

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA BERKANTONG KARTU KUARTET
UNTUK PEMBELAJARAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Khusnia

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (khusnia.17010644161@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk pembelajaran kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar dan mengetahui kualitas media berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation dan evaluate*. Subjek penelitian adalah siswa kelas I sekolah dasar. Adapun instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar angket. Jenis data menggunakan *qualitative data* dan *quantitative data*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan dari uji validasi oleh ahli materi menunjukkan hasil 90% dan uji validasi oleh ahli media menunjukkan hasil 86% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan dari angket respon guru menunjukkan hasil 100% dan angket respon siswa menunjukkan hasil 100% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media Roda Berkantong Kartu Kuartet dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media Roda Berkantong Kartu Kuartet, membaca menulis permulaan.

Abstract

This development research aims to produce a Quartet Card Pocket Wheel media product for learning reading and writing skills at the beginning of 1st grade elementary school students and determine the quality of the media based on the criteria of validity and practicality. This type of research is development research using the ADDIE model consisting of 5 stages, that is analyz, design, development, implemntation and evaluate. The research subjects were 1st grade elementary school studnts. The data collection instrment used a validation shet and a questionnaire shet. Types of data using are qualitative data and quantiative data. The results showed that the validity of the validation test by material experts showed 90% results and the validation test by media experts showed 86% results in the very valid category. The practicality test of the teacher's response questionnaire showed 100% results and the student response questionnaire showed 100% results in the very practical category. It can be conclded that the Quartet Card Pocket Wheel media is stated to be very valid and very practical to use in learning reading and writing skills at the beginning of 1st grade elementary school students.

Keywords: *development, Quartet Card Pocket Wheel media, reading and writing beginning.*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan belajar oleh siswa serta mengajar oleh guru. Belajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang memfokuskan siswa dalam memahami materi dan memperoleh pengetahuan. Belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif bagi siswa ketika menggunakan benda nyata daripada sekadar mendengar dan menerima penjelasan guru. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa berperan secara aktif.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi ajar oleh guru, serta berguna bagi siswa untuk memfokuskan pikiran dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Munadi (2013:8) media pembelajaran memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif.

Pemilihan media perlu memperhatikan isi materi, cara menjelaskan materi dan karakteristik penerima materi. Media pembelajaran dapat digunakan agar siswa dapat berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran. Siswa dapat berperan serta secara aktif pada saat pembelajaran jika siswa dapat memahami materi ajar dengan baik.

Materi ajar dapat dipahami dengan baik apabila siswa dapat membaca dengan benar. Dengan kemampuan membaca yang benar siswa dapat mengerti berbagai informasi dalam tulisan. Selain membaca dengan benar, kemampuan menulis yang benar juga dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar. Dengan kemampuan menulis yang benar siswa dapat mencatat informasi yang dibaca. Menurut Slamet (2008:57) 2 *aspect* kemampuan berbahasa yang tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan yakni kemampuan membaca permulaan serta kemampuan menulis permulaan. Ketika guru mengajarkan siswa untuk menulis, tentu siswa akan membaca tulisannya.

Media visual dapat menjadi *solution* untuk pembelajaran membaca serta menulis permulaan. Penggunaan media visual berguna untuk membantu memperjelas materi ajar yang disampaikan guru. Menggunakan media visual sebagai media pembelajaran merupakan *innovation* baru.

Media visual membantu untuk menumbuhkan keingintahuan dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media visual berupa kartu kuartet dapat digunakan dalam kegiatan belajar dengan cara belajar sambil bermain. Kegiatan belajar menjadi bervariasi serta interaktif dengan menggunakan media kartu kuartet.

Sukamelang (2010:1) menjelaskan bahwa kartu kuartet merupakan sejumlah kartu bergambar dengan tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Pemilihan media kartu kuartet didasarkan pertimbangan bahwa media visual berupa gambar lebih mudah dipahami oleh siswa. Gambar dalam kartu kuartet dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik dan lebih memperhatikan dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Media kartu kuartet pada penelitian ini dimodifikasi dengan tambahan roda berkantong untuk menyimpan kartu kuartet. Modifikasi pada media ini yaitu dari segi tampilan dan cara bermain. Cara bermain pada media ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 agar dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yakni dengan membentuk beberapa kelompok kecil. Menurut Retnaningsih (2017:42) media kartu kuartet dalam proses pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan dengan cara membagi siswa menjadi kelompok kecil.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas I SDN Pager II Purwosari Pasuruan, diketahui bahwa kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I masih rendah. Dalam kegiatan pembelajaran, buku merupakan sumber belajar yang digunakan oleh guru, serta memanfaatkan benda-benda di sekitar kelas sebagai media pembelajaran.

Oleh sebab itu, dilakukan analisis kompetensi dasar terhadap pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran, khususnya pada materi membaca dan menulis permulaan. Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan untuk kegiatan pembelajaran kurikulum 2013.

Menurut Hastutik (dalam Fadillah, 2017:92), materi yang ditampilkan dalam kartu kuartet terdiri dari gambar dengan penjelasan terkait gambar tersebut, hal ini menjadi daya tarik untuk siswa belajar menggunakan kartu kuartet. Media kartu kuartet mempunyai keunggulan untuk guru dan siswa. Media kartu kuartet dilengkapi dengan teks pendek dan gambar yang menarik, sehingga membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran.

Penggunaan media Roda Berkantong Kartu Kuartet didesain dalam bentuk permainan. Gunadi (2014:1) menyatakan bahwa permainan dapat meringankan kejenuhan dalam belajar di kelas serta dapat membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan, karena bisa bermain sambil belajar. Materi yang digunakan disesuaikan dengan tema dan subtema. Siswa membaca teks pendek yang berkaitan dengan gambar yang ada pada kartu kuartet, kemudian siswa mengidentifikasi dan menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan materi. Melalui kosakata yang ditemukan, siswa dapat menuliskannya menjadi kalimat sederhana dengan bahasa dan imajinasi siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, media Roda Berkantong Kartu Kuartet dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan. Judul penelitian tersebut adalah "Pengembangan Media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk Pembelajaran Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Kelas I Sekolah Dasar".

Penelitian pada tahun 2020 oleh Hemas Maya Sulastris, Yopa Taufik Saleh dan Sunasih yang berjudul "Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia." Kesimpulan dari penelitian ini yakni media kartu kuartet efektif serta berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kesimpulan didapatkan berdasarkan kenaikan poin sebelum diperlakukan serta sesudah diperlakukan pembelajaran menggunakan media kartu kuartet. Sebelum perlakuan menggunakan media kartu kuartet diperoleh nilai kemampuan sebesar 147 dengan klasifikasi rendah sedangkan setelah perlakuan menggunakan media kartu kuartet menjadi 206 dengan klasifikasi baik hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan poin sebesar 59, serta dibuktikan pada uji signifikansi terlihat nilai sig 0,003 <

0,05 artinya hipotesis alternatif diterima sedangkan hipotesis nihil ditolak. Penerimaan hipotesis alternatif menunjukkan nilai *posttest* lebih unggul dibanding dengan nilai *pretest*. Penelitian oleh Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh dan Sunasih bertujuan untuk mengetahui keefektifan media kartu kuartet terhadap kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan penelitian pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media. Pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet ini tidak dapat mengukur keefektifan media disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19, sehingga uji coba dilakukan dengan skala kecil yaitu sebanyak 10 siswa. Hal diatas merupakan pembeda antara penelitian pengembangan ini dengan penelitian sebelumnya.

Adapun rumusan masalah penelitian ini terdiri atas :

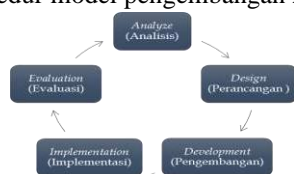
1. Bagaimana proses pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan kelas I sekolah dasar?. 2. Bagaimana kualitas media roda berkantong kartu kuartet untuk pembelajaran kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan media?.

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet dan untuk mengetahui kualitas media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Kualitas produk ini ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan dari produk tersebut. Pada penelitian pengembangan ini, jenis produk yang dikembangkan adalah media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan dalam proses pelaksanaannya. Tahapan tersebut yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluate*. Berikut ini merupakan prosedur model pengembangan ADDIE:



Bagan 1 Konsep Model ADDIE

(Branch, 2009:2)

Tahap *analyze* merupakan tahapan untuk menggali permasalahan yakni dengan cara melakukan *analyze* kurikulum, *analyze* karakteristik siswa kelas I SD dan *analyze* materi. *Analyze* dilakukan di kelas I SDN Pager II Purwosari Pasuruan. *Analyze* kurikulum yakni dengan melakukan *analyze* terhadap kurikulum serta kompetensi dasar yang digunakan di kelas I SDN Pager II berdasarkan materi membaca dan menulis permulaan. *Analyze* karakteristik siswa dengan mencari tahu tentang sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa kelas I SD. *Analyze* materi yakni menentukan materi membaca dan menulis permulaan pada perencanaan pembelajaran kelas I SDN Pager II Purwosari Pasuruan.

Tahap *design* merupakan tahapan untuk membuat rancangan atau rencana penelitian. Pada penelitian ini tahap awal *design* yakni membuat rancangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet mulai dari penentuan bahan yang akan digunakan serta desain tampilan media.

Tahap *development* pada penelitian pengembangan yakni dengan membuat perangkat pembelajaran, pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet, membuat panduan penggunaan media Roda Berkantong Kartu Kuartet, membuat lembar validasi, dan membuat angket respon guru serta siswa.

Tahap *implementation* pada penelitian pengembangan yakni dengan melakukan uji coba skala kecil di SDN Pager II. Uji coba dilakukan kepada 10 siswa kelas I sekolah dasar karena pandemi Covid-19. Uji coba dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran membaca menulis permulaan menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet kepada siswa. Selanjutnya guru serta siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon guru dan siswa dengan tujuan memperoleh penilaian terhadap media Roda Berkantong Kartu Kuartet.

Tahap *evaluate* merupakan tahap akhir yang digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap produk media Roda Berkantong Kartu Kuartet berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Selain itu juga dilakukan evaluasi pada produk pengembangan berdasarkan saran dari guru serta siswa.

Subjek uji coba produk pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet adalah siswa kelas I SDN Pager II yang tinggal di dekat sekolah. Karena adanya kebijakan pembatasan siswa dalam kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19, maka penelitian dilaksanakan di SDN Pager II kepada 10 siswa kelas I.

Jenis data yang digunakan adalah data *qualitative* dan data *quantitative*. *Qualitative* data merupakan data yang diperoleh dari proses pengembangan media melalui tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluate*, serta bentuk saran dari ahli media dan ahli materi. *Quantitative* data merupakan data yang diperoleh

dari hasil validasi materi, validasi media, serta angket respon guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, validasi dan angket. Wawancara dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada guru kelas I SDN Pager II dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan pada kelas I SDN Pager II. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Lembar validasi berbentuk kuesioner tertutup berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media Roda Berkantong Kartu Kuartet, serta akan diperoleh saran sebagai bahan perbaikan produk. Pada penelitian pengembangan ini angket diperuntukkan bagi guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media Roda Berkantong Kartu Kuartet.

Teknik analisis data hasil validasi berdasarkan penilaian skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1 Penilaian Skala Likert

| Skor | Kriteria |
|------|-------------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Kurang Baik |
| 2 | Tidak Baik |
| 1 | Sangat Tidak Baik |

(Riduwan, 2015:13)

Hasil validasi berdasarkan penilaian skala Likert dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{SH}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

PSA = Perhitungan Setiap aspek
SH = Jumlah Skor Hasil Penelitian
SM = Skor Maksimum

Kualitas media dapat diketahui berdasarkan rumus tersebut dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kevalidan

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

(Sugiyono, 2017:99)

Teknik analisis data hasil angket berdasarkan penilaian skala Guttman sebagai berikut:

Tabel 3 Penilaian Skala Guttman

| Jawaban | Skor Jawaban | |
|---------|--------------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Ya | 1 | 0 |
| Tidak | 0 | 1 |

(Rianse dan Abdi, 2011:155)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor Maksimal

Kepraktisan media dapat diketahui berdasarkan rumus tersebut dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan

| Persentase | Kriteria | Keterangan |
|------------|-------------|----------------|
| 0% - 20% | Tidak Baik | Tidak Praktis |
| 21% - 40% | Kurang Baik | Kurang Praktis |
| 41% - 60% | Cukup Baik | Cukup Praktis |
| 61% - 80% | Baik | Praktis |
| 81% - 100% | Sangat Baik | Sangat Praktis |

(Riduwan, 2015:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar yakni media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Proses pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet ini berdasarkan model pengembangan ADDIE yakni *analyze, design, development, implementation dan evaluate*. Berikut proses pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet:

Pada tahap *analyze* meliputi *analyze* kurikulum yang bertujuan untuk menganalisis kurikulum yang digunakan di kelas I SDN Pager II. Berdasarkan hasil *analyze* dapat diketahui bahwa SDN Pager II menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Adapun materi terdapat dalam Tema 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku), Subtema 1 (Benda Hidup dan Benda Tak Hidup di Sekitarku), Pembelajaran 1, Semester 2 dengan Kompetensi Dasar dan Indikator sebagai berikut:

Kompetensi Dasar:

- 3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 4.6 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks sederhana.

Indikator:

- 3.6.1 Menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan benda hidup dan tak hidup di lingkungan sekitar.
- 3.6.2 Mengidentifikasi kosakata tentang benda hidup dan tak hidup dalam teks pendek.


- 3.6.3 Mengidentifikasi ciri-ciri tentang benda hidup dan tak hidup dalam teks pendek.
- 3.6.4 Mendeskripsikan benda hidup dan tak hidup di lingkungan sekitar.
- 4.6.1 Membaca kalimat-kalimat pada teks pendek.
- 4.6.2 Menulis kalimat berdasarkan kosakata yang berkaitan dengan benda hidup dan tak hidup.

Analyze karakteristik siswa, yakni *analyze* sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa kelas I SDN Pager II. Berdasarkan hasil *analyze*, dari kompetensi sikap siswa kelas I bersemangat dalam belajar membaca dan menulis permulaan menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Dari kompetensi pengetahuan, siswa kelas I dapat memahami materi jenis benda di lingkungan sekitar secara lisan dan tulisan. Dari kompetensi keterampilan, siswa kelas I memiliki kemampuan dalam membaca dan menulis kalimat sederhana yang berbeda-beda.

Analyze materi, yakni dengan menganalisis materi membaca dan menulis permulaan. Hasil *analyze* menunjukkan bahwa materi membaca dan menulis permulaan yang diajarkan pada siswa kelas I yakni tentang kosakata jenis benda di lingkungan sekitar siswa. Pada pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan, siswa membaca teks pendek yang berisi kosakata benda hidup dan tak hidup pada kartu kuartet, menulis kosakata dan membuat kalimat sederhana berdasarkan kosakata.

Pada tahap *design* media Roda Berkantong Kartu Kuartet yang dikembangkan dalam penelitian ini berukuran 61cm x 51 cm untuk papan roda berkantong dan 12cm x 8cm untuk kartu kuartet. Media yang dikembangkan dirancang berdasarkan *characteristics* siswa kelas I sekolah dasar yaitu menggunakan kalimat sederhana dan gambar yang menarik. Berikut rancangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet:

Tabel 5 Rancangan Media

| No | Design | Keterangan |
|----|---|-----------------------|
| 1. |  | Papan roda berkantong |

| | | |
|----|--|---------------|
| 2. | <p>Set pertama, benda hidup di kelas</p>  <p>Set kedua, benda tak hidup di kelas</p>  <p>Set ketiga, benda hidup di sekolah</p>  <p>Set keempat, benda tak hidup di sekolah</p>  <p>Set kelima, benda hidup di halaman rumah</p>  <p>Set keenam, benda tak hidup di halaman rumah</p> | Kartu kuartet |
|----|--|---------------|



Set ketujuh, benda hidup di rumah



Set kedelapan, benda tak hidup di rumah



Pada tahap *development* terdapat empat tahapan. Tahap pertama membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan komponen penunjang yaitu lembar kerja peserta didik (LKPD). Tahap kedua mengembangkan media yang dipilih yaitu pembuatan papan roda berkantong untuk menyimpan kartu kuartet dan pembuatan media kartu kuartet menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6 yang terdiri dari 8 set kartu kuartet dengan masing-masing set memiliki tema yang berbeda disesuaikan dengan materi. Tahap ketiga membuat panduan penggunaan media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk guru dan siswa. Isi dari panduan penggunaan media untuk guru terdiri atas judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan cara bermain, sedangkan isi dari panduan penggunaan media untuk siswa terdiri atas judul, cara bermain dan gambar kartu kuartet. Panduan dirancang untuk memudahkan guru serta siswa dalam menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Tahap keempat membuat lembar validasi media dan lembar validasi materi yang berisi penilaian terkait media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Tahap kelima membuat lembar angket respon guru serta lembar angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Lembar angket berisi pertanyaan dengan jawaban “ya”

atau “tidak” untuk mempermudah siswa kelas I SD dalam menjawab pertanyaan pada angket yang diberikan.

Pada tahap *implementation* dilakukan uji coba pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet pada tanggal 3 Juli 2021. Uji coba dilakukan dengan skala kecil disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19. Uji coba media Roda Berkantong Kartu Kuartet dilakukan pada 10 siswa kelas I SDN Pager II. Setelah uji coba media Roda Berkantong Kartu Kuartet, guru dan siswa diberikan lembar angket respon guru dan siswa dengan tujuan memperoleh penilaian dan saran terkait media Roda Berkantong Kartu Kuartet.

Berikut uji coba media Roda Berkantong Kartu Kuartet yang dilakukan pada 10 siswa kelas I SDN Pager II:

Tabel 6 Uji Coba Media Roda Berkantong Kartu Kuartet

| No | Gambar | Keterangan |
|----|--------|---|
| 1. | | Guru menjelaskan cara bermain menggunakan Roda Berkantong Kartu Kuartet. |
| 2. | | Siswa belajar sambil bermain menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. |
| 3. | | Siswa membaca teks pendek pada kartu kuartet. |
| 4. | | Siswa menulis kalimat berdasarkan kosa kata pada kartu kuartet. |
| 5. | | Siswa mengisi lembar angket. |

Tahap *evaluation* merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Karena adanya pandemi Covid-19, pada penelitian ini uji coba hanya dilakukan dalam skala kecil, sehingga *evaluation* yang dilakukan adalah *evaluation* dari proses pengembangan produk media yang dikembangkan. Hasil *evaluation* diperoleh dari saran dan masukan ahli materi dan ahli media sebagai bahan untuk perbaikan media Roda Berkantong Kartu Kuartet.

Validasi produk media Roda Berkantong Kartu Kuartet oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media serta, memperoleh saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media terhadap media Roda Berkantong Kartu Kuartet.

Validasi media Roda Berkantong Kartu Kuartet dilakukan oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. dosen jurusan PGSD sebagai validator media pada tanggal 9 Juli 2021. Adapun hasil validasi materi dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Validasi Materi

| No | Variabel | Indikator Penelitian | Skor |
|------------|---|--|------|
| 1. | Kesesuaian Materi dengan Kurikulum | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar | 5 |
| 2. | | Kesesuaian materi dengan indikator | 4 |
| 3. | | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 4. | | Kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa | 5 |
| 5. | Isi Materi | Kemudahan memahami isi materi | 5 |
| 6. | | Kejelasan materi yang disajikan dalam media | 4 |
| 7. | | Ketepatan penggunaan kalimat yang disajikan dalam media | 5 |
| 8. | | Ketepatan dalam pemilihan kata yang disajikan dalam media | 4 |
| 9. | | Ketepatan penggunaan ejaan yang disajikan dalam media | 4 |
| 10. | | Kesesuaian pertanyaan pada media kartu kuartet dengan materi | 4 |
| 11. | | Kemudahan memahami pertanyaan pada media kartu kuartet oleh siswa kelas 1 SD | 5 |
| 12. | | Kesesuaian gambar dengan teks pendek | 5 |
| Total Skor | | | 54 |

Berdasarkan tabel tersebut perhitungan persentase kevalidannya sebagai berikut:

$$PSA = \frac{SH}{SM} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{54}{60} \times 100\%$$

$$PSA = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase kevalidannya adalah 90% yang artinya media Roda Berkantong Kartu Kuartet sangat valid dengan masukan yakni sebaiknya indikator ditambah yaitu ciri-ciri dari benda hidup serta ciri-ciri benda tak hidup, karena dalam pengembangan materinya dicantumkan ciri-ciri tersebut. Sebaiknya pemilihan kosakata disesuaikan dengan teks pendeknya, misalnya kosakata tentang benda hidup yaitu "guru". Contoh penggunaan kosakata dengan menggunakan media kartu kuartet sebaiknya ditambah.

Validasi media Roda Berkantong Kartu Kuartet dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si dosen jurusan PGSD sebagai validator media pada tanggal 19 April 2021. Adapun hasil validasi media dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Validasi Media

| No | Variabel | Indikator Penilaian | Skor |
|------------|------------|---|------|
| 1. | Tampilan | Bentuk media menarik | 4 |
| 2. | | Warna media menarik | 4 |
| 3. | | Ukuran media sesuai untuk siswa SD | 4 |
| 4. | | Jenis kertas pada kartu kuartet sesuai untuk siswa SD | 5 |
| 5. | Penyajian | Gambar pada kartu kuartet menarik | 4 |
| 6. | | Desain media menarik | 4 |
| 7. | | Font tulisan pada media sesuai untuk siswa SD | 5 |
| 8. | Penggunaan | Font size pada media sesuai untuk siswa SD | 4 |
| 9. | | Kesesuaian media dengan materi pembelajaran. | 5 |
| 10. | | Kemudahan menggunakan media dalam pembelajaran | 4 |
| Total Skor | | | 43 |

Berdasarkan tabel tersebut perhitungan persentase kevalidannya sebagai berikut:

$$PSA = \frac{SH}{SM} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$PSA = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kevalidannya adalah 86% yang artinya media Roda Berkantong Kartu Kuartet sangat valid dengan masukan yaitu pada set 2 gambar bukunya tidak begitu jelas, karena kabur/rancu dengan gambar ilustrasi cover bukunya. Usahakan gambar bukunya lebih ditampakan dengan jelas. Set 5 benda hidup di dalam rumah usahakan ada ilustrasi suasana di dalam rumah, agar sesuai. Set 6 gambar TV nya lebih ditampakan.

Pada uji coba skala kecil menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet diperoleh data berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Data hasil angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media Roda Berkantong Kartu kuartet.

Lembar angket respon guru diberikan pada saat uji coba pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Pengisian lembar angket respon guru oleh Ibu Dhurrotul Homsah Nurul Aini S.Pd.I selaku guru kelas I SDN Pager II. Berikut tabel hasil angket respon guru:

Tabel 9 Hasil Angket Response Guru

| No | Pertanyaan | Response | | Skor |
|----|---|----------|-------|------|
| | | Ya | Tidak | |
| 1. | Apakah bentuk Roda Berkantong Kartu Kuartet menarik? | ✓ | | 1 |
| 2. | Apakah warna media Roda Berkantong Kartu Kuartet menarik? | ✓ | | 1 |
| 3. | Apakah gambar pada media kartu kuartet tidak sesuai dengan materi? | | ✓ | 1 |
| 4. | Apakah bentuk dan ukuran tulisan kurang jelas? | | ✓ | 1 |
| 5. | Apakah media Roda Berkantong Kartu Kuartet sesuai dengan materi membaca dan menulis kelas I SD? | ✓ | | 1 |
| 6. | Apakah penyajian materi kurang jelas? | | ✓ | 1 |
| 7. | Apakah materi yang disajikan mudah dipahami? | ✓ | | 1 |
| 8. | Apakah penggunaan bahasa pada media sulit dipahami? | | ✓ | 1 |
| 9. | Apakah Roda Berkantong Kartu Kuartet mudah | ✓ | | 1 |

| | | | | |
|------------|--|---|---|----|
| | digunakan dalam pembelajaran? | | | |
| 10. | Apakah media Roda Berkantong Kartu Kuartet tidak aman digunakan bagi siswa kelas I SD? | | ✓ | 1 |
| 11. | Apakah Roda Berkantong Kartu Kuartet menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran? | ✓ | | 1 |
| 12. | Apakah media media Roda Berkantong Kartu Kuartet membuat siswa merasa tidak tertarik? | | ✓ | 1 |
| Total Skor | | | | 12 |

Adapun perhitungan persentase kepraktisannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{12} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase kepraktisannya adalah 100% yang artinya media Roda Berkantong Kartu Kuartet sangat praktis.

Lembar angket respon siswa diberikan setelah uji coba pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Pengisian lembar angket oleh 10 siswa kelas I SDN Pager II. Berikut tabel hasil angket respon siswa:

Tabel 10 Hasil Angket Respon Siswa

| No | Pertanyaan | Skor | | | | | | | | | |
|----|--|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | A | A | D | D | K | P | Q | Y | Y |
| | | A | B | N | N | R | D | A | N | B | A |
| 1. | Apakah Roda Berkantong Kartu Kuartet menarik? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2. | Apakah belajar menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet tidak menyenangkan? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3. | Apakah kamu senang belajar menggunakan Roda | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|--|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | Berkantong Kartu Kuartet? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Apakah kamu tidak tertarik belajar menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5. | Apakah kamu menjadi lebih bersemangat belajar menggunakan Roda Berkantong Kartu Kuartet? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6. | Apakah belajar menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet membuat kamu mengantuk? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7. | Apakah kamu bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 8. | Apakah belajar menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet membosankan? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 9. | Apakah belajar menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet membuat kamu lebih paham? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 10. | Apakah kamu kesulitan mengikuti pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet? | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Jumlah Skor | | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |

Adapun perhitungan persentase kepraktisannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase kepraktisannya adalah 100% yang artinya media Roda Berkantong Kartu Kuartet sangat praktis.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan yaitu media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Penelitian pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet hanya dapat mengukur kualitas media ditinjau dari kriteria kevalidan dan kepraktisan media. Hal ini karena adanya kebijakan pembatasan siswa dalam kegiatan pembelajaran selama Pandemi Covid-19.

Pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet telah melewati proses pengembangan dan sesuai dengan tahapan model ADDIE yaitu *analyz, desgn, development, implementation dan evaluate*. Media Roda Berkantong Kartu Kuartet dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan untuk siswa kelas I sekolah dasar.

Pada tahap *analyze*, media Roda Berkantong Kartu Kuartet menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 yang diterapkan di SDN Pager II. Materi kosakata benda hidup dan tak hidup yang dimuat dalam media kartu kuartet terdapat pada Tema 7 (Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku), Subtema 1 (Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku), pembelajaran 1, semester 2. *Analyze* karakteristik siswa, dapat diketahui bahwa siswa lebih senang belajar dengan bermain. Gambar yang menarik pada kartu kuartet memudahkan siswa memahami materi pada teks pendek. Sebagaimana menurut Hastutik (dalam Fadillah, 2017:92), materi yang ditampilkan dalam kartu kuartet terdiri dari gambar dengan penjelasan terkait gambar tersebut, hal ini menjadi daya tarik untuk siswa belajar menggunakan kartu kuartet.

Pada tahap *design*, media Roda Berkantong Kartu Kuartet dirancang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Tampilan media Roda Berkantong Kartu Kuartet disesuaikan dengan *characteristics* dan tingkat perkembangan siswa kelas I sekolah dasar, yaitu menggunakan kalimat sederhana yang mudah untuk dimengerti siswa dengan tambahan gambar yang menarik.

Pada tahap *development*, meliputi pembuatan perangkat pembelajaran yaitu berupa rancangan kegiatan pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong

Kartu Kuartet serta LKPD sebagai komponen penunjang pembelajaran. Pembuatan media Roda Berkantong Kartu Kuartet berdasarkan saran serta masukan dari ahli materi dan ahli media setelah melalui tahap validasi. Kemudian membuat panduan penggunaan media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk guru dan siswa yang berisi Kompetensi Dasar, tujuan dan cara bermain menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet.

Media pembelajaran Roda Berkantong Kartu Kuartet telah melewati *process* validasi dan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Hasil validasi untuk materi pada media Roda Berkantong Kartu Kuartet adalah 54 dengan persentase sebesar 90%. Hasil validasi untuk media pada media Roda Berkantong Kartu Kuartet adalah 43 dengan persentase sebesar 86%. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2017:99) hasil validasi 81%-100% dinyatakan sangat valid, sehingga media Roda Berkantong Kartu Kuartet dinyatakan sangat valid.

Pada tahap *implementation* dilakukan uji coba pembelajaran menggunakan media dalam skala kecil. Uji coba skala kecil disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19. Uji coba dilaksanakan di SDN Pager II pada tanggal 3 Juli 2021 dan hanya melibatkan 10 siswa kelas I SDN Pager II. Pada tahap ini dijelaskan cara penggunaan media Roda Berkantong Kartu Kuartet, kemudian siswa belajar sambil bermain menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet dengan didampingi guru.

Selama uji coba pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet, siswa kelas I SDN Pager II antusias dan bersemangat belajar sambil bermain menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Kegiatan pembelajaran berlangsung aktif, siswa kelas 1 aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Pada saat membaca teks pendek di depan kelas, siswa secara berpasangan membaca bersuara teks pendek yang ada pada kartu kuartet. Kemudian siswa dapat menemukan kosakata pada teks pendek dan menuliskannya pada LKPD. Berdasarkan kosakata yang ditulis siswa membuat beberapa kalimat sederhana secara lisan dan tulisan. Sebagaimana menurut Mulyati (2012:10) bahwa aspek kemampuan membaca menulis untuk siswa kelas I sekolah dasar yakni mampu membaca bersuara dan membaca nyaring beberapa kalimat sederhana dalam teks pendek, serta mampu menulis kalimat yang dibuat sendiri.

Setelah belajar sambil bermain menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet, guru membagikan lembar angket respon siswa dan menjelaskan cara menjawab pertanyaan pada angket. Selain siswa, lembar angket juga diberikan kepada guru untuk dinilai dan diberi tanggapan atau saran mengenai media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Hasil respon guru diperoleh jumlah skor 12 dengan hasil persentase adalah 100%.

Hasil respon 10 siswa kelas I diperoleh skor 10 dengan hasil persentase adalah 100%. Berdasarkan pendapat Riduwan (2015:15) hasil validasi 81%-100% dinyatakan sangat praktis, sehingga media Roda Berkantong Kartu Kuartet dinyatakan sangat praktis.

Pada tahap *evaluate* dilakukan *evaluate* pada produk pengembangan. Hasil evaluasi berupa saran dari validator ahli materi dan validator ahli media. Saran dari ahli materi yaitu menambahkan indikator ciri-ciri dari benda hidup serta benda tak hidup, karena dalam pengembangan materinya dicantumkan ciri-ciri tersebut. Pemilihan kosakata disesuaikan dengan teks pendeknya dan contoh penggunaan kosakata dengan menggunakan media kartu kuartet sebaiknya ditambah. Saran dari ahli media yaitu gambar pada kartu lebih ditunjukkan gambar bendanya dan disesuaikan dengan tema. Evaluasi juga dilakukan berdasarkan angket respon guru serta angket respon siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli dan angket respon guru dan siswa, media Roda Berkantong Kartu Kuartet yang dikembangkan ini berkualitas dengan kriteria sangat valid dan sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan terutama dalam materi kosakata benda hidup dan benda tak hidup.

Dari ulasan diatas, temuan yang muncul adalah uji coba media Roda Berkantong Kartu Kuartet dilakukan terbatas kepada 10 siswa kelas I SDN Pager II, karena pandemi Covid-19. Hal itu tidak mengurangi semangat siswa dalam belajar. Siswa kelas I yang berjumlah 10 orang sangat antusias, bersemangat dan sangat tertarik selama pembelajaran menggunakan media Roda Berkantong Kartu Kuartet. Dalam membaca kalimat pada teks pendek dilakukan secara berpasangan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam membaca. Selain itu, siswa kelas 1 memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam membuat kalimat berdasarkan kosakata benda hidup dan tak hidup, hal ini menunjukkan kreatifitas siswa dalam membuat kalimat.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah media Roda Berkantong Kartu Kuartet hanya dapat digunakan pada kelas awal, karena materi yang ada pada media hanya meliputi materi kemampuan membaca dan menulis permulaan. Sebagaimana menurut Solchan (2010:6) program pembelajaran yang diutamakan pada kelas awal sekolah dasar yakni kemampuan membaca serta menulis permulaan pada siswa. Selain itu, pada penelitian pengembangan ini tidak dapat mengukur keefektifan media disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19, sehingga hanya terbatas pada kevalidan dan kepraktisan media Roda Berkantong Kartu Kuartet.

PENUTUP**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar telah melalui lima tahapan dalam proses pelaksanaannya yaitu *analyz, design, development, implementation, dan evaluate*.

Adapun kevalidan media Roda Berkantong Kartu Kuartet dari uji validasi oleh ahli materi menunjukkan hasil 90% dan uji validasi oleh ahli media menunjukkan hasil 86% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan dari angket respon guru menunjukkan hasil 100% dan angket respon siswa menunjukkan hasil 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa media Roda Berkantong Kartu Kuartet memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan yang layak digunakan untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan media pembelajaran, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Media Roda Berkantong Kartu Kuartet perlu dilakukan penelitian lanjutan dalam skala besar terkait keefektifan implementasi penggunaan media Roda Berkantong Kartu Kuartet untuk pembelajaran kemampuan membaca menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar.
2. Media Roda Berkantong Kartu Kuartet dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam kegiatan pembelajaran membaca dan menulis permulaan siswa kelas I sekolah dasar.
3. Media Roda Berkantong Kartu Kuartet dapat dijadikan alternatif dilakukannya pengembangan lanjutan terkait dengan materi yang lebih luas lagi untuk melatih kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science.
- Fadillah, Fitriani, Tahlil dan Hermansyah. 2017. Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori Health Promotion Model. *Jurnal Ilmu Keperawatan*. Vol. 5(1): hal 92.
- Gunadi, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan dengan Model Context Input Process Product*, (Online). (<http://www.e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/>)

[article](#), diakses 15 Januari 2021).

- Mulyati, Yeti. 2012. *Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan*. (http://file.upi.edu/Direktori/FPB/S/JUR_PEND_BHS_DAN_SASTRA_INDONESIA/196008091986012-YETI_MULYATI/Modul_MMP, diunduh 16 Januari 2021).
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Retnaningsih, Ika. 2017. *Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rianse, Usman dan Abdi. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet. 2008. *Dasar-dasar keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press.
- Sukamelang. 2010. *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Bandung: FPBS UPI.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastrri, Hemas Maya, dkk. 2020. Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 4 (3): hal. 486-492.
- Solchan. 2010. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.