5	80	100	20	20	1	Tinggi

No	Responden	Pretest	Postest	Post-Pre	Skor Ideal Pr	N-Gain	Kriteria
6	R6	80	100	20	20	1	Tinggi
7	R7	90	100	10	10	1	Tinggi
8	R8	80	90	10	20	0,5	Sedang
9	R9	90	100	10	10	1	Tinggi
10	R10	70	90	20	30	0,666667	Sedang
11	R11	80	90	10	20	0,5	Sedang
12	R12	70	100	30	30	1	Tinggi
13	R13	60	90	30	40	0,75	Tinggi
14	R14	90	100	10	10	1	Tinggi
15	R15	50	90	40	50	0,8	Tinggi
16	R16	80	100	20	20	1	Tinggi
17	R17	80	100	20	20	1	Tinggi
18	R18	70	90	20	30	0,666667	Sedang
19	R19	80	90	10	20	0,5	Sedang
20	R20	80	90	10	20	0,5	Sedang
Jumlah Keseluruhan		1520	1910	390	480	0,819167	Tinggi

Table 13. Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain) Penguasaan Kosakata

Kategori	Skor
Jumlah Keseluruhan Pretest	1520
Jumlah Keseluruhan Postest	1910
N-Gain	0,82
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan tabel 16 menunjukkan hasil peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas IIE terhadap media kartu kuartet pada materi wujud benda telah mengalami peningkatan tinggi dengan skor *n-gain* 0,82. Adapun hasilnya bila diimpertasi ke dalam grafik pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 5 Hasil N-Gain Pretes dan Postest

Evaluation

Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebagai responden maka produk atau media pembelajaran tersebut dievaluasi. Media pembelajaran dievaluasi sesuai dengan saran atau masukan ahli agar kualitas media kartu kuartet menjadi lebih baik dan lebih banyak digunakan. Adapun saran dan masukan ahli untuk perbaikan produk dijelaskan sebagai berikut.

Saran dan Masukan Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, bagian yang perlu diperbaiki dalam kartu kuartet ini yaitu pada bagian huruf dan gambar. Ukuran huruf sebaiknya lebih dibesarkan agar terlihat lebih jelas dan warna huruf diubah menjadi lebih gelap agar tidak cembuh dengan *background*. Gambar latar belakang pada buku pendamping lebih baik sedikit dibuat lebih samar agar tidak cembuh dengan isi buku.

Saran dan masukan ahli materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, sebaiknya mengganti kata “merupakan” menjadi adalah agar siswa lebih mudah memahami materi. Mengurangi beberapa pengertian pada bagian materi kartu kuartet karena dirasa terlalu luas untuk materi wujud benda pada kelas II.

Pembahasan

Analysis

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk berupa kartu kuartet untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada materi wujud benda di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Tahap pengembangan media kartu kuartet berawal dari tahapan analisis. Langkah analisis meliputi (1) analisis kurikulum yaitu menganalisis kompetensi Inti dan kompetensi Dasar. Kompetensi dasar yang digunakan berupa 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis lisan visual, dan atau eksplorasi lingkungan. (2) Analisis kinerja dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang dihadapi Kelas II di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum selama proses pembelajaran berupa kesulitan siswa dalam memahami materi karena kurangnya penguasaan kosakata, sehingga nilai yang didapatkan rendah dibawah KKM. (3) Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media yang pembelajaran yang dikembangkan sebagai peningkatan kualitas pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa terhadap materi wujud benda.

Design

Pada tahapan desain peneliti merancang media kartu kuartet serta buku pendamping dengan menentukan materi berupa wujud benda, selanjutnya merancang *prototype* yang dibuat dari halaman awal sampai dengan akhir halaman. Adapun *prototype* media kartu kuartet no-1 berisi pengertian benda padat, kartu no-2 berisi pengertian benda cair, no-3 berisi pengertian benda gas, no-4,5,6 berisi ciri-ciri benda padat, kartu no-7,8,9 berisi ciri-ciri benda cair, kartu no-10,11,12 berisi ciri-ciri benda gas, kartu no-13,14,15 contoh benda padat, no 16,17,18 berisi contoh benda cair, kartu no-19,20,21 berisi contoh benda gas.

Sedangkan *prototype* buku pendamping media kartu kuartet yang dikembangkan yaitu lembar ke-1 berupa cover utama yang terdapat judul, satuan pendidikan, kelas, semester, logo UNU, dan nama pengarang, lembar ke-2 nama penulis, editor, dan ilustrator, lembar ke-3 kata pengantar, lembar ke-4 daftar isi, lembar ke-5 KD dan Indikator, lembar ke-6 peta konsep materi wujud benda, lembar ke-7 manfaat permainan kartu kuartet, lembar ke-8 komponen kartu kuartet, hal-9,10,11 cara permainan kartu kuartet, lembar ke-12,13,14,15 daftar pustaka, dan lembar ke-16 biodata penulis.

Development

Tahapan selanjutnya pengembangan. Pada tahap ini terdapat dua tujuan penting yang dicapai yaitu (1) pembuatan media yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010* mulai dari halaman awal sampai halaman akhir dan (2) melakukan uji validasi yang bertujuan apakah media yang dikembangkan valid digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Draf media yang sudah jadi dikonsulkan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan validasi dan saran perbaikan media.

Validasi dilakukan dengan menunjukkan produk awal yang telah dikembangkan beserta instrument penilaiannya kepada ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi aspek antara lain: materi, cakupan materi, dan bahasa. Pada media pembelajaran kartu kuartet ini membahas materi tentang wujud benda. Berdasarkan nilai ahli materi yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai sebesar 87,5% jika diinterpretasikan maka materi dikatakan sangat valid. Nilai yang diperoleh sejalan dengan Sugiyono (2011) produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria kategori sangat valid jika rentang presentase sebesar 80% - 100% maka kartu kuartet dapat digunakan tanpa revisi. Nilai valid dari ahli materi ini sudah sangat baik atau kartu kuartet dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Materi pada kartu kuartet yang dikembangkan telah disempurnakan melalui beberapa saran dan masukan oleh validator materi yaitu, mengganti kata "merupakan" menjadi "adalah" agar siswa kelas IIE Ma'arif Tawang Sari Garum dapat dengan mudah memahami materi. Menggunakan materi yang mudah dipahami misalnya dengan menambah gambar benda-benda disekitar lingkungan akan tetapi perlu ingat harus sesuai dengan KD sehingga materi yang disampaikan dapat tercapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan.

Validasi telah dilakukan oleh ahli media kartu kuartet meliputi aspek antar lain tampilan, desain, dan isi. Penilaian buku kuartet ditinjau dari aspek desain sampul, aspek tata letak isi, aspek dan aspek ilustrasi. Berdasarkan nilai perhitungan ahli media yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai sebesar 78,75% jika diinterpretasikan maka media dikatakan valid. Nilai yang diperoleh sejalan dengan Sugiyono (2011) produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria kategori valid jika kartu kuartet dengan presentase sebesar 60% - 80%. Berdasarkan pendapat diatas dan hasil perhitungan dari validasi media

kartu kuartet yang telah dilakukan maka hasil dikatakan valid atau media kartu kuartet dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Namun media pembelajaran kartu kuartet yang dikembangkan telah disempurnakan melalui beberapa saran dan masukan oleh validator media yaitu dengan mengubah ukuran huruf yang sebaiknya lebih dibesarkan agar terlihat lebih jelas dan warna huruf diubah menjadi lebih gelap agar tidak cembuh dengan *background*. Gambar latar belakang pada buku pendamping lebih baik sedikit dibuat lebih samar agar tidak cembuh dengan isi buku.

Kesimpulan dari keseluruhan validasi adalah media Kartu Kuartet valid digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas II SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Giwangsa (2021) dengan judul "*Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon peserta didik memperoleh skor presentase di atas 90% dengan kategori "sangat layak".

Berdasarkan hasil penelitian tersebut semakin menguatkan penelitian sekarang. Media kartu kuartet dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Media kartu kuartet dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, hal ini sesuai dengan Ismail (2020) bahwa penggunaan media kartu kuartet memberi kemudahan untuk peserta didik dalam belajar karena dilengkapi gambar yang berkaitan langsung dengan materi.

Implementation

Implementasi yaitu dalam tahap ini dilakukan uji coba lapangan mengenai respon kemenarikan siswa dan peningkatan penguasaan kosakata pada kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum dengan jumlah siswa 20, perempuan 6 anak dan laki-laki 14 anak.

Respon Kemenarikan Siswa Terhadap Kartu Kuartet Materi Wujud Benda

Subjek uji coba lapangan pada penelitian pengembangan kartu kuartet adalah siswa kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum yang berjumlah 20 siswa. Respon kemenarikan diketahui melalui validasi oleh siswa. Hasil uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui respon kemenarikan siswa terhadap penggunaan media Kartu Kuartet. Hasil validasi respon kemenarikan Kartu Kuartet secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata dengan kategori "Sangat Menarik" dengan mengacu pada tabel 13 tentang pengambilan keputusan respon kemenarikan siswa oleh Tegeh (2014).

Kesimpulannya respon kemenarikan siswa terhadap media kartu kuartet adalah Sangat menarik. Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan relevan dengan penelitian yang dilakukan Izza (2018) dalam penelitian pengembangan yang berjudul "*Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang*". Hasil menunjukkan dari penelitian bahwa skor presentase nilai keseluruhan respon kemenarikan siswa yaitu 98%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Izza (2018) menguatkan hasil penelitian sekarang. Media kartu kuartet sangat menarik saat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Respon siswa terhadap kartu kuartet sangat positif. Karena dapat menampilkan materi dengan desain bergambar, adanya warna dan tulisan yang ringkas dan jelas. Hal ini sesuai dengan sifat kartu kuartet menurut Lisnawati dkk (2019) yaitu bersifat sederhana dengan adanya kata, garis, gambar serta warna untuk mewakili berbagai ide menarik.

Peningkatan Penguasaan Kosakata terhadap Kartu Kuartet Materi Wujud Benda

Penguasaan Kosakata diketahui melalui validasi yang dilakukan oleh siswa. Subjek uji coba lapangan pada penelitian pengembangan kartu kuartet adalah siswa kelas IIE SDI Ma'arif Tawang Sari Garum yang berjumlah 20 siswa. Hasil rekapitulasi hasil nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan setelah penggunaan media kartu kuartet dapat dilihat pada tabel 15 tentang hasil N-gain *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa setelah penggunaan media kartu kuartet mengalami peningkatan termasuk dalam kriteria tinggi. Media kartu kuartet ini dikatakan mampu meningkatkan penguasaan kosakata pada materi wujud benda kelas IIE saat digunakan dalam pembelajaran di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata ini berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Kesimpulannya pemahaman konsep siswa terhadap booklet berbasis mind mapping mengalami peningkatan "tinggi". Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan relevan dengan penelitian yang dilakukan Wezi (2019) yang berjudul "*Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Memperkaya Kosakata Pada Anak Tk Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati*".

Kabupaten Pasaman” Hasil menunjukkan dari penelitian bahwa skor *N-gain* yaitu 0,75 dengan kategori peningkatan yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wezi (2019) menguatkan hasil penelitian sekarang. Media kartu kuartet dikatakan dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada materi wujud benda kelas IIE saat digunakan dalam pembelajaran di SDI Ma’arif Tawang Sari Garum. Kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata ini berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Evaluation

Langkah terakhir evaluasi yaitu proses yang dilakukan untuk memberikan saran dan masukan terhadap media kartu kuartet yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Hasil catatan dan saran validator materi berupa ukuran huruf sebaiknya lebih dibesarkan agar terlihat lebih jelas dan warna huruf diubah menjadi lebih gelap agar tidak cembuh dengan *background*. Gambar latar belakang pada buku pendamping lebih baik sedikit dibuat lebih samar agar tidak cembuh dengan isi buku. Mengganti kata “merupakan” menjadi “adalah” agar siswa lebih mudah memahami materi dan mengurangi beberapa pengertian pada bagian materi kartu kuartet karena dirasa terlalu luas untuk materi wujud benda pada kelas II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian Pengembangan Kartu Kuartet Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di SDI Ma’arif Tawang Sari Garum maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Kartu Kuartet Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di SDI Ma’arif Tawang Sari Garum telah menghasilkan produk media berupa kartu kuartet. Prosedur penelitian pengembangan media ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan (Buzan, 2008) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Tingkat kevalidan Kartu Kuartet ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Hasil menunjukkan dari penelitian bahwa tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian dari: 1) Ahli materi diperoleh skor presentase nilai keseluruhan 87,5 % yang termasuk kategori sangat valid; 2) Ahli media diperoleh skor presentase nilai keseluruhan 78,75 % yang termasuk kategori valid.
3. Tingkat respon kemenarikan siswa terhadap media Kartu Kuartet dengan jumlah siswa 20 kelas IIE SDI Ma’arif Tawang Sari Garum yaitu skor presentase nilai keseluruhan 93,5 % yang termasuk kategori sangat menarik.
4. Peningkatan penguasaan kosakata siswa terhadap Kartu Kuartet pada materi wujud benda dengan jumlah siswa 20 kelas IIE SDI Ma’arif Tawang Sari Garum yang menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yaitu skor rata-rata *N-gain* keseluruhan yaitu 0,82 termasuk dalam kriteria tinggi karena nilai $0,3 < N-gain < 0,7$. Kesimpulannya penguasaan kosakata siswa terhadap media Kartu Kuartet materi Wujud Benda mengalami peningkatan tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikeli ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Menyadari betapa pentingnya peran dan bantuan dalam perencanaan serta pelaksanaan penelitian pengembangan hingga penyusunan artikel ini, penulis berterimakasih kepada.

1. Prof. Dr. Muhammad Zainuddin, M. Pd selaku rektor Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
2. Fathul Niam, M. Pd selaku PJ Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNU Blitar dan dosen pembimbing
3. Aang Yudho Prastowo, M. Pd selaku dosen penguji artikel
4. Bapak/ Ibu Dosen dan Staff UNU Blitar yang telah memberikan semangat dan dorongan moral kepada peneliti untuk menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Azizah, Laelah dkk. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume 1 No.2 (Online)*

- <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4412> Diakses 16 Januari 2021
- Defingatun, dkk. 2020. Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI Pada Muatan IPS. *Jurnal Kependidikan Dasar. Volume 10, Nomor 2 : 182-189 (Online)*
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/23611> Diakses 19 Januari 2021
- Ernawati, Iis dkk. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Volume 2, Nomor 2 (Online)*
<https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/17315>
- Fitriyani, Eka dkk. 2017. Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi, Volume 4, Nomor 2 : 167-182 (Online)*
<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/viewFile/1744/1361> Diakses 16 Januari 2021
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Giwangsa, S Fauzi. 2021. Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan. Volume 8, Nomor 1, Mei 2021*
<https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/download/3992/2499>
- Harjata, Aris, dkk. 2018. Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika : Vol.16, No.1, Juli 2018, pp. 91 - 97*
- Husnidar, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika ISSN: 2355-4185 Vol. 1, No. 1. 71 - 82 (Online)*
<https://core.ac.uk/download/pdf/297832764.pdf>
- Irwandani dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika. Vol.05 No 1 : 33-42 (Online)*
<https://core.ac.uk/download/pdf/267854613.pdf> Diakses 16 Januari 2021
- Ismail, Ilyas dkk. 2020. Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al asma: Journal of Islamic Education, Vol. 2, No. 2 (Online)*
<http://103.55.216.56/index.php/alasma/article/viewFile/17084/9822> Diakses 16 Januari 2021
<http://repository.lppm.unila.ac.id/20081/> Diakses 16 Januari 2021
- Izza, N Lailatul. 2018. *Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang*. Skripsi.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/13386/>
- Lisnawati dkk. 2019. Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) sebagai Media Edukasi Budaya Lokal di SMPN Bandar Lampung. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah Volume 7 (2) : 243-258 (Online)*
<http://repository.lppm.unila.ac.id/20081/> Diakses 16 Januari 2021
- Maryuliana dkk. 2016. Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI) Vol. 1, No. 2, Oktober 2016, pp. 1~12 (Online)*
lppmunissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/download/829/680
- Pranatawijaya, dkk. 2019. Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika Vol 5 No 2 : 128-137*
<https://ejournal.upr.ac.id/index.php/JTI/article/view/1188>
- Rolischa, dkk. 2014. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Anutasnsi Indonesia : Vol 12, No 2.* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/2706>
- Sari, Intan. 2017. Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa ntuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)-Vol2. No.1 : 1-10*
<http://digilib.unimed.ac.id/39691/> Diakses 19 Januari 2021

- Suastika, dkk. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* Volum 4 Nomor 2 bulan September 2019 Page 58 – 61 p-ISSN: 2477-5967 e-ISSN: 2477-8443
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made. 2014. *Metode Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yulianti dkk. 2019. Fungsi Nyanyian Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun di TK. *No.1 : 1-12*
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/32150> (Online)
- Wezi, Defitria. 2019. Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Memperkaya Kosakata Pada Anak Tk Pelangi Alahan Mati Kecamatan Simpati Kabupaten Pasaman.
repository.unp.ac.id/22594/1/A_03_Defitria_Wezi_14004003_694_2019.pdf
- Wulandari, dkk. 2019. Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar : Vol 7 No 5*
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28667>