

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AKSARA LAMPUNG BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

ANDI ARYANDI

Masalah dalam penelitian ini adalah sangat kurangnya keterampilan membaca dan menulis aksara Lampung siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu aksara Lampung yang layak dan praktis, serta efektif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), Penelitian ini mengacu pada model *ADDIE*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III UPTD SDN 1 Punduh Pedada. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, kuesioner dan angket . 1) Hasil rata-rata akhir dari rerata validasi ahli media sebesar 3,57 dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 3 dengan kriteria layak. 2) Hasil uji kepraktisan meliputi aspek keterlaksanaan pembelajaran sebesar 83,68% dengan kriteria sangat tinggi, pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran sebesar 83,612 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa dalam pembelajaran di atas 80% yang artinya sangat baik dan angket respon siswa diperoleh sangat setuju sebesar 74,4%. 3) Efektifitas penggunaan media kartu aksara Lampung dengan *N-gain* sebesar 0,6742 dengan kriteria cukup efektif. 4) Proses pengembangan media kartu aksara Lampung ini meliputi: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Kata Kunci: Kartu Aksara Lampung, Model *Teams Games Tournament*, Keterampilan Membaca, Keterampilan Menulis.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR LAMPUNG SCRIPT CARDS BASED ON THE TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL (TGT) MODEL TO IMPROVE STUDENTS' READING AND WRITING SKILLS OF STUDENTS ELEMENTARY SCHOOL

By

ANDI ARYANDI

The problem in this study is the lack of reading and writing skills of Lampung script of elementary school students. This research aims to produce learning media for Lampung script cards that are feasible, practical, and effective based on Teams Games Tournament (TGT) to improve reading and writing skills of elementary school students. This research is a type of Research and Development (R&D) research, this research refers to the ADDIE model. The sample in this study were third grade students of UPTD SDN 1 Punduh Pedada. The instruments used in this research are interview sheets, questionnaires and questionnaires. 1) The final average results of the media expert validation average of 3.57 with very feasible criteria, and linguists obtained a score of 3 with feasible criteria. 2) The results of the practicality test include aspects of learning implementation of 83.68% with very high criteria, teacher observations in managing learning of 83.612 with very good categories, student activities in learning above 80% which means very good and student response questionnaires obtained strongly agree by 74.4%. 3) The effectiveness of using Lampung script card media with N-gain of 0.6742 with moderately effective criteria. 4) The process of developing Lampung script card media includes: analysis, design, development, implementation and evaluation.

Keywords: Lampung Script Cards, Teams Games Tournament Model, Reading Skills, Writing Skills.