

## **Pengembangan Media *Question Card* Berbasis Model *Time Token* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar**

**Sinta Nauli Situngkir<sup>1</sup>, Faisal<sup>2</sup>, Irsan<sup>3</sup>, Wildansyah Lubis<sup>4</sup>, Laurensia Masri Perangin-angin<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: [situngkirsintanauli@gmail.com](mailto:situngkirsintanauli@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VI SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Subjek penelitian ini ialah 20 orang siswa kelas VI SDN 26 Situngkir. Teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh setelah melakukan validasi mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan rincian validator ahli media diperoleh skor sebesar 96%. Hasil validasi desain media memperoleh skor 96% kategori "Sangat Layak". Hasil kepraktisan media *Question Card* berbasis model *Time Token* pada respon guru mendapatkan skor 92% kategori "Sangat Praktis" dan respon siswa mendapat skor 94% kategori "Sangat Praktis". Nilai *post-test* siswa mendapat presentase 82,5% kategori "Sangat Efektif", sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Question Card* berbasis model *Time Token* kelas VI SDN 26 Situngkir layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

**Kata Kunci:** *Question Card*, *Time Token*

### **Abstract**

This research aims to produce learning media that is valid, practical and effective in improving the speaking skills of sixth grade elementary school students. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were 20 class VI students at SDN 26 Situngkir. Qualitative and quantitative data analysis techniques. The research results obtained after carrying out validation obtained the "Very Eligible" category with details from media expert validators, obtaining a score of 96%. The media design validation results obtained a score of 96% in the "Very Eligible" category. The results of the practicality of the *Question Card* media based on the *Time Token* model in teacher responses received a score of 92% in the "Very Practical" category and student responses received a score of 94% in the "Very Practical" category. The students' post-test score received a percentage of 82.5% in the "Very Effective" category, so it can be concluded that the *Question Card* media based on the *Time Token* model for class VI SDN 26 Situngkir is feasible, practical and effective to use to improve students' speaking skills.

**Keywords:** *Question Card*, *Time Token*

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia memiliki peranan signifikan dan digunakan sebagai pengantar pembelajaran. Bahasa ini memegang peranan utama dalam perkembangan intelektual, sosial, serta emosional peserta didik, dan berperan penting dalam pencapaian keberhasilan dalam semua mata pelajaran. Pengajaran Bahasa Indonesia bertujuan meningkatkan

kemampuan komunikasi peserta didik dalam berbicara dan menulis dengan baik dan benar. Selain itu, pengajaran ini juga bertujuan untuk membudayakan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan dapat lebih memahami identitas diri, budaya mereka sendiri, serta budaya orang lain. Mereka dapat mengungkapkan ide dan perasaan, berpartisipasi aktif dalam masyarakat dengan menggunakan Bahasa Indonesia, serta mengembangkan kemampuan analitis dan kreatif yang terkandung dalam diri mereka.

Kemampuan dalam berbahasa terdiri dari 4, yakni mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara. Kemampuan-kemampuan ini tidak muncul begitu saja dalam diri manusia, melainkan memerlukan arahan dan latihan. Dari keempat kemampuan tersebut, yang paling umum atau sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara, karena hampir semua komunikasi individu dilakukan melalui berbicara.

Menurut Tommy Yuniawan (2012, h. 1), "Berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata guna mengungkapkan pikiran, ide, atau perasaan". Berbicara juga melibatkan pemikiran, ide, atau informasi yang hendak disampaikan secara langsung kepada pendengar. Walaupun umumnya semua orang mampu berbicara, terkadang pesan yang disampaikan tidak dapat dipahami oleh pendengar. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya kesempurnaan dalam merangkai kalimat atau gagasan yang digunakan dalam penyampaian, serta kurangnya rasa percaya diri seseorang dalam menyuarakan pendapatnya. Maka dari itu, latihan dan praktek yang terus-menerus diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara optimal.

Salah satu metode efektif dalam mengembangkan ketrampilan berbicara para peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Hamalik (Arsyad. 2014, h. 19), mengungkapkan bahwa "Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mampu menginspirasi ketertarikan dan minat baru, memacu motivasi serta semangat dalam belajar, dan bahkan memiliki dampak psikologis pada para peserta didik." Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara para peserta didik, terutama bagi mereka yang cenderung pasif atau hanya diam dalam kelas, telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya. Kinanti Prameswari (2022), dalam penelitiannya, menyatakan bahwa penggunaan media kartu soal membuat pembelajaran lebih dinamis, menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar pada peserta didik, dan merangsang mereka untuk mendalami materi pembelajaran dengan lebih intens. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Hana Maria Silaen S.Pd di SD Negeri 26 Situngkir pada Senin, 7 November 2022, ditemukan bahwa keterampilan berbicara peserta didik masih menunjukkan tingkat yang rendah. Guru kelas menyatakan bahwa dari 20 peserta didik, hanya 50% dari mereka yang memiliki keberanian untuk berbicara di depan teman-teman. Permasalahan ini muncul karena rendahnya daya imajinasi para peserta didik, sehingga dibutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran. Selain itu, selama proses pembelajaran, guru masih menerapkan metode ceramah yang membuat para peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat saat berada dalam kelas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran dan kurangnya antusiasme peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga cenderung menunjukkan sikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap pasif para peserta didik selama pembelajaran berlangsung menyebabkan minimnya interaksi tanya jawab antara peserta didik dan guru. Minimnya rasa ingin tahu juga berkontribusi pada lambatnya perkembangan keterampilan berbicara para peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada kesulitan mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan alat bantu yang tidak hanya sederhana dan nyaman diterapkan di dalam kelas, tetapi juga memiliki kemampuan untuk merangsang ketertarikan dan semangat belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu alat bantu pembelajaran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia adalah media kartu.

Media pembelajaran yang cocok dengan ciri-ciri ini adalah *Question Card*. Definisi media pembelajaran *Question Card*, menurut Vivi Nurul Ifadhoh (2012), adalah alat berbentuk kartu yang menampilkan gambar menarik dan berisikan pertanyaan atau situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata. Sama halnya dengan pandangan tersebut, Berliana (2013, h. 2) juga berpendapat bahwa "*Question Card* adalah salah satu bentuk inovasi media yang berupa kartu dengan gambar dan berisi pertanyaan atau situasi yang terkait dengan materi pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik menjawab atau memecahkan masalah saat proses belajar berlangsung".

Selain itu, kelebihan lain dari Media *Question Card* membuatnya menjadi pilihan yang tepat, karena memiliki beberapa aspek yang tidak ditemukan pada media lainnya. Media *Question Card* menonjolkan kemudahan penggunaannya dalam ruang kelas berkat dimensinya yang minimalis, desain yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta tingkat keterjangkauannya. Kemampuan Media *Question Card* untuk menggambarkan konsep abstrak secara konkret dan mengalihkan perhatian pada titik sentral juga menjadi nilai positif. Di samping itu, interaksi dengan peserta didik dapat ditingkatkan melalui Media *Question Card*, memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat tersampaikan secara efektif. Media *Question Card* merupakan pilihan yang tepat untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas, sebagai alat untuk mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan ketrampilan berbicara peserta didik. Penggunaan Media *Question Card* diharapkan akan memberi dukungan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih baik, serta membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami isi materi tersebut. Selain itu, penggunaan Media *Question Card* juga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar para peserta didik.

Tidak hanya mengandalkan media pembelajaran, guru juga perlu memanfaatkan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan kreativitas, inovasi, dan daya tarik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Seperti yang diungkapkan oleh para peneliti terdahulu Asnita dan Ummul Khair (2020) dalam penelitian berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa", penerapan model *Time Token* berhasil meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V A di SDI Krang Anyer. Silalahi (2015, h. 166), menjelaskan bahwa model pembelajaran *Time Token* melibatkan penggunaan kupon berbicara sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, dengan setiap kupon memiliki waktu berbicara sekitar  $\pm 30$  detik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam melatih keterampilan berbicara dalam konteks materi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Question Card* Berbasis Model *Time Token* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Kelas VI SDN 26 Situngkir T.A 2022/2023". Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VI SDN 26 Situngkir T.A 2022/2023.

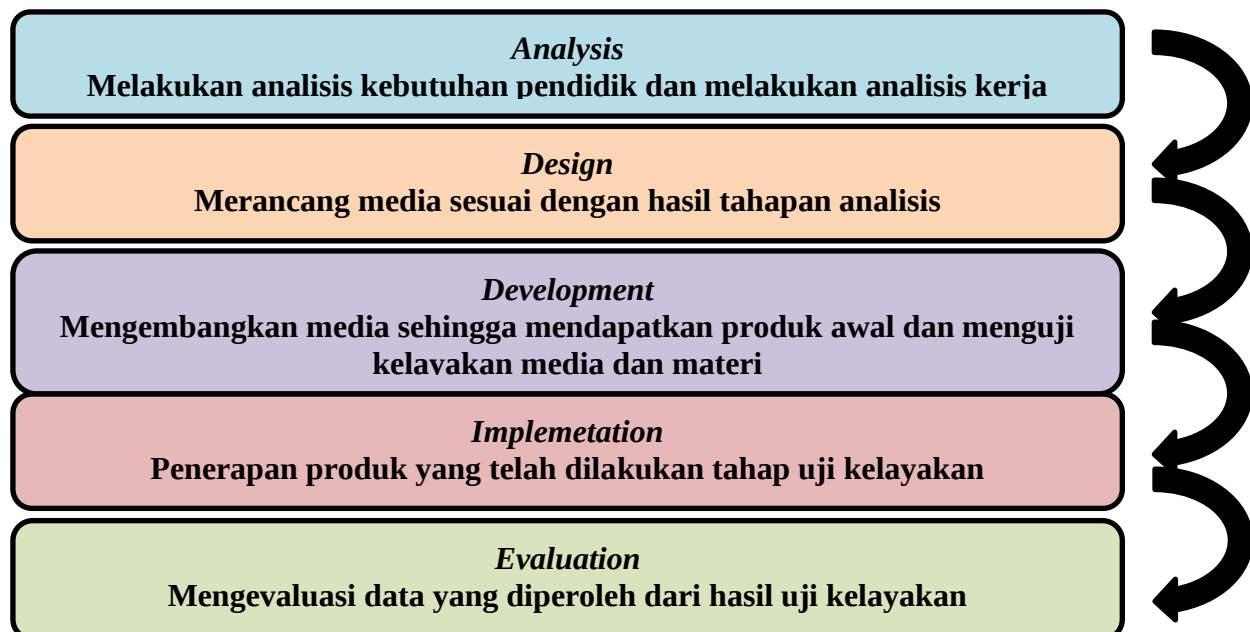
## METODE

Studi ini memanfaatkan pendekatan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Menurut Rohaeni (2020, h. 123), "Penelitian pengembangan (R&D) merujuk pada suatu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan dapat diuji dalam keefektifannya". Sukmadinata dan Nana Syaodih (2012, h. 164), mendefinisikan "Penelitian pengembangan sebagai suatu bentuk penelitian yang fokus pada pengembangan produk dalam konteks pendidikan, menjadi strategi atau pendekatan penelitian yang efektif dalam meningkatkan praktik". Dalam konteks penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *Question Card* berdasarkan model *Time Token*, dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VI di SD Negeri 26 Situngkir pada tahun ajaran 2022/2023.

Tujuan dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini meliputi: (1) Pengembangan produk inovatif; (2) Penemuan dan penciptaan pengetahuan baru mengenai model dan topik yang mendapat perhatian ilmiah dan teknologis, dengan tujuan mendorong dan memfasilitasi pengembangan produk-produk baru yang memiliki nilai, proses yang lebih efisien, serta layanan yang lebih optimal dan menyenangkan. Dalam konteks penelitian ini, dihasilkan pengembangan produk berupa media pembelajaran *Question Card* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas VI di SD Negeri 26 Situngkir pada Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 26 Situngkir yang berlokasi di Desa Situngkir, Kecamatan Pangururan, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara pada siswa kelas VI. Waktu penelitian dan pengembangan dimulai dari bulan April hingga Juni 2023, mulai dari pengambilan data, mengolah temuan penelitian dan melaporkan hasil penelitian. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah pendidik dan peserta didik kelas VI SDN 26 Situngkir T.A 2022/2023 yang berjumlah 20 peserta didik, yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 9 orang peserta didik perempuan. Objek dari penelitian dan pengembangan ini adalah validitas, praktikalitas, dan efektivitas media *Question Card* berbasis model *Time Token*.

Menurut Amir (2014, h. 81), "Model merupakan serangkaian metode yang diatur secara berurutan guna mengaktualisasikan suatu proses, dan diidentifikasi sebagai kerangka konseptual yang dipakai sebagai panduan dalam menjalankan operasi". Terdapat dua varian model pengembangan, yakni konseptual dan prosedural. Model konseptual adalah pendekatan analitik yang menguraikan atau menggambarkan elemen-elemen yang akan dikembangkan dalam produk, serta interkoneksi di antara mereka. Studi ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Konsep model ini dikembangkan oleh Molenda dan Reiser. Keputusan peneliti dalam memilih model pengembangan ADDIE yang diusung oleh Molenda dan Reiser didasarkan pada pandangan Setiawan et al., (2020, h. 126), yang menyebutkan bahwa model pengembangan ADDIE menonjolkan keunggulan berkat pendekatan sistematisnya; setiap tahapan melibatkan peningkatan berdasarkan tahapan sebelumnya, menciptakan proses yang memastikan hasil akhir yang efektif. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengadopsi model pengembangan ADDIE ini. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase, yang rinciannya dapat ditemukan dalam tabel berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan

Metode pengumpulan data merupakan proses yang peneliti lakukan untuk menghimpun informasi dan mengatasi permasalahan yang terkait dengan pertanyaan penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa hasil penelitian memiliki objektivitas yang memungkinkan peneliti memberikan pertanggungjawaban yang jelas. Dalam konteks penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, serta penggunaan angket atau kuesioner.

Sugiyono (2015, h. 203), menjelaskan bahwa "Observasi adalah sebuah proses yang kompleks, yang terdiri dari aspek-aspek biologis dan psikologis, serta melibatkan tahapan pengamatan dan ingatan". Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan di kelas VI SDN 26 Situngkir. Peneliti melakukan observasi guna mengumpulkan data yang mencakup informasi tentang proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, pemahaman akan kebutuhan peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik.

Peneliti menggunakan pendekatan wawancara yang bersifat tidak terstruktur. Pendekatan ini, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2018, h. 197), merupakan jenis wawancara yang memberikan kebebasan kepada peneliti dalam mengajukan pertanyaan, tanpa mengikuti pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan terperinci. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan kebutuhan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, jenis angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket non-tes. Dalam jenis angket ini, opsi jawaban telah disediakan dan disusun dalam bentuk daftar pilihan. Data diperoleh melalui skala Likert. Survei ini ditujukan kepada para ahli media dan ahli materi. Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji kesesuaian konsep media yang telah dibuat dan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, baik dalam aspek materi maupun presentasi visualnya..

Instrumen pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan wawancara, uji validitas, uji praktikalitas, uji efektivitas dan tes. Tes merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk mendapatkan informasi mengenai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Penilaian atas kemampuan berbicara ini mencakup unsur-unsur bahasa dan nonbahasa yang menjadi dasar dalam proses penilaian, mengacu pada Arsjad dan Mukti (1993, h. 17-22), yang sudah diadaptasi dengan karakteristik siswa kelas VI SD. Aspek-aspek tersebut mencakup: 1) lafal, 2) intonasi, 3) pemilihan kata, 4) urutan pemikiran, 5) keberanian, 6) kelancaran, 7) sikap, dan 8) pemahaman tema.

Pengukuran hasil belajar melibatkan tahap *Pre-test* dan *Post-test*, yang berperan dalam mengukur efektivitas media pembelajaran. Keberhasilan penelitian sangat dipengaruhi oleh kejelasan prosedur penelitian yang telah ditentukan sebelum dilaksanakan di lapangan. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan tahap observasi awal untuk memahami situasi di kelas. Interaksi dengan guru kelas menjadi penting dalam upaya ini untuk memahami kondisi kelas. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dengan 20 butir soal. Tes ini didesain berdasarkan standar isi pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, serta mencakup ranah kognitif mulai dari C3-C5.

Setelah dilakukan pengujian instrumen, dilakukan analisis data. Teknik analisis data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas VI di SD Negeri 26 Situngkir, dengan tujuan mengevaluasi praktikalitas dan kemudahan penggunaan media *Question Card*. Kritik serta masukan yang diberikan bermanfaat untuk penyempurnaan pengembangan media pembelajaran. Adapun data kuantitatif berupa melibatkan penilaian oleh validator ahli media terhadap media yang telah dikembangkan. Selain itu, analisis data kuantitatif juga melibatkan hasil dari tes keterampilan berbicara yang dilakukan oleh peserta didik, guna menilai efektivitas media tersebut.

Setelah data terkumpul secara keseluruhan, upaya untuk memahami peningkatan sebelum dan setelah pemanfaatan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus *N-Gain (normalized gain)*. Gain mengacu pada selisih antara nilai post-test dan pre-test. Gain mencerminkan perbedaan dalam pemahaman peserta didik setelah pembelajaran. Keuntungan dari penggunaan media dalam meningkatkan keterampilan berbicara dinilai

melalui perbandingan normalisasi nilai gain antara pre-test dan post-test. Rumus N-Gain dinyatakan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_f - S_i}{S_{maks} - S_i}$$

Sumber: (Faizah, 2016)

**Keterangan :**

$S_f$  = Skor Final (*post-test*)  
 $S_i$  = Skor Initial (*pres-test*)  
 $S_{maks}$  = Skor Maksimum

Kriteria sukses merujuk pada formulasi kinerja yang akan dijadikan pegangan atau ukuran untuk menilai hasil yang diperoleh dari penelitian. Indikator kinerja dalam penelitian ini diukur berdasarkan peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas VI di SD Negeri 26 Situngkir, yang terjadi melalui pemanfaatan media *Question Card*. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan dalam keterampilan berbicara siswa, sehingga mengindikasikan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dijalankan di SD Negeri 26 Situngkir. Informasi awal dari sekolah ini mengindikasikan bahwa variasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik terbatas, dan guru hanya menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran dalam kelas. Penelitian ini mengimplementasikan pengembangan media *Question Card* melalui pendekatan prosedur pengembangan model ADDIE, dengan langkah-langkah yang meliputi: (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan di kelas VI SD Negeri 26 Situngkir, informasi tersebut dapat dijadikan dasar serta pertimbangan dalam pengembangan media *Question Card*. Analisis dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan: analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum dan materi, serta analisis peserta didik.

Analisis kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 7 November 2022. Proses analisis kebutuhan ini merupakan langkah awal yang diambil oleh peneliti dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan Ibu Hana Maria Silaen, S.Pd., guru kelas VI di SD Negeri 26 Situngkir. Temuan dari wawancara tersebut menjadi panduan dalam mengembangkan media pembelajaran *Question Card* yang akan dibuat oleh peneliti untuk siswa kelas VI di SD Negeri 26 Situngkir. Berdasarkan hasil wawancara dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat kebutuhan yang kuat akan penggunaan media pembelajaran di kelas VI SD Negeri 26 Situngkir, terutama dalam bentuk media *Question Card* yang mengangkat materi tata surya dan teks fiksi. Media ini diharapkan mampu merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Analisis terhadap kurikulum dan materi dilakukan untuk memahami struktur kurikulum yang diterapkan di sekolah tempat penelitian berlangsung. Berdasarkan analisis, ditemukan bahwa SD Negeri 26 Situngkir menggunakan Kurikulum 2013. Materi yang relevan terdapat dalam tema 9 "Menjelajah Luar Angkasa," subtema 1 "Keteraturan yang Menakjubkan," dan pembelajaran 1 dengan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai muatannya.

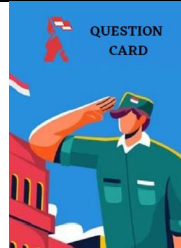
Analisis peserta didik dilakukan dengan observasi terhadap kegiatan pembelajaran di ruang kelas di SD Negeri 26 Situngkir. Kelas VI memiliki peserta didik dengan rata-rata usia 12 tahun. Melalui observasi, peneliti menganalisis situasi di kelas dan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, peserta didik tampak kurang termotivasi dan kurang fokus. Saat guru menjelaskan, beberapa peserta didik terlibat dalam percakapan sendiri, dan ketika ditanya

tentang ciri-ciri planet, ada yang kesulitan menjawab. Hal ini mengindikasikan kekurangan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Peneliti juga berdiskusi dengan wali kelas dan mengetahui bahwa banyak peserta didik yang bingung dengan materi yang diajarkan. Materi tentang tata surya hanya dianggap sepele dan kurang diberikan perhatian yang cukup. Padahal, pemahaman tentang tata surya dan fenomena alam penting dalam kehidupan sehari-hari.

Mohammad Masykuri (2015, h. 123), menyatakan bahwa “Media kartu cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran karena praktis, minimalis, desain yang dapat disesuaikan, dan mudah digunakan”. Dengan pertimbangan ini, peneliti memilih media *Question Card* yang merupakan media permainan berkelompok. Media ini menyajikan pertanyaan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Setelah menganalisis berbagai aspek, langkah berikutnya adalah merancang desain untuk media *Question Card*. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan materi pembelajaran untuk kelas VI tema 9 subtema 1 pembelajaran 1. Materi dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti buku siswa, buku guru, internet, dan lingkungan sekitar. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang relevan untuk mengilustrasikan konsep materi. Materi-materi tersebut kemudian dirancang menjadi bentuk yang menarik menggunakan aplikasi Canva. Dalam aplikasi ini, subjek-subjek pembelajaran diatur menjadi media *Question Card*. Setelah desain selesai, langkah berikutnya adalah mencetaknya menjadi kartu-kartu fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 1. Perancangan Media *Question Card* berbasis model *Time Token***

| No | Keterangan                                                   | Gambar                                                                                |
|----|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Kartu tampak bagian depan untuk materi Bahasa Indonesia      |  |
| 2. | Kartu tampak bagian depan untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam |  |
| 3. | Penyajian muatan materi Bahasa Indonesia                     |  |
| 4. | Penyajian muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam                |  |

Langkah berikutnya dalam penelitian adalah menyusun instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran *Question Card*. Instrumen tersebut dikonsepsi dalam bentuk lembar validasi dengan menggunakan skala likert. Lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media mencakup 5 pilihan jawaban, yaitu: 5= sangat layak, 4= layak, 3= cukup layak, 2= kurang layak, 1= tidak layak. Selain itu, untuk angket respon praktisi pendidikan (guru), juga disusun menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban: 5= sangat praktis, 4= praktis, 3= cukup praktis, 2= kurang praktis, 1= tidak praktis.

Langkah selanjutnya adalah penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP ini dirancang sebagai panduan untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu, peneliti juga merancang dan menyusun tes sebagai alat untuk menilai respons peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Tes tersebut telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelumnya.

Tahapan pengembangan dimulai dengan kegiatan pembuatan media hingga validasi terhadap media *Question Card* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap ini mencakup berbagai kegiatan untuk mewujudkan produk, seperti pembuatan media pembelajaran yang melibatkan penentuan isi materi, validasi, dan produksi. Media *Question Card* merupakan produk yang akan dihasilkan dalam tahap pengembangan ini. Setelah produk selesai dibuat, akan dilakukan proses validasi hingga media pembelajaran *Question Card* dianggap sesuai dan pantas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pembuatan media *Question Card* menggunakan bantuan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi desain yang tersedia dalam versi premium maupun gratis. Sebelum memulai proses di *Canva*, langkah awal adalah mengumpulkan materi, soal, dan gambar yang relevan untuk menjadi objek dalam desain. Setelah semua bahan terkumpul, tahap pertama adalah merancang desain sampul depan *Question Card*. Setelah sampul depan selesai, langkah berikutnya melibatkan desain isi materi dan soal. Setelah seluruh desain telah dibuat, media *Question Card* siap untuk dicetak pada kertas HVS dan dilaminasi. Hasil cetakan memiliki sisi dua sisi yang berbeda; di bagian depan terdapat desain sampul utuh dari media *Question Card*, sementara di bagian belakang terdapat pertanyaan beserta gambar pendukungnya. Setiap kartu memiliki pertanyaan yang berbeda.

Penyusunan materi untuk media *Question Card* dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya. Namun, meskipun demikian, materi tersebut harus melewati proses validasi oleh validator ahli konten media. Validator konten media yang terlibat pada tahap ini adalah Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd. Proses validasi ini dilakukan satu kali pada tanggal 5 Juni 2023. Hasil persentase penilaian validasi konten media sebesar 96% dengan kualifikasi "Sangat Layak" dan tidak perlu melakukan revisi.

Proses validasi media dilaksanakan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan memiliki kualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi media untuk media *Question Card* diawasi oleh Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. Validasi ini dilakukan sebanyak dua kali. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 8 Juni 2023. Hasil validasi media pada tahap pertama memperoleh persentase penilaian sebesar 86% yang berarti dengan kualifikasi "Layak Diuji Cobakan Dengan Revisi" namun perlu melakukan revisi. Revisi yang diberikan untuk meningkatkan kualitas dari media yang dikembangkan.

**Tabel 2. Hasil Revisi Validasi Desain Media**

| Sebelum Revisi                                                                      | Sesudah Revisi                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
| Warna <i>background</i> belum sesuai                                                | Warna <i>background</i> sudah disesuaikan                                            |

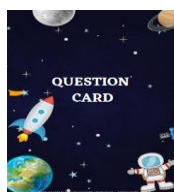
dengan isi, masih terlalu gelap.



Template yang digunakan belum menarik.

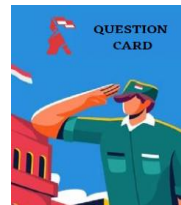


Soal yang digunakan lebih baik pilihan ganda.



Template yang digunakan belum menarik.

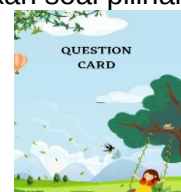
dengan isi, dan sudah sesuai.



Template yang digunakan sudah sesuai dan sudah menarik.



Soal sudah diperbaiki dan menggunakan soal pilihan ganda.



Template yang digunakan sudah sesuai dan sudah menarik.

Setelah melakukan revisi, validasi untuk media *Question Card* memasuki tahapan kedua. Validasi media kedua dilakukan pada tanggal 12 Juni 2023. Pada tahap kedua mendapatkan presentase sebesar 96% dengan kualifikasi "Sangat Layak" dan tidak perlu melakukan revisi kembali. Dalam proses validasi media dari tahap pertama sampai kedua memperoleh hasil presentase yang tidak sama dan menunjukkan peningkatan dari presentase 86% menjadi 96%.

Pada tahap penerapan, media *Question Card* diterapkan di kelas VI SD Negeri 26 Situngkir, tempat di mana penelitian dilakukan. Implementasi media ini dapat dilakukan pada 20 peserta didik kelas VI SD Negeri, setelah hasil penilaian dari ahli media dan ahli konten media dianggap valid atau sah. Saat tahap penerapan, peneliti memberikan pre-test dan post-test kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan mereka sebelum dan setelah menggunakan media *Question Card*. Selain itu, peserta didik juga diminta mengisi angket mengenai respons mereka terhadap media *Question Card*.

Praktikalitas pendidikan yang dilakukan kepada guru kelas VI SD Negeri 26 Situngkir yaitu Ibu Maria Hana Silaen, S.Pd. diperoleh presentase sebesar 92% dengan kualifikasi "Sangat Praktis". Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran *Question Card* praktis saat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun angket respon peserta didik dapat dikategorikan "Sangat Praktis". Skor persentase yang diperoleh 94%. Peserta didik menunjukkan respon positif terhadap media *Question Card* berbasis model *Time Token* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 pada SD Negeri 26 Situngkir.

Hasil Uji Efektivitas Media *Question Card* diperoleh rata-rata skor keterampilan berbicara adalah 68, dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian yang mengadopsi skala likert dengan rentang nilai maksimal 100. Keterampilan berbicara dievaluasi dalam aspek psikomotorik peserta didik dan dinilai melalui rubrik penilaian dengan nilai yang disajikan dalam bentuk angka. Hasil keterampilan berbicara peserta didik kelas VI SD Negeri 26 Situngkir meningkat setelah menggunakan media *Question Card*, yaitu dengan skor rata-rata 82,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Question Card* "efektif" untuk digunakan.

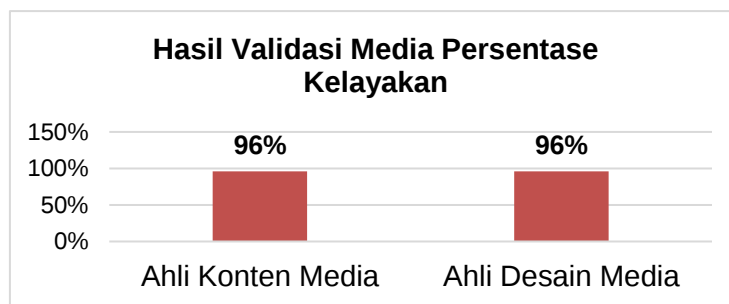
Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk memberikan kesimpulan penilaian dari penggunaan media *Question Card* baik itu dari penilaian validasi ahli media, validasi ahli konten, praktisi pendidikan bahkan penilaian efektivitas. Adapun hasil dari setiap penilaian pada media *Question Card* yaitu sebagai berikut:

Penilaian validasi media diperoleh berdasarkan penilaian ahli desain media dan ahli konten media. Rekapitulasi validasi media tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Media**

| No | Validator             | Hasil Validasi Media |                     |
|----|-----------------------|----------------------|---------------------|
|    |                       | Persentase Kelayakan | Kategori            |
| 1. | Validasi Konten Media | 96%                  | Sangat Layak        |
| 2. | Ahli Desain Media     | 96%                  | Sangat Layak        |
|    | <b>Jumlah total</b>   | <b>192%</b>          | <b>Sangat Layak</b> |
|    | <b>Rata-rata</b>      | <b>96%</b>           |                     |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan persentase secara keseluruhan adalah 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian keseluruhan validasi media pada grafik sebagai berikut:



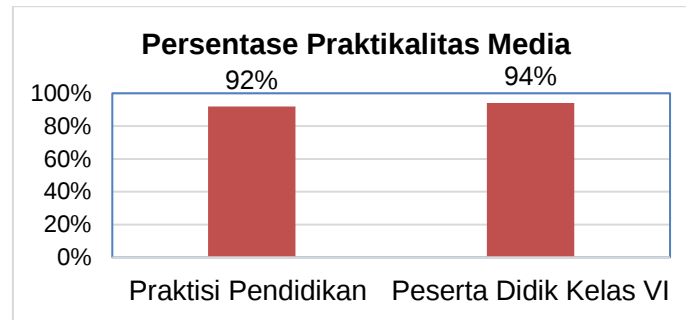
**Gambar 1. Hasil Validasi Media Persentase Kelayakan**

Penilaian praktikalitas media yang dikembangkan diperoleh berdasarkan penilaian sebesar kuesioner praktisi pendidikan dan respon peserta didik. Rekapitulasi praktikalitas media dari praktisi pendidikan dan peserta didik dalam dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Rekapitulasi Praktikalitas Media**

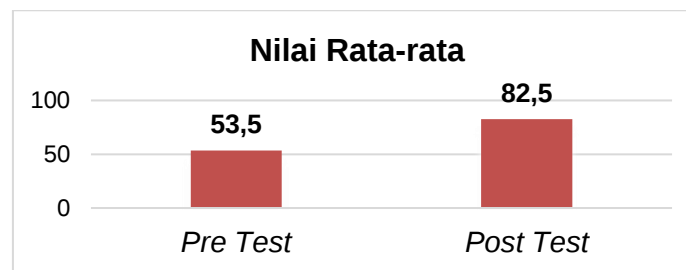
| No | Validator              | Hasil Validasi Media |                     |
|----|------------------------|----------------------|---------------------|
|    |                        | Persentase Kelayakan | Kategori            |
| 1. | Praktisi Pendidikan    | 92%                  | Sangat Layak        |
| 2. | Peserta didik kelas VI | 94%                  | Sangat Layak        |
|    | <b>Jumlah total</b>    | <b>186%</b>          | <b>Sangat Layak</b> |
|    | <b>Rata-rata</b>       | <b>93%</b>           |                     |

Tabel di atas menunjukkan persentase secara keseluruhan adalah 93% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Penilaian hasil keseluruhan praktikalitas media dalam % dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Gambar 2. Persentase Praktikalitas Media**

Media yang dikembangkan cukup efektif digunakan karena dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan nilai peserta didik dapat mencapai KKM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Question Card* berbasis model *Time Token* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran. Penilaian efektivitas media dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



**Gambar 3. Persentase Efektivitas Media**

Gambar grafik 4.3 di atas menunjukkan bahwa media *Question Card* berbasis model *Time Token* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 kelas VI SD Negeri 26 Situngkir memperoleh peningkatan nilai dengan nilai awal 53,5 menjadi 82,5.

#### **Pembahasan Hasil Validitas Media *Question Card***

Riduwan dan Akdon (2007) pada penelitiannya mengungkapkan bahwa sebuah produk dapat dikatakan layak atau valid apabila minimal mencapai kategori 60% - 100%. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan peneliti pada media pembelajaran *Question Card* berbasis model *Time Token* yang sudah dikembangkan oleh ahli konten media dan ahli desain media dimana memperoleh persentase 96% dan 96%. Jika dibandingkan dengan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mencapai sangat valid yang dimana berarti hasilnya sudah melewati standart minimal dan sudah dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

#### **Pembahasan Hasil Praktikalitas Media *Question Card***

Arikunto (2016) pada penelitiannya menyatakan bahwa kepraktisan media dinyatakan praktis apabila mencapai kategori 80%-100%. Berdasarkan hasil praktikalitas yang telah dilakukan pada media *Question Card* berbasis model *Time Token* berdasarkan hasil respon guru dan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 92% dan 94%. Apabila dibandingkan dengan penelitian ini, maka penelitian ini dapat mencapai sangat praktis dimana hasilnya sudah mencapai dan sudah dinyatakan praktis digunakan pada saat proses pembelajaran.

#### **Pembahasan Hasil Efektivitas Media *Question Card***

Yoni (2010, h. 175) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa media dikatakan efektif apabila mencapai kategori 75-100. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam test

keterampilan berbicara peserta didik mampu dikatakan meningkat . Hasil dari perhitungan penilaian keterampilan berbicara diperoleh 83.. Jika dibandingkan dengan penelitian ini, maka penelitian ini mencapai sangat efektif. Dimana berarti hasilnya sudah dinyatakan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Simpulan penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media dan materi *Question Card* sebesar 96%, kategori "Sangat Layak". Selain itu, uji praktikalitas menunjukkan bahwa media dinyatakan "Sangat Praktis" dengan persentase 92%, dan tidak diperlukan revisi lebih lanjut karena telah melewati tahap validasi. Adapun hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara. Sebelum menggunakan media, rata-rata nilai 68 kategori "Kurang Efektif". Setelah menerapkan media *Question Card*, mencapai 83 kategori "Sangat Efektif". Hasil ini menunjukkan bahwa media *Question Card* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Question Card* memiliki efektivitas tinggi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak monoton.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). *Kemampuan Penalaran dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika*. Logaritma, II(1), 18–33.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: R. Cipta.
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: R. Pers.
- Hamalik.. (2014). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: S. baru Algensido.
- Prameswari, K., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media QC Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 10(5), 973–986.
- Rohaeni. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122.
- Silalahi, U. (2015). *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Peneletian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih, S.. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: PT. Rosdakarya.
- Tommy, Y. (2012). *Retorika Berbicara*. Bandung: Alfabeta.