

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERPASANGAN UNTUK MEMPERKENALKAN MAKNA UNGKAPAN PADA SISWA KELASII SEKOLAH DASAR

Nadia Apriliana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

nadiaapriliana95@gmail.com

Novanita Whindi Arini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

novanita_w.arini@uhamka.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sarana untuk kegiatan pembelajaran dengan tujuan membantu guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Kelas rendah terutamanya di kelas II mengalami kesulitan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi makna ungkapan. Kesulitan yang dialami peserta didik yaitu memahami makna dari ungkapan dikarenakan memiliki banyak kosakata dan media pembelajaran yang kurang memadai. Dengan itu peneliti mengembangkan kartu berpasangan yang bertujuan untuk memperkenalkan makna ungkapan pada peserta didik sehingga dapat memahami dan menguasai makna ungkapan. Penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Data dikumpulkan melalui validasi dan uji coba. Hasil validasi penelitian Kartu Berpasangan yang dilakukan oleh ahli media, materi dan pakar pendidikan mendapatkan rata-rata 94,66% yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Uji coba kecil Kartu Berpasangan dengan skor 87% yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil Uji coba besar Kartu Berpasangan diperoleh dengan skor 89% yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Maka hasil uji coba kecil dan uji coba besar diperoleh dengan rata-rata 88% sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Kartu Berpasangan, Makna Ungkapan, Pengembangan

Abstract

Learning media is a tool that teachers can utilize to help them convey curriculum to students. In Indonesian language studies, students in lower years, particularly grade II, struggle with the content of expressive meanings. Students have difficulty grasping the importance of expressing because they lack vocabulary and have insufficient media. The researcher created pair cards to teach students the meaning of the expression so that they can grasp and master its significance. This study employs the R&D (Research and Development) technique and the ADDIE development paradigm. Validation and testing are used to acquire data. The results of validation conducted by media, material, and education specialists yielded a score of 94.66%, which was considered very feasible to use. A tiny testing using Paired Cards yielded an 87% score, indicating that it is quite practicable to deploy. A major trial on Paired Cards yielded a score of 89%, indicating that it is quite practicable to employ. The average results of small and big trials were then achieved with a score of 88%, indicating that they were very viable to utilize.

Keywords: *paired cards, expression meaning, development*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang memaksimalkan potensi peserta didik untuk menciptakan generasi yang dapat mengarahkan bangsanya menjadi lebih maju terutama di era globalisasi. Pendidikan mempengaruhi kualitas peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan media menarik untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bentuk interaksi untuk membantu kegiatan pembelajaran mengajar dengan materi yang disampaikan sehingga dipahami dan tercapainya tujuan pembelajaran (Khavisa Pranata, 2022).

Pembelajaran menarik dan inovatif memerlukan adanya media supaya membantu proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Gita Permata Puspita Hapsari, 2021). Sehingga media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas rendah yang membutuhkan media pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa memiliki sifat manusiawi sebab akan dimanfaatkan oleh manusia (Damayanti, 2021). Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah satu dari beberapa mata pelajaran di dalam tematik sekolah dasar (Dwi Putri Eka Ratna Avifah, 2022). Maka bahasa memiliki peran penting bagi kehidupan manusia. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang perlu dipelajari di sekolah dikarenakan bahasa Indonesia merupakan dasar dari semua pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki standar kompetensi memiliki 4 aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis (Sutrisno, 2021).

Namun materi makna ungkapan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa mengalami kesulitan memahami materi tersebut. Menurut T. Fatimah (dalam Nurmiwati, 2018) ungkapan adalah suatu yang diungkapkan dengan wujud gabungan kata dengan makna yang tidak sama pada pengaduan makna di setiap kata yang diungkapkan. Kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan tidak tercapai tujuan pembelajaran disebabkan

kurangnya motivasi dan ketidaktahuan siswa pada makna ungkapan. Ketidaktahuan siswa tentang makna ungkapan merupakan masalah yang cukup serius. Hal ini mengakibatkan rendahnya pengetahuan siswa mengenai makna ungkapan.

Peneliti beranggapan bahwa diperlukan pembelajaran dengan media kreatif serta inovatif untuk memperkenalkan makna ungkapan. Salah satunya yaitu media kartu berpasangan. Menurut Savitri (dalam Saputro, 2020) Kartu adalah media visual yang tidak dapat diproyeksikan dan pemakaian kartu dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik. Media kartu berpasangan merupakan media pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan makna ungkapan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa dapat mencari pasangan dari makna ungkapan tersebut. Kartu berpasangan memotivasi siswa untuk belajar tanpa adanya rasa jenuh dan siswa dapat mengetahui makna ungkapan serta meningkatkan daya ingatnya.

Media kartu berpasangan mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Media Kartu Berpasangan diterapkan pada pembelajaran yang memodifikasi *desain* dan peraturan dalam permainan tersebut. Kartu berpasangan akan didesain sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II yang berisi materi makna ungkapan. Kartu berpasangan terdiri dari kartu tanyadan kartu jawab. Kartu tanya diisi dengan berbagai ungkapan sedangkan kartu jawab berisi makna dari ungkapan tersebut. Maka peneliti akan melakukan penelitian ini.

Dikemukakan oleh beberapa penelitian sebelumnya di antaranya Jindi Anniswah Zulfahur dan Maryam Isnaini Damayanti (2021) melakukan *Pengembangan Media Cord (Couple Card) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar* dengan hasil penelitian menunjukkan kelayakan media sangat valid, keefektifan materi valid, keefektifan media efektif dan kepraktisan media sangat praktis. Selain itu penelitian yang dilakukan Tatas Wahyu Saputro (2020) yaitu *Pengembangan Media KADO (Kartu Jodoh) pada Materi Gaya di Kelas IV SDN Jatigreges 2*. Hasil menunjukkan kelayakan pada media KADO di kategori layak, validasi materi sangat valid dan kepraktisan sangat baik/praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan Kartu mampu meningkatkan pemahaman makna ungkapan peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan penjelasan, maka penelitian yang dilakukan ini bertujuan mengembangkan Kartu Berpasangan dengan mengetahuikelayakannya sehingga dapat mempermudah siswa kelas II memahami makna ungkapan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, karena menghasilkan sebuah produk serta menguji keefektifan produk. Menurut sugiyono dalam (Suherman, 2022) metode R&D merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta mengkaji kelayakan pada produk. *Research* adalah kegiatan ilmiah yang mematuhi aturan penelitian yang telah diakui.

Development merupakan kegiatan yang menyatakan pada penambahan, peningkatan baik kuantitatif maupun kualitatif dari suatu kegiatan (M. Askari Zakairah, 2020). Peneliti menggunakan model *ADDIE*. Menurut Cheung dalam (Puspasari, 2019) model *ADDIE* adalah model yang digunakan dengan mudah serta diimplementasikan pada kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Dick dan Carey dalam (Maydiantoro, 2021) model *ADDIE* memiliki lima tahap pada proses pengembangan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian dilakukan di SD Yapensori kelas II yang berjumlah 18 siswa dan di SD Yappenda kelas II yang berjumlah 16 siswa. Penelitian dilakukan di SD Yapensori untuk melakukan *pre-test* dan *post-test*, karena SD Yapensori hanya memiliki

1 rombel kelas, maka uji coba dilakukan di SD Yappenda. Pendekatan penelitian menggunakan kombinasi dari kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi dari kegiatan wawancara berupa hasil kegiatan validasi oleh ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan. Kuantitatif guna mengukur variabel-variabel pada suatu objek yang dilakukan oleh kegiatan validasi berupa *pre-test* dan *post-test* serta uji coba peserta didik kelas II.

Teknik pengumpulan data pada pengembangan Kartu Berpasangan menggunakan beberapa instrumen seperti lembar validasi dengan tujuan untuk memvalidasi media, materi dan perangkat pembelajaran (Saputro, 2020). Instrumen validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi dan pakar pendidik serta uji coba oleh peserta didik yang menghasilkan *respons* terhadap kelayakan media pembelajaran Kartu Berpasangan. Menurut (Miftachul Jannah, 2018) presentase kelayakan media dan validasi media memiliki skala yaitu:

Tabel 1. Persentase dan Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

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

Keterangan:

p = Persentase

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

n = Skor maksimal

Hasil perhitungan berdasarkan rumus di atas, dapat menentukan kelayakan pengembangan media pembelajaran dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan pakar pendidik serta uji coba dapat digunakan untuk menentukan persentase dan kriteria kelayakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu Kartu Berpasangan tentang makna ungkapan. Kartu berpasangan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam pemahaman makna ungkapan serta mempermudah guru untuk penyampaian materi. Penelitian menggunakan model *ADDIE* memiliki lima tahap yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis melakukan berbagai cara diantaranya: (1) Analisis karakteristik siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman terhadap materi Makna

Ungkapan pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga menyebabkan kejenuhan dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Peserta didik perlu mendapatkan perlakuan khusus untuk menghilangkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran. Perlunya media kecuali buku sehingga membantunya dalam menguasai pemahaman pada materi makna ungkapan, (2) Analisis kebutuhan siswa dengan mewawancarai guru kelas II di SD Yapensori dan SD Yappenda perihal kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia yang sudah menjadikebiasaan masih sulit untuk dipelajari. Siswa membutuhkan mediapembelajaran yang digunakan untuk belajar namun dilakukan dengan cara bermain yang bertujuan untuk memotivasi dan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap makna ungkapan serta mempermudah guru dalam penyampaian sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Peneliti membuat inovasi pada media pembelajaran bahasa Indonesia guna mengatasi permasalahan yang dialami. Kegemaran siswa kelas rendah menyukai permainan berupa kartu, maka peneliti mengembangkan media menjadi Kartu Berpasangan yang berbasis permainan sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar sambil bermain dengan mudah. Kartu Berpasangan guna memperkenalkan peserta didik pada materi makna ungkapan sehingga peserta didik dapat mengetahui dan memahami materi tersebut, (3) Analisis materi yaitu dilakukan dengan menganalisis materi ajar. Isi materi ajar di kelas rendah memiliki ciri khas yang dapat mencapai tujuan pengajaran bahasa Indonesia seperti siswa dapat menghargai, memahami, memiliki kemampuan dalam penggunaan bahasa Indonesia, disiplin dalam berpikir dan mampu memanfaatkan karya sastra (BASASTRA, 2018).

Analisis bahasa Indonesia tentang makna ungkapan untuk peserta didik kelas II dengan kompetensi dasar 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun, dan 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakandalam cerita atau lagu anak-anakdengan bahasa yang santun dari 2 indikator yaitu 3.1.1 Membedakan ungkapan, ungkapan ajakan, perintah,

penolakan yang terdapat dalam teks yang menggambarkan sikap hiduprukun dan 4.1.1 Mempraktikkan ungkapan, ajakan, perintah, penolakandengan bahasa yang santun (Astuti, 2017).

Tahap perencanaan (*design*) melakukan rancangan sedemikian rupa dan disesuaikan dengan kebutuhan untuk peserta didik. Tujuan media Kartu Berpasangan untuk memperkenalkan makna ungkapan dan membantu guru menyampaikan materi sehingga siswa dapat memahaminya serta menguasai makna ungkapan. Adapun proses perencanaan dalam pembuatan Kartu Berpasangan yaitu: Mengumpulkan materi pada makna ungkapan yaitu sebagai berikut.

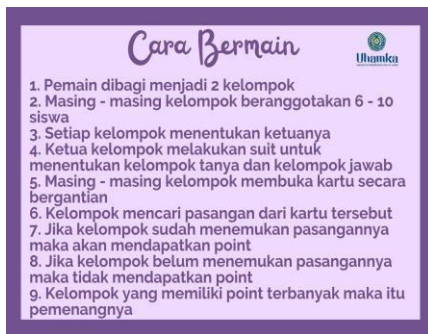
- 1) Peneliti mengumpulkan materi makna ungkapan yang sesuai dengan peserta didik. Setelah itu mengidentifikasi kembali ungkapan beserta makna yang akan digunakan sehingga terpilih menjadi 50 ungkapan dan 50 maknanya sehingga apabila digabungkan menjadi 100 kartu.
- 2) Merancang desain Kartu Berpasangan menggunakan aplikasi *canva*. *Desain* yang digunakan disesuaikan dengan materi. Kartu Berpasangan terdiri dari kartu tanya dan kartu jawab. Kartu tanya terdapat ungkapan sedangkan kartu jawab mengandung makna dari ungkapan tersebut. Maka pemain akan mencari pasangan dari kartu tersebut. Kartu dicetak menggunakan bahan *pvc* dengan ukuran 5,4 cm x 8,6 cm kemudian di *laminasi glossy* sehingga kartu akan terlihat menarik.
- 3) Menyusun instrumen penilaian. Instrumen penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan pada produk yang dibuat yaitu Kartu Berpasangan. Instrumen penelitian dilakukan dengan validasi, *pre-test* dan *post-test* serta uji coba.

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan mengembangkan kartu berpasangan yang telah di desain. Kartu Berpasangan ini merupakan hasil ide dari peneliti. Media kartu berpasangan berupa permainan mata pelajaran bahasa indonesia pada materi makna ungkapan.



Gambar 1. Cover Kartu Berpasangan

Gambar 1 merupakan *cover* untuk penyimpanan Kartu Berpasangan. Berisi nama media, nama pembuat media, jumlah kartu dan desain yang menarik. Warna pada cover disesuaikan untuk peserta didik kelas rendah sehingga mereka tertarik dan meningkatkan rasa ingin tahunya. *Desain* yang dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Dicitak dalam bentuk stiker kemudian di tempelkan di tempat kartu.



Gambar 2. Cara Bermain Kartu Berpasangan

Pada gambar 2 berisi cara bermain dan logo Universitas sebagai identitas untuk dikenal. Permainan media Kartu Berpasangan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok tanya dan kelompok jawab. Kelompok tanya mendapatkan kartu tanya sedangkan kelompok jawab mendapatkan kartu jawab. Ketua kelompok melakukan *suit* untuk menentukan kartu apa yang akan di dapat. Selanjutnya masing- masing kelompok mencari pasangan dari kartu tersebut dengan benar. Kelompok tanya mencari pasangan di kartu jawab sedangkan kelompok jawab mencari pasangan di kartu tanya. Apabila benar akan mendapatkan skor. Apabila salah maka tidak akan mendapatkan skor. Pemenang dari permainan kartu berpasangan ini yaitu yang mendapatkan skor terbanyak. *Desain* cara bermain dicetak dalam bentuk stiker yang akan diletakkan di dalam tempat penyimpanan kartu untuk mempermudah siswa dalam menggunakan permainannya. Selanjutnya *desain* Kartu Berpasangan yang dibagi menjadi 2 kartu yaitu kartu tanya dan kartu jawab.



Gambar 3. Tampilan Depan Kartu Berpasangan



Gambar 4. Tampilan Belakang Kartu Berpasangan

Kartu tanya berisi 50 ungkapan sedangkan kartu jawab berisi 50 makna. Warna pada kartu tanya disesuaikan untuk peserta didik kelas rendah. Pembuatan desain kartu menggunakan aplikasi *canva* kemudian dicetak menggunakan kartu yang terbuat dari *pvc* dan di laminasi *glossy* sehingga tampilan kartu lebih menarik. Kartu Berpasangan dicetak sebanyak 100 kartu.

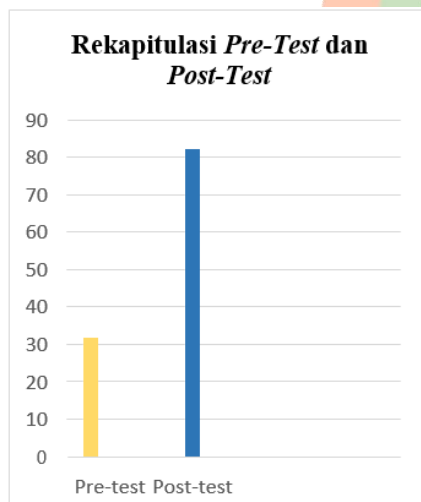
Pada tahap ini juga melakukan validasi yang bertujuan untuk menguji produk apakah layak untuk digunakan atau tidak (Hanafi, 2017). Validasi produk dijalankan dengan menghadirkan ahli yang memiliki pengalaman memberikan penilaian sebuah produk. Validasi pada Kartu Berpasangan dilakukan sama ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan. Ahli media dilakukan oleh dosen PGSD yang menguasai media pembelajaran sehingga ahli media mampu mengetahui dan memvalidasi media Kartu Berpasangan dengan benar. Validasi media dilakukan dengan melihat media kartu berpasangan dan cara bermain kartu berpasangan kemudian mengisi kuesioner. Ahli materi dilakukan oleh dosen yang mengajar di PGSD dalam bidang bahasa Indonesia dikarenakan media Kartu Berpasangan berisi makna ungkapan yang merupakan materi dari bahasa Indonesia. Validasi materi dilakukan dengan memberikan penilaian pada materi dan butir soal yang ada di kartu berpasangan serta cara bermainnya. Pakar pendidikan dilakukan oleh wali kelas yang mengajar di kelas II.

Tabel 2. Rekap Hasil Validasi para Ahli

Validator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata Persentase
Ahli Media	44	50	88%
Ahli Materi	50	50	100%
Pakar Pendidikan	48	50	96%
Total			94,66%
Kualifikasi			Sangat Layak

Hasil perolehan validasi ahli media yaitu 88% dikategorikan sangat layak digunakan. Hasil validasi ahli materi yaitu 100% dikategori sangat layak. Hasil validasi pakar pendidikan yaitu 96% sehingga dikategorikan sangat layak. Dapat disimpulkan dari hasil validasi diperoleh dengan rata-rata 94,66% kategori sangat layak.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan untuk menguji Kartu Berpasangan pada materi makna ungkapan. Penerapan media Kartu Berpasangan dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* di SD Yappenda pada siswa kelas II yang berjumlah 18 siswa.

**Gambar 5. Grafik Rekap Hasil Pre-Test dan Post-Test**

Uji coba dilaksanakan di SD Yappenda kelas II dengan 16 siswa. Uji coba dilaksanakan guna mengetahui kelayakan pada media Kartu Berpasangan yang dikembangkan dalam skala kecil sebelum digunakan dalam skala besar. Pengamatan dilakukan dengan siswa menggunakan

media Kartu Berpasangan untuk melihat *respons* pada media tersebut. *Respons* siswa pada media Kartu Berpasangan sangat memotivasinya sehingga menjadi lebih aktif dan menarik dalam pembelajaran. Kartu berpasangan mempermudah guru dalam penyampaian materi Makna Ungkapan.

Uji coba kecil dilaksanakan dengan 6 siswa yang terpilih secara acak. Dilaksanakan dengan tatap muka yang dibantu wali kelas setelah itu siswa mengisi lembar *respons* terhadap media Kartu Berpasangan. Hasil dari kegiatan uji coba kecil yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kecil

Keterangan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Rata-rata Persentase	Kualifikasi
Uji Coba Kecil	290	300	97%	Sangat Layak

Hasil perolehan uji coba kecil yaitu 87% dikategorikan sangat layak sehingga dapat melanjutkan uji coba besar pada Kartu Berpasangan

Uji coba besar adalah tahap terakhir melakukan uji kelayakan pada media Kartu Berpasangan yang dilakukan 10 siswa kelas II yang terpilih secara acak. Tahapan uji coba besar sama seperti kegiatan uji coba kecil yaitu memainkan Kartu Berpasangan setelah itu mengisi kuesioner sehingga memperoleh hasil.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Besar

Keterangan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Rata-rata Persentase	Kualifikasi
Uji Coba Besar	474	500	95%	Sangat Layak

Hasil perolehan uji coba besar yaitu 89% dengan kualifikasi sangat layak, maka Kartu Berpasangan dapat digunakan dan diuji keefektifannya untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II mengenai makna ungkapan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Tahap Evaluasi (*evaluation*) adalah tahap terakhir setelah melakukan validasi, *pre-test* dan *post-test* serta uji coba dalam penelitian pengembangan media Kartu Berpasangan. Tahap evaluasi dilakukan guna menentukan layak atau tidaknya media Kartu Berpasangan dengan beberapa revisi. Maka media Kartu

Berpasangan dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan media Kartu Berpasangan sangat layak digunakan untuk memperkenalkan Makna Ungkapan di kelas II Sekolah Dasar. Media Kartu Berpasangan dikembangkan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Media Kartu Berpasangan pengembangan dari sebuah permainan kartu dengan desain menarik yang ditambahkan kartu tanya dan kartu jawab berisi materi makna ungkapan mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II di Sekolah Dasar.

Kartu berpasangan memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan di mana saja, memperluas pemahaman makna ungkapan peserta didik, meningkatkan ketertarikan dalam kegiatan proses pembelajaran, meminimalisir kejenuhan dan memotivasi belajar untuk aktif dalam berpikir. Hasil validasi ahli media dengan perolehan 88% dengan kategori sangat layak setelah itu validasi ahli materi diperoleh 100% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi dari pakar pendidikan mendapatkan perolehan dengan skor 96% yang dikategorikan sangat layak. Maka rata-rata validasi diperoleh 94,66% yang dikategorikan sangat layak. Hasil uji coba kecil mendapatkan perolehan skor 87% dikategori sangat layak kemudian hasil uji coba besar dengan perolehan 89% yang dikategorikan sangat layak. Maka hasil uji coba kecil dan uji cobabesar mendapatkan perolehan skor 88% sehingga Kartu Berpasangan dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil *pre-test* adalah 31,67% sedangkan hasil *post-test* adalah 82,22%, maka ada kenaikan 50,55% sehingga dinyatakan media Kartu Berpasangan efektif dalam meningkatkan pemahaman makna ungkapan pada siswa kelas II.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, I. M. (2017). *Hidup Rukun*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Basastra, P. B. (2018). Ummul Khair. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 84.

Damayanti, M. I. (2021). *Pengembangan Media Cord (Couple Card) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dwi Putri Eka Ratna Avifah, E. N. (2022). *Analisis Ungkapan Idiomatik pada Buku Siswa Kelas II Tema 1 Sub Tema 1*. Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 2508.

Gita Permata Puspita Hapsari, Z. (2021). *Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu, 2385.

Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Kajian Keislaman, 130.

Khavisa Pranata, A. N. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6233.

M. Askari Zakairah, V. A. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (RnD)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warramah Kolaka.

Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan*. Jurnal Dan Prosiding - LPPM Unila, 6-7.

Miftachul Jannah, J. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 128.

Puspasari, R. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie*. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 141.

Puspitas, Y. (2018). *Pentingnya Pendidikan Multikultural*. Palembang.

Saputra, R. R. (2022). *Bahasa Indonesia*. Banjarmasin: Poliban Press.

Saputro, T. W. (2020). *Pengembangan Media Kado (Kartu Jodoh) pada Materi Gaya di Kelas IV SDN Jatigregre 2*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 232.

Suherman, A. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi, 3- 4.

Sujinah, i. f. (2018). *Buku Ajar Bahasa Indonesia Edisi Revisi* Surabaya: UM SurabayaPublishing.

Sutrisno, H. P. (2021). *Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal*. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 84.

