

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI SUGESTIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Mega Ayu Wulandari**

PGSD, FIP Universitas Negeri Surabaya [megaw5019@gmail.com](mailto:megaw5019@gmail.com)

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya [maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian pengembangan media Kartu Kuartet ini dilakukan untuk mengoptimalkan keterampilan menulis narasi sugestif siswa kelas V SD. Model pengembangan produk yang ditetapkan adalah model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dengan lembar validasi materi, media, lembar angket guru dan siswa. Teknik analisis data dengan data hasil validasi dan data tanggapan siswa dan guru. Diperoleh keterampilan berupa keterlaksanaan proses yang ditetapkan. Kevalidan media adalah 90% dan kevalidan materi adalah 91% dengan kategori layak. Hasil angket siswa sebesar 92,28%, sedangkan pengamat atau guru sebesar 87,5%. Kualitas media diketahui dari hasil nilai sumatif siswa, kelas kecil mendapatkan nilai rata-rata 81,5% dan kelas besar 85,08%.

**Kata Kunci:** pengembangan, media kartu kuartet, keterampilan menulis, narasi sugestif

### Abstract

Research on the development of Quartet Card media learning media was chosen because there was no learning media to make narrative essays in the form of games or games. This type of research is development research with the ADDIE model which has 5 stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. the determination of the quality of Quartet Card learning media is based on the results of validation from design and media experts, questionnaires on the results of student trials and teacher questionnaires. Instruments for collecting data using material validation, media validation, teacher questionnaires and student questionnaires. The results of the Card Kurtet media validation are 90% for media validation and 91% from the material validation results, each category of validation is declared feasible or valid. The results of the student questionnaire amounted to 92.28%, while the observer or teacher was 87.5%.

**Keywords:** development, quartet card media, writing skills, suggestive narrative

### PENDAHULUAN

Adanya media pembelajaran yang tepat mampu membuat siswa memahami materi dengan baik saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Segala bentuk sarana penyampaian informasi yang di buat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran dan dapat digunakan sebagai peyalur pesan sehingga terjadinya proses belajar yang disengaja (Suryani, dkk 2018:5). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti video, permainan ataupun game, diharapkan dapat membantu siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Mampu meningkatkan kreatifitas serta keaktifan siswa di dalam kelas yang mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Jenis media pembelajran beragam, salah satunya adalah media gambar berupa permainan Kartu Kuartet.

Kartu Kuartet merupakan kartu berbentuk persegi panjang yang berjumlah empat dengan ukuran 10 x 7,5 cm yang didalamnya terdapat gambar cara penggunaannya dengan melakukan permainan terlebih dahulu. Arti dari

kuartet adalah empat, jadi tiap satu kelompok kartu berisikan empat kartu yang berisi gambar yang nantinya akan diurutkan sehingga menjadi sebuah cerita. Dalam satu set kartu kuartet terdiri atas 20 kartu dengan 5 judul cerita berbeda tiap kelompok kartunya. Ada yang menyebut Kartu Kuartet dengan istilah permainan Wayangan, Kaplekan, Kartu Gambar, dan sebagainya. Dilakukan pengembangan Kartu Kuartet dengan memodifikasi cara bermain dan mendesain kartu dengan sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan sebagai media dalam menulis narasi oleh siswa kelas V Sekolah Dasar.

Dari hasil observasi di SDN Kedurus I Surabaya, guru kelas V tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali saat melakukan kegiatan belajar di kelas. Ketika ditanya mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas guru mengakui bahwasannya jarang menggunakan media pembelajaran apalagi pada materi Bahasa Indonesia. Menurut pengakuan beliau di sekolah hanya tersedia media pembelajaran untuk materi IPA yaitu patung torso, sedangkan dalam penyampaian

materi Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku siswa. Dalam pembelajaran menulis narasi guru lebih sering meminta siswa untuk membuat karangan bebas dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Alasan lain dipilih kelas V untuk dijadikan subjek adalah karena pada tingkatan kelasnya siswa kelas V merupakan kelas tinggi yang dirasa cukup mampu dalam penggunaan media dan melakukan kegiatan menulis narasi sugestif. Muncullah ide untuk mengembangkan media pembelajaran materi Bahasa Indonesia dari observasi tersebut, yaitu media Kartu Kuartet untuk keterampilan menulis narasi sugestif siswa kelas V.

Cara memainkan Kartu Kuartet yang pertama adalah siswa dibagi terlebih dahulu menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok berisi 4-5 siswa. Langkah ke dua kartu di acak oleh siswa, selanjutnya setiap siswa mendapatkan 3 kartu secara acak, sisanya ditumuk di tengah. Lalu permainan dimulai dengan melakukan hompimpa. Setelah permainan dimulai siswa pertama yang mendapat giliran bertanya pada siswa lain "Siapakah yang memiliki kartu dengan judul Berkah Dari Hujan?", siswa lain yang memiliki kartu tersebut meletakkan kartunya di tengah selanjutnya siswa yang bertanya tadi menebak nomor kartu yang dimiliki oleh siswa yang memiliki kartu tersebut, jika benar maka kartu bisa dimiliki oleh siswa yang bertanya namun jika salah harus mengambil kartu yang ada di tengah. Begitupun seterusnya sampai masing-masing siswa mendapatkan 4 kartu lengkap dengan judul yang sama.

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang bersifat produktif yang berarti menemukan ide, gagasan, dan buah pikiran. Menulis merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diajarkan kepada siswa (Tarigan 2008:3). Dalam keterampilan berbahasa secara nonlisan, keterampilan menulis sangat penting peranannya untuk menyampaikan pesan. Dengan menguasai keterampilan menulis, siswa dapat mengekspresikan hasil pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi yang sedang dialami. Menulis juga dapat digunakan untuk merekam berbagai peristiwa yang didengar, dilihat, dibaca dan dirasakan.

Menulis merupakan suatu kegiatan yang menumbuhkan ide dan mengemas ide ke dalam bentuk lambang-lambang grafis berupa tulisan yang dapat dipahami orang lain (Nurhadi, 2017:5). Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang ekspresif dan aktif bagi siswa. Dengan menulis siswa mampu menyampaikan apa yang dirasakan maupun apa yang dipikirkan, seperti halnya ketika siswa menuliskan kejadian yang dialaminya pada buku harian. Dengan menulis siswa bisa menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan, sehingga terjadi adanya komunikasi secara tidak langsung. Salah satu jenis tulisan adalah tulisan narasi.

Menulis narasi merupakan hasil tulisan berdasarkan pada urutan suatu atau serangkaian peristiwa dari waktu ke waktu yang di dalamnya juga terdapat suatu konflik yang disusun secara sistematis (Dalman 2016:105). Dalam menulis narasi bentuk tulisan yang diciptakan adalah suatu rangkaian peristiwa secara kronologis yang berlangsung dalam kurun waktu tertentu. Menulis

karangan narasi juga bisa dilakukan atau dibantu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus menyesuaikan kondisi siswa dan dekat dengan siswa.

Media Kartu Kuartet diharapkan mampu memudahkan siswa untuk memahami materi sekaligus mengekspresikan pengalamannya dengan menuliskan cerita pada selembar kertas yang tersedia atau pada buku masing-masing siswa. Dengan menggunakan media Kartu Kuartet siswa dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Dalam permainan ini siswa juga berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga memberikan kesan dan pengalaman tersendiri bagi siswa. Selain memudahkan dan membantu siswa dalam memahami materi, permainan ini juga diharapkan dapat mengembangkan karakter siswa seperti, kejujuran, toleransi dan sikap disiplin siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dilakukan penelitian yang menggunakan media Kartu Kuartet untuk membantu siswa dalam menulis narasi, dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Judul penelitian ini adalah "*Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*"

#### **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dan penelitian. Penelitian pengembangan tidak hanya menciptakan produk yang baru, tetapi mengembangkan produk yang ada dan menjadikannya sebuah media pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Uji coba dilakukan di Sekolah Dasar dengan subjek uji coba kelas kecil 10 siswa dan kelas besar sejumlah 27 siswa.

Prosedur penelitian dalam penelitian Pengembangan produk media pembelajaran Kartu Kuartet adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari lima fase tahapan yang dilakukan saat penelitian, diantaranya adalah proses *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* dengan penjelasan sebagai berikut : 1) *Analyze* yaitu analisis yang dilakukan terhadap kompetensi siswa, karakteristik belajar siswa, keterampilan, pengetahuan, serta sikap siswa. 2) *Design* yaitu perancangan untuk desain media yang akan dibuat. 3) *Development* yaitu proses pembuatan produk atau tahap menghasilkan produk media pembelajaran Kartu Kuartet. 4) *Implementation* yaitu mulai dilakukan kegiatan penelitian yang sebelumnya telah dirancang. 5) *Evaluation* yaitu tahap evaluasi.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif dengan penjelasan yaitu : 1) Data kualitatif diperoleh dari tanggapan siswa, masukan atau saran ahli materi, dan ahli media pembelajaran. 2) Data kuantitatif diperoleh dari hasil data ahli materi, ahli desain media

pembelajaran, hasil data dari tanggapan siswa, dan data tes menulis narasi siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua, yaitu : 1) Instrumen Validasi Materi yaitu untuk mengukur kelayakan produk berupa media Pembelajaran Kartu Kuartet, diisi oleh dua orang validator ahli materi dan validator ahli media dan media. 2) Angket Respon Siswa Dan Guru yaitu berisi beberapa jumlah pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana respon atau timbal balik dari pengguna media Kartu Kuartet mengenai dampak yang dihasilkan dari penggunaan media tersebut

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yaitu a) Data Hasil Validasi dengan rumus :

$$PS = \frac{TS}{MS} \times 100\%$$

Keterangan :

PS = Persentase skor hasil validasi

TS = Skor total dari hasil validasi dari semua validator

MS= Skor maksimal

Dengan rubrik/tingkatan presentase skor yang menyatakan valid sebagai berikut :

Presentase	Keterangan
$75\% \leq PS \leq 100\%$	: Valid tanpa revisi
$50\% \leq PS \leq 75\%$	: Valid dengan revisi ringan
$25\% \leq PS \leq 50\%$	: Belum valid dengan revisi berat
$PS < 25\%$	: Tidak valid

Sumber : Arikunto (2015:244).

b) Data Hasil Tanggapan Siswa dan Guru dengan rumus :

$$PS = \frac{TS}{MS} \times 100\%$$

Keterangan :

PS = Persentase skor hasil kelayakan

TS = Skor total yang diperoleh

MS = Skor maksimal

Dengan rubrik/tingkat persentase skor yang menyatakan valid sebagai berikut:

Presentase	Keterangan
$75\% \leq PS \leq 100\%$	: Layak
$50\% \leq PS \leq 75\%$	: Cukup layak
$25\% \leq PS \leq 50\%$	: Kurang layak
$PS < 25\%$	: Tidak layak

Sumber : Arikunto (2015:244)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis sebelum menciptakan produk dan pelaksanaan untuk penelitian,

yaitu analisis kurikulum sekolah, analisis karakteristik siswa dan analisis materi. Kurikulum yang digunakan di SDN Kedurus I Surabaya adalah Kurikulum 2013 revisi 2017. Berikut adalah Kompetensi Dasar dan Indikator yang digunakan dalam penelitian:

3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks fiksi.

4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

Indikator:

3.8.1 Mengurutkan peristiwa dalam teks narasi sugestif.

4.8.1 Menulis kembali cerita pada teks fiksi dengan kalimatnya sendiri.

Selanjutnya untuk analisis karakteristik siswa. saat melakukan penelitian di kelas V C siswa sangat antusias saat pembelajaran dimulia, namun ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk mengobrol dengan teman di sebelahnya. Saat diminta untuk memperhatikan ke depan kelas, diperlukan beberapa kali instruksi untuk membuat siswa benar-benar menghadap ke depan dan memperhatikan guru. Namun saat media Kartu Kuartet dibagikan, seluruh siswa menjadi sangat antusias dan langsung memperhatikan.

Guru kelas yang mengetahui media Kartu Kuartet menayakan bagaimana bisa terpikirkan untuk membuat media seperti itu untuk pembelajaran menulis narasi sugestif Bahasa Indonesia. Hal lain yang dilakukan guru kelas adalah membantu untuk mengkonduksifkan siswa di dalam kelas. Selain itu guru sangat tertarik dengan media Kartu Kuartet yang digunakan selama melakukan kegiatan pembelajaran.

Analisis media Kartu Kuartet yang digunakan selama proses pembelajaran yaitu bahwasannya media mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa menyukai media tersebut. Meskipun terdapat beberapa kekurangan dari media Kartu Kuartet namun terdapat solusi yang bisa digunakan untuk menutupi kekurangan dari media. Misalnya ketika siswa kebingungan bagaimana mengembangkan cerita dari *clue* yang terdapat dalam Kartu Kuartet, bisa disiasati dengan memberikan contoh menuliskan cerita dari salah satu kartu.

Tahap kedua adalah tahap Perancangan (*Design*). Dalam fase ini disusun rancangan pembuatan media sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di kelas V SD. Bahan yang dipilih untuk media Kartu Kuartet ini adalah kertas art paper 120 gr. Alasan pemilihan kertas art paper karena kertas lebih tebal, hasil cetakan gambar lebih jelas dan cerah, kertas lebih tahan lama, mudah ditemukan, dan harganya terjangkau untuk pembuatan media. Selanjutnya menentukan ukuran media. Ukuran

media yang telah ditentukan adalah 10 cm x 7,5 cm sebagai ukuran panjang dan lebar media Kartu Kuartet. Gambar yang terdapat pada media murni dari hasil gambar yang dibuat dengan aplikasi *corel draw* dengan bantuan ahli desain media. Ide jalan cerita media Kartu Kuartet dari hasil membaca cerita pada buku siswa, namun diolah sehingga menjadi cerita yang mudah dipahami siswa kelas V SD.

Terdapat lima judul cerita yang ada pada media Kartu Kuartet. Masing-masing judul memiliki warna dasar yang berbeda agar memudahkan siswa untuk mengklasifikasikan cerita dengan judul yang sama. Warna biru untuk judul cerita Melaut, warna merah untuk judul cerita Hampir Hanyut di Sungai, warna kuning kecoklatan untuk judul cerita Coretan di Taman Kota, warna ungu untuk judul cerita Memancing di Sungai dan warna hijau untuk judul cerita Berkah dari Hujan. Tidak ada kriteria atau alasan khusus untuk pemilihan warna dasar judul cerita, tujuannya untuk memudahkan siswa dalam mengklasifikasi kartu cerita yang berjumlah empat setiap judul kartunya. Pemilihan judul cerita dipilih karena pada setiap cerita terdapat nilai kehidupan atau amanah yang bisa dipelajari oleh siswa, dan hal tersebut tidak jauh dari kehidupan sosial siswa.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap pengembangan, media Kartu Kuartet dicetak sebanyak 140 kartu. Satu paket kartu terdiri dari 20 kartu dikali tujuh kelompok. Berikut ini gambar dan penjelasan dari media Kartu Kuartet:

Tabel 1.1 Desain Media Kartu Kuartet

No.	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan desain Kartu Kuartet
2.		Judul cerita dari Kartu Kuartet

No.	Gambar	Keterangan
3.		Tampilan gambar dari Kartu Kuartet
4.		Clue untuk mengembangkan cerita
5.		Urutan cerita pada kartu kuartet
6.		Kartu Kuartet dengan judul "Berkah dari Hujan".
7.		Kartu Kuartet dengan judul "Hampir Hanyut di Sungai"
8.		Kartu Kuartet dengan judul "Coretan di Taman Kota"

No.	Gambar	Keterangan
9.		Kartu Kuartet dengan judul “Melaut”
10.		Kartu Kuartet dengan judul “Memancing di Sungai”.
11.		Langkah penggunaan media yang dicetak pada kertas <i>art paper</i> dengan ukuran lebih tipis.
12.		Desain kotak untuk tempat media Kartu Kuartet

dan revisi desain. Dosen yang dipilih untuk memvalidasi media Kartu Kuartet berasal dari jurusan TP yaitu bapak Dr. Fajar Arianto, M.Pd. Sedangkan dosen ahli materi adalah Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil validasi dari ahli media dan ahli materi :

**a. Validasi Materi**

Tabel 1.2 Validasi Materi

No.	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian
1.	Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar	4
2.	Kesesuaian dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar)	4
3.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Pemilihan gambar sesuai dengan materi	4
5.	Kerelevanan media dengan materi	4
6.	Materi yang dimuat berisi keterampilan menulis cerita	4
7.	Kesesuaian waktu dalam materi pembelajaran	4
8.	Materi mudah dipahami	4
9.	Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran	3
10.	Materi yang disajikan membangkitkan minat dan perhatian siswa	4
11.	Ketepatan struktur kalimat	3
12.	Keefektifitasan kalimat	3
13.	Kebakuan istilah	3
14.	Ketepatan tanda baca	3
<b>Nilai Total</b>		<b>51</b>

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh jumlah skor dalam angket validasi materi yaitu 51 dengan persentase:

$$PS = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PS = \frac{51}{56} \times 100\%$$

$$PS = 91\%$$

Hasil persentase sebesar 91%, sehingga menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam media Kartu Kuartet dinyatakan valid.

**b. Validasi Media**

Setelah kartu dicetak langkah selanjutnya adalah melakukan validasi materi, validasi media sesuai ahlinya

Kegiatan validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan yang serupa seperti kegiatan validasi materi, yaitu agar memperoleh tingkat kevalidan desain media Kartu Kuartet berdasarkan instrumen validasi media yang ada. Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Fajar Arianto, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan.

Tabel 1.3 Validasi Media Pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian
1.	Bentuk fisik media dapat menarik perhatian siswa	4
2.	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan siswa	4
3.	Penamaan media yang menarik	3
4.	Kesesuaian jenis huruf	4
5.	Rapi dalam penyajian media secara fisik	4
6.	Gambar yang dihasilkan jelas	4
7.	Komposisi media seimbang	4
8.	Media yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
9.	Bentuk fisik media dapat menarik perhatian siswa	4
10.	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan siswa	4
<b>Nilai Total</b>		<b>36</b>

Berdasarkan kegiatan validasi media diperoleh jumlah skor dalam angket validasi media yaitu 36, dengan persentase:

$$PS = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PS = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$PS = 90 \%$$

Hasil persentase sebesar 90 %, sehingga menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam media Kartu Kuartet dinyatakan valid.

**c. Revisi Desain**

Setelah dilakukan uji validasi materi dan media maka dilanjutkan dengan revisi desain yang telah divalidasi. Berikut ini revisi atau perbaikan yang diberikan oleh ahli validasi materi dan validasi media:

Tabel 1.4 Hasil Perbaikan Media Kartu Kuartet

Draft awal	Hasil	Keterangan
		Mengganti latar cerita “Berkah dari Hujan”. Latar cerita awal berada di rumah di revisi menjadi latar stasiun dan sudah disetujui oleh ahli vlidator media.
		Perbaikan pada urutan cerita yang berjudul “Coretan di Taman Kota”. Gambar awal 1-2-3-4 menjadi 1-3-3-4.
		Pemberian tanda titik di setiap akhir kalimat yang ada pada Kartu Kuartet.
		Perbaikan tanda baca pada cerita “Hampir Hanyut di Sungai”.

Setelah dilakukan revisi pada media Kartu Kuartet langkah selanjutnya adalah proses pencetakan media menjadi 140 kartu. Gambar yang terdapat pada Kartu Kuartet merupakan karakter fiksi yang dibuat ahli desain media sesuai dengan story board yang sudah ada.

Tahap keempat adalah Penerapan (*Implementation*) yaitu tahap penerapan media Kartu Kuartet kepada kelompok besar dan kelompok kecil siswa SDN Kedurus I Surabaya. Penelitian pada siswa kelas V dengan jumlah kelas besar 25 dari kelas V C, sedangkan kelas kecil 10 siswa dari kelas V D.

Setelah mendapat izin untuk masuk kelas, dilakukan kegiatan menulis narasi sugestif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pertama diberikan pertanyaan pada siswa untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi menulis cerita narasi. Setelah melakukan tanya jawab, siswa dibagi menjadi 7 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Setelah pembagian kelompok, setiap kelompok diberikan media kartu lalu dijelaskan bagaimana cara melakukan permainan Kartu Kuartet. Siswa tampak senang dan antusias saat diberikan media pembelajaran. Terdapat petunjuk permainan dalam kotak, untuk memperjelas cara memainkan Kartu Kuartet yang telah diperjelas guru secara lisan.

Setelah mengetahui cara bermain media Kartu Kuartet, siswa mulai melakukan permainan kartu dengan masing-masing kelompoknya. Tidak ditemukan kendala saat siswa memainkan kartu Kuartet, siswa memahami cara bermain dan terlihat sangat menikmati permainan dengan teman satu kelompoknya. Setelah permainan usai, siswa mulai menuliskan cerita narasi pada kertas yang sudah disediakan. Selanjutnya, siswa menjawab anget yang sudah diberikan. Selain diberikan pada siswa, anket juga diberikan kepada guru kelas. Berikut hasil dari lembar anket yang sudah diberikan kepada guru dan juga siswa kelas V dapat dilihat dari tabel di bawah ini. Berikut hasil dari lembar anket yang sudah diberikan kepada guru dan juga siswa kelas V dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1.5 Hasil Angket Pengguna

No Soal	Uji Coba Kelompok Kecil	Persentase	Uji Coba Lapangan	Persentase
1.	10	100%	24	96%
2.	10	100%	24	96%
3.	10	100%	22	88%
4.	10	100%	25	100%
5.	9	90%	23	92%
6.	10	100%	24	96%
7.	8	80%	22	88%
8.	9	90%	24	96%
Total	94	-	229	-
Rata-rata		95%	Rata-rata	94%

Hasil Angket Pengguna

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase (\%)} &= \frac{\text{jumlah jawaban responden}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{94+229}{350} \times 100\% \\
 &= \frac{323}{350} \times 100\% \\
 &= 92,28\%
 \end{aligned}$$

Secara keseluruhan persentase hasil anket siswa pada uji coba yang telah dilakukan mendapatkan nilai 92,28%. Sedangkan untuk kelas kecil diperoleh rata rata persentase 95%, kelas besar sebanyak 94%. Artinya media Kartu Kuartet layak digunakan oleh siswa kelas V sekolah dasar.

Tabel 1.6 Hasil Angket Pengamat

No.	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian
1.	Keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator dan materi	4
2.	Bahasa yang digunakan pada media Kartu Kuartet mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan kelas V	5
3.	Media Kartu Kuartet dapat membantu siswa membuat karangan narasi sugestif	4
4.	Kualitas gambar baik dan jelas	4
5.	Kombinasi warna gambar yang ada pada Kartu Kuartet sesuai	5
6.	Ketepatan pemilihan ukuran media	4
7.	Media mudah digunakan karena petunjuk produk disampaikan dengan jelas.	5
8.	Media Kartu Kuartet mendukung siswa untuk belajar mandiri	4
Nilai total		35

$$\text{PS} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{PS} = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$\text{PS} = 87,5\%$$

Hasil anket pengamat (guru) diperoleh persentase sebesar 87,5% yang berarti media Kartu Kuartet layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi sugestif siswa sekolah dasar. 5) Tahap Evaluasi dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan dari tahap analisis, desain, pengembangan, serta implementasi. Evaluasi untuk tahapan analisis adalah saat proses pembuatan rencana pembelajaran, dilakukan beberapa kali revisi untuk membuat rencana pembelajaran yang

lebih baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa evaluasi atau perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi maupun ahli media.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahapan evaluasi dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan dari tahap analisis, desain, pengembangan, serta implementasi. Evaluasi untuk tahapan analisis adalah saat proses pembuatan rencana pembelajaran, dilakukan beberapa kali revisi untuk membuat rencana pembelajaran yang lebih baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa evaluasi atau perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi maupun ahli media. Dari ahli materi ada beberapa perbaikan kalimat, tanda baca dan uruta cerita yang lebih tepat. Sedangkan dari ahli media mengevaluasi pada satu cerita dimana settingnya diganti, yang awalnya settingnya berada di rumah diganti menjadi setting di stasiun.

Pada tahap evaluasi dillibatkan dosen ahli media dan ahli materi yang sekaligus menjadi dosen pembimbing skripsi untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari media Kartu Kuartet yang dikembangkan. Selama proses validasi berlangsung, saran dari dosen ahli ditampung sebagai bahan revisi.

Adapun hasil evaluasi sumatif yaitu hasil penilaian tulisan siswa dengan menggunakan media Kartu Kuartet, berikut tabel penilainnya:

Tabel 1.7 Penilaian Tulisan Siswa Uji Coba Kelas Kecil

No.	Nama	Nilai
1.	NTS	100
2.	AT	80
3.	SEA	80
4.	LNT	85
5.	FSR	80
6.	AMJ	75
7.	WLY	75
8.	ARDS	80
9.	RAS	75
10.	FMRS	85

Dari hasil uji coba kelas kecil diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75. Rata-rata hasil penilaian uji coba kelas kecil adalah 81,5%.

Tabel 1.8 Hasil Penilaian Tulisan Siswa Uji Coba Kelas Besar

No.	Nama	Nilai
1.	KAPY	93
2.	NAR	81
3.	AGPS	100
4.	AJEA	87
5.	CFPS	100
6.	DALQN	93
7.	FATR	87
8.	AMR	87
9.	AN	82
10.	TRT	87
11.	RFY	75
12.	RHA	75
13.	AFM	85
14.	SLF	87
15.	NAI	93
16.	FRHN	85
17.	INW	100
18.	KSR	80
19.	NBDV	80
20.	DMSR	80
21.	NVD	80
22.	BHN	80
23.	FNDR	75
24.	MCHL	75
25.	TRT	80

Hasil uji coba kelas besar diperoleh nilai tertinggi 100, nilai tengah 87 dan nilai terendah 75. Rata-rata dari pemerolehan nilai sumatif kelas besar sebanyak 85,08%.

#### Pembahasan

Penelitian yang dilakukan mengacu pada jenis pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah media Kartu Kuartet. Media digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis narasi sugestif namun lebih fokus kepada langkah-langkah

penggunaan media. Materi yang terdapat dalam Kartu Kuartet berdasarkan buku siswa paa tema 8 subtema 1 pembelajaran 5.

Media Kartu Kuartet merupakan jenis media pembelajaran grafis atau visual yang berupa kartu bergambar. Sesuai dengan pernyataan Sadiman,dkk. (2014:28-81), jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3, media grafis, proyeksi diam dan media audio. Selain itu, fungsi dari media grafis adalah untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan dengan menggunakan indra penglihatan dan dituangkan dalam simbol komunikasi visual. Sehubungan dengan hal tersebut, media Kartu Kuartet sudah memenuhi fungsi sebagai media grafis karena media ini berbentuk kartu game yang terdapat gambar dalam kartunya, bisa dilihat dengan indra penglihatan dan bisa disentuh.

Media Kartu Kuartet dikembangkan karena belum optimalnya penggunaan media dalam penyampaian materi, khususnya materi Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Saat dilakukan observasi didalam kelas ternyata gurunya hanya menggunakan buku siswa untuk menyampaikan materi, ternyata alsannya adalah belum adanya media yang mumpuni untuk menyampaikan materi pelajaran, hanya mata pelajaran tertentu saja yang ada mediana di sekolah, misalnya media patung torso untuk mata pelajaran IPA. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2012:73-75) bahwa metode ceramah, tidak akan optimal saat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media yang sesuai dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan mereka terima.

Konsep bentuk dan ukuran dari media Kartu Kuartet merupakan konsep yang hampir menyerupai kartu Kuartet pada umumnya, namun untuk ukuran media Kartu Kuartet yang akan digunakan dalam pembelajaran lebih diperbesar, supaya siswa lebih mudah dalam menggunakan serta gambar dan tulisan yang ada didalam kartu menjadi lebih jelas untuk dilihat dan dibaca. Beda dari media Kartu Kuartet dengan kartu kuartet yang biasa adalah, adanya urutan peristiwa untuk membantu siswa lebih mudah dalam mengurutkan peristiwa yang terdapat dalam kartu, selanjutnya dalam media Kartu Kuartet yang dikembangkan terdapat kalimat bantu. Kalimat tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk mengarahkan jalannya cerita.

Setelah media Kartu Kuartet didesain dan dicetak, dilakukan validasi oleh ahli materi ( Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd.,M.Pd. Selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar) dan ahli media pembelajaran ( Bapak Dr. Fajar Arianto, M.Pd. Selaku dosen jurusan Teknologi Pendidikan). Lembar validasi menggunakan skala likret yang terdiri dari 4 skor ( Sugiyono 2018:93).

Media yang mendapatkan persentase 90% dengan kategori layak tanpa erevisi. Sedangkan dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 91% dengan keterangan valid tanpa revisi tetapi ada pembahasan tentang revisi setelah media divaliasi oleh ahli materi dan ahli media.

Setelah dilakukan revisi, produk siap untuk diujicobakan pada lapangan pertama menggunakan 10 siswa pada kelas V D SDN Kedurus I Surabaya. Hasil angket pengguna (siswa) dan pengamat (guru) dijadikan revisi dan masukan untuk melakukan perbaikan produk. Namun, dilihat dari hasil pengisian angket siswa menyukai dan paham dengan langkah penggunaan media Kartu Kuartet, bahkan siswa menyukai permainan tersebut. Dari angket pengamat (Guru) tidak ada revisi untuk produk Kartu Kuartet. Setelah

Setelah melakukan uji coba skala kecil, selanjutnya adalah uji coba final pada skala besar yang dilakukan pada siswa kelas V C SDN Kedurus I Surabaya yang berjumlah 25 siswa dibagi menjadi 7 kelompok. adapun langkah-langkah penggunaan media kartu kuartet adalah:

1. Siswa diminta untuk berelompok sejumlah 4-5 siswa. Pada pemilihan kelompok di kelas besar siswi perempuan dibebaskan untuk memilih kelompoknya sedangkan siswa laki-laki dikelompokkan dengan cara berhitung. Hal ini dilakukan karena siswa lki-laki lebih sulit untuk diatur daripada siswa perempuan saat berada dikelas.
2. Siswa diminta untuk mengacak kartu terlebih dahulu, hal ini dilakukan seperti bermain kartu pada umumnya, di awal permainan pasti dilakukan acak kartu sebelum permainan dimulai.
3. Setiap pemain mendapatkan 3 kartu secara acar, sisanya ditumpuk di tengah.
4. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa, tujuannya adalah supaya siswa tidak berebut untuk menentukan siapa yang mulai duluan jadi lebih adil saat permianan dilakukan.
5. Permainan dimulai, siswa yang mendapat giliran pertama bertanya kepada siswa lain, misalnya “ siapakah yang memiliki kartu dengan judul berkah dari hujan?”.
6. Siwa lain yang memiliki kartu dengan judul yang telah disebutkan meletakkan kartunya di depannya dengan keadaan tertutup.
7. Siswa yang mendapat giliran, bertanya kepada pemain yang memiliki kartu satu persatu dengan menebak nomor berapakah kartu yang dimiliki siswa pemilik kartu.
8. Jika benar maka siswa yang mendapat giliran berhak mendapatkan kartu yang diinginkan, namun jika salah siswa yang mendapat giliran tersebut tidak boleh bertanya lagi dan harus mengambil kartu yang ada pada tumpukan tengah.

9. Begitu seterusnya sampai masing-masing siswa yang bermain mendapatkan 4 kartu lengkap dengan judul yang sama.
10. Jika setiap anak mendapatkan kartu dengan judul yang sama sejumlah 4 kartu, maka permainan berakhir.
11. Siswa membuat cerita sesuai dengan kartu yang didapatkan.

Tujuan dari keterampilan menulis narasi sugestif ini adalah tujuan penugasan sesuai dengan pendapat Dalman (2016:13). Setelah membuat cerita, siswa diminta untuk mengisi angket tentang media Kartu Kuartet yang sudah mereka mainkan.

Dengan adanya media Kartu Kuartet siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Terbukti dengan hasil pernyataan nomor 8 dengan persentase 96% di kelas besar dan hasil persentase 90% di kelas kecil. Siswa juga menyukai media yang telah mereka gunakan dalam pembelajaran, terbukti dari hasil pernyataan nomor 1 dengan persentase 100% di kelas kecil dan persentase 96% di kelas besar.

Media Kartu Kuartet berkontribusi dalam pembelajaran jika memenuhi empat fungsi media sesuai dengan pendapat Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2016:21) fungsi media visual ada empat, antara lain: (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, (4) fungsi kompensatoris.

Pertama media kuartet memiliki fungsi atensi, dibuktikan dengan jumlah persentase pernyataan angket ke 3 tentang ketertarikan media kartu Kuartet bagi siswa mendapatkan jumlah persentase 100% dari kelas kecil dan jumlah 88% dari kelas besar. Media kartu kuartet juga mampu membuat siswa berkonsentrasi untuk menulis karangan narasi saat berada di dalam kelas.

Kedua adalah media kuartet memiliki fungsi afektif. Fungsi afektif ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau saat melihat gambar dalam media Kartu Kuartet siswa mampu untuk. Dibuktikan dengan pernyataan nomor 2 yang berisi siswa menyukai gambar yang ada pada media Kaeru Kuartet. Diperoleh jumlah persentase sebanyak 100% dari kelas kecil dan persentase 96% dari kelas besar.

Ketiga adalah media kuartet memiliki fungsi kognitif. Di dalam media kartu kuartet terdapat beragam cerita, di setiap cerita mengandung makna atau hikmah yang dapat siswa simpulkan. Nilai dari cerita juga tidak jauh dari kehidupan sosial siswa. misalnya dalam cerita "Memancing di Sungai" nilai yang dapat diambil dari cerita adalah bahwasannya harus selalu bersyukur atas apa yang didapatkan misalnya saat mendapatkan ikan dari memancing di sungai.

Keempat adalah fungsi kompensatoris, fungsi ini membantu pemahaman siswa yang lemah dalam

membaca untuk mengorganisasikan informasi dari teks dan mengingatkannya kembali. Sesuai dengan pernyataan nomor 6 bahwasannya siswa mampu membuat karangan narasi dengan bantuan media Kartu Kuartet yang memperoleh hasil persentase sebanyak 100% pada kelas kecil dan mendapatkan persentase sebanyak 96% pada kelas besar.

Media kartu kuartet tidak berkontribusi jika tidak memenuhi empat fungsi pembelajaran di atas. Hal lain yang membuat tidak berkontribusi adalah jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media Kartu Kuartet dan mendemonstrasikannya. Media juga dikatakan tidak berkontribusi jika dalam penyajiannya desain media tidak menarik perhatian siswa.

Hal menarik atau temuan yang terjadi selama penelitian adalah, saat siswa mampu memahami permainan dengan cepat dan semua siswa tidak ada yang hanya duduk diam atau mengobrol dengan teman membahas hal lain, namun semuanya sibuk bermain dengan Kartu Kuartet. Bahkan siswa yang awalnya pendiam di dalam kelas dapat mengikuti permainan dengan baik bersama teman-temannya. Sebagian dari mereka juga ada yang meminta media yang sudah mereka gunakan untuk dimainkan bersama temannya di rumah. Ketika ditanya apakah siswa menyukai media Kartu Kuartet jawabannya kompak dan sangat semangat berkata "Suka". Saat diminta untuk mengakhiri permainan karena waktu sudah berakhir siswa mengeluh mengapa harus berakhir. Hal tersebut membuktikan bahwa media Kartu Kuartet sangat disukai siswa. Media Kartu Kuartet memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berkomunikasi dengan temannya, menumbuhkan sifat jujur saat permainan berlangsung, dan siswa mampu membuat karangan narasi dengan hasil yang baik.

Kekurangan dari media Kartu kuartet yang dikembangkan ini adalah ketika membuat karangan narasi sebagian siswa belum bisa mengembangkan cerita dengan baik. Beberapa hasil tulisan siswa menunjukkan bahwa siswa menuliskan kembali kalimat yang terdapat pada kartu. Sebenarnya tujuan kalimat yang terdapat pada kartu adalah untuk membantu siswa mengembangkan idenya supaya lebih mudah. Namun ternyata, ditulis kembali oleh siswa yang kurang memahami penjelasan dari peneliti, padahal sudah diberikan contoh sebelum siswa membuat karangan narasi dari Kartu Kuartet. Harapan untuk peneliti selanjutnya adalah tidak perlu menambahkan kalimat penjelas di bawah gambar, cukup berikan *clue* saja di setiap sub judul yang ada supaya siswa lebih leluasa untuk mengembangkan karangan narasi sesuai dengan gambar yang terdapat pada Kartu Kuartet. Kekurangan yang lain adalah keterbatasan waktu dan dana yang digunakan dalam penelitian.

Sejalan dengan penelitian Meta Candra Dewi mengenai Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jual Beli untuk Siswa Kelas III Semester 2 SD Gugus II Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. menggunakan langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall. Sedangkan penelitian ini menggunakan 5 langkah pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini dan sebelumnya sama-sama membuat siswa merasa senang dan tertarik dengan media, sedangkan yang tidak dibahas dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah ketika siswa saling berkomunikasi atau berinteraksi dengan baik saat memainkan Kartu Kuartet. Hasil validasi media dan materi dari kedua penelitian, media kartu Kuartet sama-sama mendapatkan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya mengetahui bagaimana kevalidan, efisien, kepraktis dan efektifitas media Kartu Kuartet, namun dalam penelitian ini hanya mengetahui bagaimana proses pengembangan media Kartu Kuartet dan kualitas media yang digunakan di dalam kelas.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan media Kartu Kuartet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis narasi sugestif disusun untuk kelas V sekolah dasar dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: (1) *analysis*, dilakukan analisis kurikulum di SDN Kedurus I Surabaya, analisis siswa, analisis guru, analisis materi dan analisis media pembelajaran. (2) *desain*, media didesain melalui aplikasi *corel draw* kemudian dicetak pada kertas *art paper* dengan ukuran kartu 10 cm x 7,5 cm, ukurannya dibuat tidak terlalu besar juga tidak terlalu kecil.

(3) *development*, pada tahap pengembangan media disempurnakan dengan bantuan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media supaya media layak digunakan dalam kegiatan belajar di kelas. (4) *implementation*, uji coba media Kartu Kuartet pada kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa dan uji coba kelas besar yang berjumlah 25 siswa kelas V SDN Kedurus I Surabaya, setelah itu pemberian angket untuk diisi oleh siswa dan guru kelas mengenai media Kartu Kuartet yang sudah digunakan untuk mengetahui persentase kelayakan media Kartu Kuartet oleh pengguna. (5) *evaluation*, evaluasi dilakukan di setiap proses tahapan ADDIE dan evaluasi sumatif.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media Kartu Kuartet di kelas V dinyatakan berkualitas dan layak digunakan untuk keterampilan menulis narasi sugestif. Hal ini dibuktikan dengan hasil

angket uji coba kelas kecil 95% dan uji coba kelas besar sebanyak 94%. Rata-rata dari keduanya mendapatkan hasil persentase 92,28% yang berarti media layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Nilai valid dari ahli media sebanyak 90% dan ahli materi 91%, yang berarti media valid tanpa revisi tetapi ada pembahasan tentang revisi setelah media divaliasi oleh ahli materi dan ahli media.

### Saran

Dengan selesainya penelitian ini, maka saran yang disampaikan pada pembaca mengenai kelanjutan media Kartu Kuartet adalah sebagai berikut:

1. Guru perlu menjelaskan kepada siswa bahwa kalimat yang terdapat pada bagian bawah Kartu Kuartet hanya sebagai panduan seperti halnya kerangka karangan sehingga harus dikembangkan bukan ditulis ulang.
2. Media Kartu Kuartet dapat digunakan baik untuk materi bahasa Indonesia lainnya seperti menulis cerita nonfiksi, menulis puisi, menjelaskan urutan peristiwa dan lain-lain. Maupun untuk mata pelajaran lain seperti IPA, IPS.
3. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur pengaruh dan efektifitas media Kartu Kuartet.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2014. *Media pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Prof. Dr. Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nurhadi. 2017. *Handbook of writing*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Dr. Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.