

PENGEMBANGAN KARTU BAHASA (KARSA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV

DEVELOPMENT OF KARTU BAHASA (KARSA) AS LEARNING MEDIA FOR READING COMPREHENSION IN FOURTH GRADE

Oleh: Luthfiana Farida, Universitas Negeri Yogyakarta
luthfiana.farida2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan media Kartu Bahasa; dan 2) menghasilkan produk berupa Kartu Bahasa yang valid dan memiliki kualitas yang tinggi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan model *Four-D* yang dimodifikasi menjadi tiga langkah yaitu *define, design, develop*. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas IV SD N Sinduadi 1. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah sistematis pengembangan Kartu Bahasa yaitu, pertama analisis kebutuhan siswa kelas IV SD N Sinduadi, kedua merancang kartu sesuai analisis yang dilakukan kemudian, ketiga dilakukan pengembangan dengan penilaian dari validator ahli dan uji coba terbatas pada siswa kelas IV SD N Sinduadi. Validitas dan kualitas media Karsa dinilai berdasarkan pada penilaian: (1) Ahli materi memperoleh rata-rata skor 4,58 termasuk kategori sangat tinggi; (2) Ahli media memperoleh rata-rata skor 4,25 termasuk kategori sangat tinggi; (3) Penilaian siswa memperoleh rata-rata skor 4,42 termasuk kategori sangat tinggi.

Kata kunci: media pembelajaran, kartu bahasa, membaca pemahaman.

Abstract

This research aims at describing the systematic steps of developing Kartu Bahasa (Karsa) also produce a valid and high quality of learning media. This research type was Research and Development (R&D) using Four-D model. This research only used 3 stage there were define, design, and develop. The subjects of this research were the 4th grade student. Data collected by observation, interview, and questionnaire. Data analysis techniques used descriptive-quantitative. The systematic steps of developing Kartu Bahasa were: first analyzed students need of the 4th grade, second was making design the card due to the analysis, then the third was developing using assesment from validation expert and limited trial for the 4th grade students. Validity and quality media were measured by: (1) Material Expert obtain average score 4,58 which belongs to very high category; (2) Media Expert obtain average score 4,25 which belongs to very high category; and (3) Student assesment obtain average score 4,42 which belongs to very high category.

Keywords: learning media, kartu bahasa, reading comprehension

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, dengan adanya bahasa manusia dapat saling berkomunikasi satu dengan yang lain, dan saling berbagi pengalaman. Belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Menurut Izzaty (2013: 106) area utama dalam pertumbuhan bahasa adalah pragmatis, yaitu penggunaan praktis dari bahasa untuk komunikasi. Nafi'ah (2018: 32) juga mengatakan pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Kemampuan anak dalam berbahasa

dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi anak. Kemampuan berbahasa anak juga sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial anak karena pasti anak akan melakukan komunikasi ketika bersosialisasi dengan teman, keluarga, dan masyarakat.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan pada siswa SD, karena bahasa memiliki fungsi yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang sudah diajarkan sejak sekolah dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut diajarkan secara terintegrasi satu

sama lain. Keterampilan tersebut tentu sangat menunjang kemampuan komunikasi siswa serta mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis menjadi dasar bagi siswa untuk mempelajari materi-materi yang diajarkan baik dari mata pelajaran Bahasa Indonesia atau dari mata pelajaran lain. Penguasaan empat keterampilan tersebut sangat penting, hal ini juga berkaitan dengan kemampuan anak untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi terutama membaca. Terkadang di beberapa sekolah, membaca digunakan sebagai patokan naik tidaknya seorang siswa disuatu jenjang pendidikan.

Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis (Ahmad, 2017: 14). Memahami pesan penulis dalam kegiatan membaca tidaklah mudah. Diperlukan kecermatan dan pemahaman yang baik agar pembaca dapat memperoleh inti informasi yang dimaksudkan oleh penulis. Membaca sangat berperan dalam pertumbuhan kognitif siswa. Maka dari itu membaca sangat penting dijadikan pembiasaan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat memotivasi siswa menjadi gemar membaca.

Kegiatan membaca lanjut di kelas tinggi lebih ditekankan pada pemahaman makna. Menurut Na'fiah (2018: 45) pada fase kelas 3 dan 4 anak dapat mengenal isi kata-kata yang tidak diketahuinya menggunakan pola tulisan dan kesimpulan yang didasarkan pada konteksnya. Pengertian tersebut dipertegas oleh Tarigan (2008: 12-13) bahwa membaca yang bersifat pemahaman diantaranya adalah memahami pengertian sederhana (leksikal dan gramatikal), memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan), evaluasi (isi dan bentuk), dan kecepatan membaca yang fleksibel mudah disesuaikan dengan keadaan.

Hulme (2011: 139) mengatakan bahwa tujuan membaca adalah mengambil arti dari sebuah bacaan, hal ini tergantung pada kemampuan mengartikan kode dan kemampuan pemahaman bahasa. Menurut Tarigan (2008: 36) tujuan membaca pemahaman adalah untuk memperoleh sukses dalam pemahaman penuh terhadap bacaan yang bersifat emosional dan juga sarana-sarana linguistik yang dipergunakan untuk mencapai tujuan. Selaras dengan pendapat tersebut menurut Dalman (2017: 13) tujuan membaca antara lain: (1) memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan, (2) menangkap ide pokok bacaan, dan (3) mendapatkan informasi tentang sesuatu. Tarigan memberikan penekanan pada tujuan membaca pemahaman adalah memahami isi bacaan serta informasi pada bacaan. Serta membaca pemahaman erat kaitanya dengan ide pokok dari suatu bacaan.

Peran guru dan lingkungan sangat penting untuk membangun atmosfer gemar membaca. Dimulai dari lingkup terkecil dalam sekolah yaitu kelas, sebaiknya lingkungan kelas memberikan sarana dan prasarana yang menunjang untuk digalakkannya gemar membaca dengan menyediakan berbagai media maupun sumber bacaan. Pada lingkup kelas untuk menciptakan siswa gemar membaca, guru harus dapat mengemas pembelajaran yang menarik serta bervariatif pada materi membaca sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan dan kegemaran siswa akan membaca. Seperti penggunaan media, sumber belajar, dan penemuan metode pembelajaran. Hal-hal tersebut diperlukan untuk menstimulus siswa sebelum kegiatan membaca inti dilakukan.

Pembelajaran membaca yang ideal jarang ditemukan di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, karena kurang memadainya sarana dan prasarana yang ada. Masih ada beberapa sekolah yang kurang memberikan perhatian pada pentingnya membiasakan gemar membaca kepada siswanya. Siswa yang gemar membaca secara otomatis siswa akan berlatih lebih banyak memahami kosakata-kosakata, kalimat-

kalimat, bahkan makna dari sebuah paragraf. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh USAID pada tahun 2012 di beberapa provinsi mitra yang melibatkan 4323 siswa menunjukkan bukti 50% siswa dapat membaca (melek huruf). Namun dari jumlah tersebut hanya setengahnya yang benar-benar memahami apa yang dibaca (Okezone.news, 17 Oktober 2016). Hal ini menunjukkan tingkat kemampuan membaca pemahaman siswa cukup rendah.

Berdasarkan observasi di SD N Sinduadi 1 pada tanggal 17-19, 26-27, dan 30 Oktober 2018 dengan subjek observasi adalah seluruh siswa kelas IV, peneliti menemukan, pembelajaran membaca yang dilaksanakan kurang maksimal karena penggunaan media yang kurang bervariasi. Media yang digunakan didominasi oleh buku pembelajaran. Bahkan dalam pembelajaran penggunaan media selain buku belum teramati selama observasi. Dalam pembelajaran sebenarnya guru dapat menyisipkan beberapa kegiatan menarik untuk menarik perhatian siswa misalnya dengan penggunaan media *reading log* atau buku cerita anak.

Selaras dengan hasil penelitian USAID, dalam pembelajaran di kelas, teramati beberapa hal sebagai berikut, kesulitan siswa dalam memahami suatu pertanyaan dan bacaan, menentukan isi pokok suatu bacaan, dan siswa merasa bingung dalam menentukan ide pokok suatu paragraf. Hal ini menunjukkan tingkat kemampuan pemahaman siswa dalam kegiatan membaca masih rendah. Pada pengamatan di dalam kelas terlihat adanya pojok baca di sudut kelas. Pojok baca merupakan salah satu upaya guru dalam membiasakan untuk gemar membaca guna meningkatkan kemampuan membaca siswa, namun pojok baca terlihat tidak terawat. Pemilihan pojok baca oleh guru sebagai media memotivasi minat baca siswa nampaknya kurang tepat, karena pojok baca terlihat tidak terawat.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N Sinduadi 1 yang dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2018 diperoleh informasi, siswa masih kesulitan dalam menentukan isi bacaan, menentukan ide pokok dari suatu bacaan dan kurang teliti serta cermat dalam membaca. Guru juga mengatakan saat ini sekolah belum memiliki media terkait keterampilan membaca sehingga dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku pelajaran. Upaya yang dilakukan sekolah untuk meningkatkan kegemaran membaca siswa dengan membuat pojok baca di kelas tinggi tidak berjalan dengan baik. Menurut guru, siswa lebih menyukai bermain daripada membaca buku untuk melatih keterampilan membacanya, sehingga pojok baca kurang terawat. Ketika jam istirahat peneliti menemukan banyak siswa laki-laki yang membawa beberapa kartu mainan. Kartu yang dibawa memiliki gambar yang berbeda-beda dan berwarna-warni. Tidak sedikit siswa perempuan yang juga terlihat membawa kartu mainan yang sama. Kartu yang dibawa siswa berupa kartu karakter dari sebuah kartun.

Fenomena yang sama terungkap dari hasil wawancara, faktanya siswa kelas VI SD N Sinduadi 1 menyukai sebuah permainan dari pada membaca buku pelajaran, siswa juga mengungkapkan, pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan selalu membahas bacaan namun hal itu tidak menarik bagi siswa. Siswa mengaku akan senang dan tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung atau menggunakan permainan ketika pembelajaran. Ketika ditanya lebih dalam siswa mengungkapkan mereka tertarik pada pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan. Hal ini terbukti ketika proses pembelajaran guru menyelipkan permainan kuis duduk berdiri yang membuat siswa sangat antusias dan mereka benar-benar mencermati materi yang akan dikuiskan.

Berdasarkan studi lapangan di atas menunjukkan kegiatan belajar mengajar di SD N Sinduadi 1 masih minim menggunakan media pembelajaran terkait

materi membaca. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik bagi siswa. Saat kegiatan membaca guru menggunakan buku pelajaran sebagai media dan sumber belajar. Hal ini juga diakibatkan dari belum tersedianya media yang bervariasi terkait membaca di sekolah. Pembuatan pojok baca di kelas sebagai upaya meningkatkan kegemaran membaca belum dapat berjalan dengan baik. Sebab menurut guru siswa lebih tertarik bermain daripada berlatih membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman yang dimilikinya. Saat kegiatan pembelajaranpun siswa tertarik dengan disisipkannya sebuah permainan. Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami suatu bacaan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah sebuah media yang dapat mengembangkan kemampuan siswa yaitu membaca pemahaman khususnya dalam menentukan isi bacaan. Karena siswa sekolah dasar masih termasuk dalam tahap operasional konkret maka media yang disarankan adalah media cetak yang mudah dibawa, mudah digunakan, mudah cara pemakaiannya, dan menarik bagi siswa.

Dari uraian di atas diidentifikasi adanya kebutuhan media pembelajaran dengan ciri-ciri, 1) memuat materi membaca pemahaman, 2) dikemas dalam bentuk permainan, 3) mudah dibawa dan digunakan dimana saja, 4) konkret dan menarik perhatian siswa, dan 5) dapat digunakan untuk belajar sambil bermain. Media ini akan memudahkan siswa untuk belajar serta menumbuhkan motivasi membacanya secara tidak langsung karena pengemasannya dalam bentuk permainan. Diharapkan media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terkait membaca pemahaman.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti terdorong untuk mengembangkan sebuah kartu sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV. Menurut Arsyad (2016: 115) *flash card* atau media

kartu adalah media kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media *flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas. Sejalan dengan pendapat tersebut, Komachali dan Khodareza (2012: 137) mendefinisikan *flash card* adalah kartu yang memuat kata, kalimat, atau gambar sederhana.

Kartu akan dikemas sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa. Media kartu juga akan didesain agar dapat mendorong minat siswa dalam belajar bahasa. Media kartu ini dapat digunakan sebagai sarana berlatih anak secara tidak langsung. Melalui media ini siswa akan berlatih memahami suatu bacaan yang dikemas dalam suatu permainan. Pada dasarnya siswa sedang berlatih mengasah kemampuan membaca pemahaman yang dimilikinya, namun hal ini tidak begitu terasa karena pengemasan dan cara menggunakan kartunya dengan basis permainan. Media kartu pada penelitian ini akan dirancang memuat beberapa bacaan dari mapel lain selain bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar bacaan pada kartu lebih bervariasi. Pengemasan dalam wujud kartu juga menjadi keunggulan media ini karena menjadi praktis untuk dibawa dan dimainkan di mana saja.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian Four-D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap (*define, design, and develop*)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD N Sinduadi 1, Mlati, Sleman pada bulan Maret-Mei 2019.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Sinduadi 1 yang berjumlah 4 siswa, 2 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

Prosedur

Prosedur penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah diadaptasi dari model 4D Thiagarajan yang dimodifikasi menjadi 3D (*Define, Design, Develop*).

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Peneliti menggunakan angket untuk penilaian produk oleh ahli dan respon siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yakni, teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari angket ahli media, materi, dan uji pengguna digunakan sebagai dasar perbaikan dalam pengembangan media. Langkah yang dilakukan untuk menganalisis data adalah menghitung skor rata-rata setiap komponen kemudian mengubah skor rata-rata dalam bentuk kualitatif. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung skor rata-rata.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan aspek

n : jumlah aspek yang dinilai

Mengubah rata-rata skor total menjadi bentuk kualitatif dengan berpedoman pada pengkategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238). Konversi data kuantitatif (rata-rata skor total) menjadi data kualitatif dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kategori Penilaian untuk Skala Lima

Rerata Skor	Kategori
$X > 4,2$	Sangat tinggi
$3,4 < X \leq 4,2$	Tinggi
$2,6 < X \leq 3,4$	Sedang
$1,8 < X \leq 2,6$	Rendah
$X < 1,8$	Sangat rendah

(Widoyoko, 2010: 238)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu pada materi membaca pemahaman khususnya dalam menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah dengan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan model *Four-D*. Model penelitian *Four-D* dimodifikasi menjadi 3 tahap saja yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Dosen beserta siswa berperan sebagai penilai dan pemberi saran dalam pengembangan produk ini. Saran dan penilaian yang diberikan digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk kartu bahasa yang dikembangkan. Berikut ini adalah penjelasan langkah-langkah dari hasil penelitian.

1. Studi Pendahuluan

a. Eksplorasi (Analisis Awal)

Hasil analisis awal diperoleh melalui observasi di SD Sinduadi 1 yang dilakukan pada semester ganjil tepatnya bulan Oktober dan berdasarkan wawancara dengan guru kelas. Analisis awal menunjukkan, tingkat membaca pemahaman anak usia SD masih rendah sesuai dengan hasil penelitian dari USAID. Faktor yang sangat mempengaruhi rendahnya tingkat pemahaman siswa adalah kurang memenuhinya sarana dan prasarana. Fenomena yang sama peneliti temukan

dalam kegiatan observasi dan wawancara. Teramati proses pembelajaran membaca yang dilaksanakan kurang maksimal, karena penggunaan media yang kurang bervariasi. Media yang digunakan didominasi oleh buku pelajaran. Hal ini mengakibatkan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami suatu pertanyaan dan bacaan, siswa kesulitan dalam menentukan ide pokok suatu paragraf, dan belum adanya media pembelajaran terkait materi. Hal ini menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran yang ada di kelas.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan karakteristik siswa. Siswa akan lebih mudah memahami jika diberikan suatu media yang nyata. Selain itu Desmita mengungkapkan siswa usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain secara berkelompok. Hal ini terbukti saat dilakukannya observasi, dimana peneliti menemukan banyak siswa laki-laki bermain kartu dengan gambar yang bermacam-macam. Beberapa siswa perempuan juga didapati membawa kartu yang serupa.

c. Pengembangan Prototipe (tahap *design*)

Pada tahap *define* terdapat analisis tugas, konsep, dan perumusan tujuan yang termasuk dalam langkah pengembangan prototipe. Analisis tugas dilakukan untuk merinci tugas dan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar. Sesuai dengan KI dan KD. Materi tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung merupakan salah satu sub dalam materi membaca pemahaman untuk siswa tingkat sekolah dasar yaitu termasuk pada tingkat membaca pemahaman interpretatif. Pemahaman interpretatif merupakan kegiatan membaca yang berusaha menafsirkan maksud penulis atau mengampil pesan yang ingin disampaikan penulis melalui tulisannya. Menurut observasi dan wawancara dengan guru, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan maupun

pertanyaan. Maka dari itu peneliti memilih materi tersebut.

Analisis konsep dilakukan untuk merinci konsep isi materi yang akan dikemas dalam produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti mengambil materi membaca pemahaman. Pada materi membaca pemahaman untuk siswa kelas IV terdapat kompetensi dasar tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung. Peneliti memilih topik tersebut karena materi ini sinkron dengan analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada KD 3.1 dan 3.2 siswa diminta mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung, dalam menentukan gagasan pokok siswa harus terlebih dahulu paham dengan kalimat utama sedangkan untuk menentukan gagasan pendukung siswa harus lebih dahulu paham atau dapat menentukan kalimat penjelas. Sebuah gagasan pokok terletak di dalam kalimat utama suatu paragraf. Begitu pula dengan gagasan pendukung yang terletak di dalam kalimat penjelas.

Dilanjutkan dengan tahap *design*, tahap *design* memiliki empat langkah yang meliputi penyusunan kriteria acuan test, pemilihan media pembelajaran, pemilihan format media, dan desain awal media. Hasil dari tahap ini adalah rancangan awal media pembelajaran dengan materi membaca pemahaman khususnya menentukan gagasan pokok, kalimat utama, gagasan pendukung, dan kalimat penjelas. Berikut ini uraian dari keempat langkah pada tahap *design*.

1) Penyusunan Kriteria Acuan Test

Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa terhadap media. Sebelum menyusun angket tersebut, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi sesuai dengan aspek yang akan dinilai dari masing-masing ahli. Penyusunan angket untuk ahli materi disesuaikan dengan KI dan KD serta tata tulis dalam EYD. Kisi-kisi angket ahli materi dibuat dengan acuan dari kriteria media visual yang dikemukakan oleh Smaldino, dkk. Sedangkan

untuk angket respon siswa dikembangkan dari aspek materi dan aspek media.

2) Pemilihan Media Pembelajaran

Hasil analisis pada tahap *define* menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan pada pemahaman bacaan serta belum adanya media terkait. Pada analisis siswa menunjukkan juga bahwa siswa kelas IV SD N Sinduadi 1 senang bermain dan sebagian besar dari mereka senang bermain kartu. maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu bahasa pada materi membaca pemahaman khususnya dalam menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung untuk siswa kelas IV SD N Sinduadi 1

Penyusunan kartu bahasa menggunakan *software* utama *Corel Draw X8* dan *software* pendukung *Microsoft Word*. *Corel Draw* adalah *software* utama yang digunakan untuk membuat desain kartu bahasa, baik desain kartu, wadah kartu, dan Sampul kunci jawaban. Sedangkan *Microsoft Word* digunakan untuk mengetik isi dari kartu bahasa, aturan permainan, dan kunci jawaban.

3) Pemilihan Format Media

Pemilihan format kartu bahasa yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai sesuatu yang berwarna terang. Sehingga kartu bahasa ini memiliki 5 warna dasar yaitu merah, kuning, biru, hijau, dan hitam. Penyusunan rancangan awal kartu bahasa mencakup desain logo kartu, kartu bahasa yang berjumlah 80 kartu yang berisi materi dan bacaan, wadah kartu, dan buku aturan permainan. Pengembangan produk awal dimulai dari pertama, pembuatan desain logo Kartu Bahasa, kedua mendesain Kartu Bahasa, ketiga mendesain wadah kartu dan keempat mendesain buku aturan permainan.

2. Studi Pengembangan

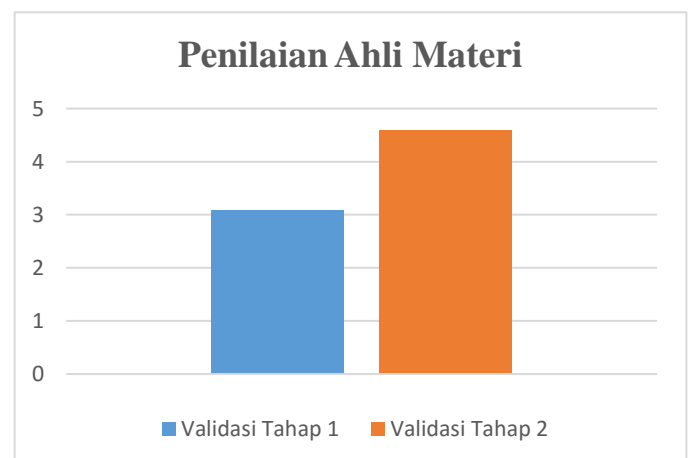
Studi pengembangan pada penelitian ini merupakan rincian dari tahap *develop*. Tahap *develop* (pengembangan) terdiri dari validasi ahli, revisi, dan uji coba produk. Validasi dilakukan kepada dua dosen yang sesuai bidangnya. Validasi yang pertama

dilakukan dengan dosen ahli materi Bahasa Indonesia yaitu ibu Supartinah, M. Hum, dan validasi ahli media dilakukan oleh ibu Isniatun Munawaroh dari prodi TP. Setelah tahap validasi kemudian dilaksanakan uji coba dengan siswa kelas IV SD N Sinduadi 1 yang berjumlah empat siswa pada tanggal 29 Mei 2019.

Pada tahap pengembangan ini terkumpul data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian dosen dan respon siswa. Dosen ahli materi dan dosen ahli media mengisi lembar validasi, sedangkan siswa mengisi lembar angket respon siswa.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli dilakukan oleh dosen ahli pada bidang Bahasa Indonesia. Dosen ahli materi yang menilai Karsa (kartu bahasa) adalah ibu Supartinah, M. Hum dari prodi PGSD. Tahap validasi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil dari penilaian pertama media Karsa memperoleh skor 3,08, skor tersebut termasuk kategori sedangkan penilaian ahli materi yang kedua memperoleh hasil rerata skor sebesar 4,58. Hasil tersebut masuk dalam kategori sangat tinggi, hal ini berarti tingkat validitas dan kualitas media meningkat dari sedang menjadi sangat tinggi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Berikut ini grafik peningkatan penilaian ahli materi.

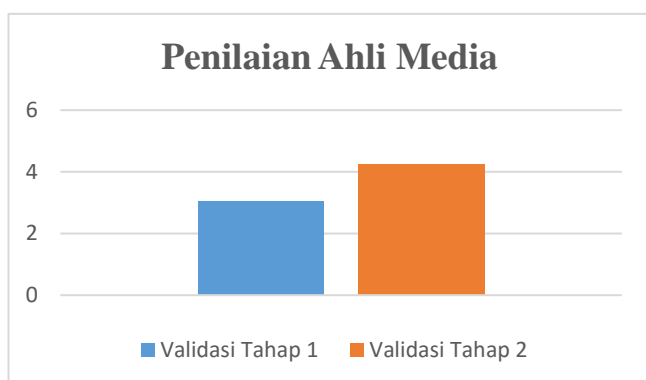


Gambar 1. Penilaian Ahli Materi

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli dilakukan oleh dosen ahli pada bidang media. Dosen ahli media yang menilai Karsa

(kartu bahasa) adalah ibu Isniatun Munawaroh, M. Pd dari prodi Teknologi Pendidikan. Tahap validasi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil dari penilaian pertama media Karsa memperoleh skor 3,06, skor tersebut termasuk kategori sedangkan penilaian ahli materi yang kedua memperoleh hasil rerata skor sebesar 4,25. Hasil tersebut masuk dalam kategori sangat tinggi, hal ini berarti tingkat validitas dan kualitas media meningkat dari sedang menjadi sangat tinggi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Berikut ini grafik peningkatan penilaian ahli media.



Gambar 2. Penilaian Ahli Media

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan nilai rerata skor sebesar 4,58 dengan kategori sangat tinggi. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan nilai rerata skor 4,25 dengan kategori sangat tinggi. Kedua penilaian tersebut memiliki kesimpulan yang sama yaitu media layak untuk diujicobakan, karena sudah memiliki validitas dan kualitas dengan kategori sangat tinggi

Uji Coba penggunaan media kartu bahasa dilakukan setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media hingga media Karsa dinyatakan memiliki validitas dan kualitas sangat tinggi dan layak untuk diujicobakan. Uji coba penggunaan Karsa dilakukan pada siswa kelas IV B di SD N Sinduadi 1. Uji coba dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Mei 2019. Pengambilan responden uji coba diambil sebanyak 4 siswa secara acak. Peneliti meminta bantuan guru kelas untuk memilih siswa secara acak untuk dilibatkan dalam uji coba ini.

Pelaksanaan uji coba Karsa berjalan dengan lancar. Proses uji coba diawali dengan perkenalan oleh peneliti kemudian dilanjutkan penjelasan maksud dan tujuan kedatangan peneliti. Setelah berkenalan peneliti menjelaskan mengenai Karsa dan cara bermainnya. Selama pelaksanaan uji coba, peneliti mengamati jalannya permainan serta mengamati kesulitan-kesulitan apa yang dialami siswa ketika memainkan media Karsa. Setelah selesai permainan peneliti meminta siswa untuk menilai Karsa dengan mengisi angket. Peneliti memandu siswa dan menjelaskan cara pengisian angket. Adapun hasil uji coba produk menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,42 dengan kategori sangat tinggi. Pada kegiatan ujicoba responden juga memberikan penilaian mengenai kualitas produk dengan memberikan beberapa komentar sebagai berikut, tulisannya mudah dipahami, kunci jawaban lengkap, kartu serta aturan menarik, kartunya bagus dan menarik.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah media cetak dua dimensi. Media tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih paham dalam menentukan kalimat utama, kalimat penjelas, gagasan pokok, dan gagasan pendukung. Media cetak yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Perencanaan pengembangan media ini memperhatikan kelayakan media dan kualitas isi materi. Media ini disebut permainan Kartu Bahasa (Karsa).

Sebagai media membaca pemahaman, media Karsa diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam suatu bacaan melalui kegiatan mengidentifikasi unsur-unsur paragraf dan berlatih menentukan kalimat utama, kalimat penjelas, gagasan pokok, & gagasan pendukung dari bacaan pada media Karsa. Karsa memiliki dua jenis kartu yaitu kartu ciri-ciri dan kartu teks bacaan. Dua jenis kartu tersebut dibuat agar dapat

menambah wawasan siswa tentang ciri-ciri kalimat utama, kalimat penjelas, gagasan pokok dan gagasan pendukung, serta kartu teks bacaan yang berguna sebagai sarana latihan siswa.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Four-D*. Tahap pertama penelitian ini adalah tahap *define*. Tahap *define* terdiri dari lima langkah yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan. Analisis dilakukan dengan mengumpulkan segala informasi melalui kegiatan observasi dan wawancara. Tahap kedua adalah tahap *design*. Tahap *design* sering disebut tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti mulai menyusun perangkat penilaian hingga desain awal produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah tahap *develop* atau sering disebut tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk dengan validasi dengan dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari dosen validator adalah sebagai berikut.

1. Validitas dan kualitas media dari ahli materi

Hasil penilaian pada validasi pertama mendapat penilaian rata-rata skor 3,08 yang termasuk pada kategori 'sedang' karena masih diperlukan perbaikan materi tentang kalimat utama, kalimat penjelas, gagasan utama dan gagasan pendukung. Setelah dilakukan revisi pada materi, penilaian pada validasi tahap kedua mendapat rata-rata skor 4,58 yang termasuk berada pada kategori 'sangat tinggi'.

Sesuai dengan pendapat Na'fiah (2018: 45) pada fase kelas 3 dan 4 anak dapat mengenal isi kata-kata yang tidak diketahuinya menggunakan pola tulisan dan kesimpulan yang didasarkan pada konteksnya, ketika siswa berlatih memahami suatu bacaan maka sebenarnya siswa sedang berlatih mengenal isi kata-kata sesuai dengan konteks pada bacaan tersebut. Semakin banyak anak berlatih mengenal isi kata anak akan semakin mudah memahami isi dari suatu bacaan. Seperti yang dikatakan Ngilimun dan Noor A (2014: 64) bahwa membaca pemahaman merupakan suatu

kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami bacaan secara tepat dan cepat. Melalui permainan Karsa siswa diminta untuk mengidentifikasi suatu bacaan sesuai topik yang diminta secara tepat dan cepat hal ini dapat melatih kemampuan pemahaman siswa juga ketepatan dalam menentukan isi bacaan.

2. Validitas dan kualitas media dari ahli media

Hasil penilaian pada validasi pertama mendapat penilaian rata-rata skor 3,06 yang termasuk kategori 'sedang' karena masih diperlukan perbaikan terhadap media Karsa. Setelah dilakukan revisi pada media Karsa penilaian pada validasi tahap kedua mendapat penilaian rata-rata skor 4,25 yang termasuk kategori 'sangat tinggi'.

Dilihat dari aspek tampilan Karsa seperti pengaturan, keseimbangan, warna, dan kemenarikan, penilaian validasi pada tahap kedua mendapatkan kategori 'sangat tinggi'. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2008: 208-210) bahwa media memiliki fungsi untuk menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan dari penilaian ahli media, media Karsa ini menarik dan dapat memotivasi anak dalam belajar. Pemilihan warna dan penyajian kartu berperan penting dalam menarik perhatian anak. Menurut Smaldino dkk (2011: 85) secara umum anak-anak menyukai warna-warna panas, sesuai dengan pernyataan tersebut warna-warna dasar yang dipilih dalam penyajian kartu adalah warna merah, kuning, hitam, biru dan hijau.

Dilihat dari kualitas teknis dan kemasan media Karsa, hasil penilaian dari ahli media mendapatkan kategori 'sangat tinggi'. Pengemasan kartu bahasa dibuat praktis dan menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011: 75-75) bahwa kriteria ketika memilih media setidaknya harus praktis, luwes, dan sesuai dengan isi pembelajaran.

Media Karsa dikemas dalam bentuk permainan dengan anggota pemain 4 orang. Hal ini dipilih bukan hanya secara kebetulan namun sudah disesuaikan dengan karakteristik anak. Menurut Desmita (2009: 35) anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang

bermain, maka dari itu media Karsa ini dibuat dalam bentuk kartu permainan. Selain itu menurut Izzaty (2008: 116) anak kelas IV sekolah dasar cenderung suka membentuk kelompok sebaya atau *peergroup* untuk bermain bersama.

Berdasarkan dari uraian uraian di atas, terlihat bahwa media Kartu Bahasa mendapatkan penilaian yang sangat tinggi. Media Karsa ini dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran apabila mendapat kriteria minimal baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media Kartu Bahasa layak untuk dijadikan media pembelajaran siswa kelas IV.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah sistematis pengembangan Kartu Bahasa.

Pengembangan Kartu Bahasa dilakukan menggunakan model *Four-D* yang telah dimodifikasi menjadi tiga langkah saja yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Pada tahap *define* dilakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah serta analisis kebutuhan antara lain analisis karakteristik siswa, materi pembelajaran, hingga perumusan tujuan pengembangan media. Tahap kedua yaitu tahap *design*, pada tahap ini merupakan tahap perancangan media dari mulai penyusunan kriteria penilaian, pemilihan media hingga desain awal media. Pembuatan media Karsa mengacu pada kriteria unsur visual dan unsur teks menurut Smaldino yaitu pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, menarik, gaya, ukuran, spasi, warna, dan penggunaan huruf besar. Selain itu materi yang dikembangkan pada media Karsa juga mengacu pada kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas IV. Pengemasan media disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah yaitu senang bermain. Selanjutnya adalah tahap *develop*, tahap ini adalah tahap pengembangan yaitu

tahap penilaian produk media oleh ahli hingga uji coba dengan siswa. Pada penilaian media oleh ahli validasi materi dan media Karsa mendapatkan penilaian dengan kategori 'sangat tinggi'. Hasil uji coba terbatas pada siswa kelas IV juga memperoleh penilaian dengan kategori 'sangat tinggi'.

2. Tingkat validitas dan kualitas Kartu Bahasa.

Penilaian media yang valid dan berkualitas dilakukan melalui tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba kepada siswa. Kelayakan media ditunjukkan oleh penilaian ahli materi dan ahli media. Uji validasi ahli materi dan ahli media dilakukan sebanyak dua kali, setelah mendapatkan penilaian dari validator dan melakukan perbaikan sesuai saran validator media Karsa mendapatkan penilaian pada kategori 'sangat tinggi' dan layak digunakan untuk uji coba. Pada validasi ahli materi tahap satu media Karsa mendapat penilaian sebesar 3,08 yang termasuk dalam kategori sedang. Validasi kedua media Karsa mendapat penilaian sebesar 4,58 yang termasuk kategori sangat tinggi. Sedangkan pada validasi ahli media tahap pertama media Karsa mendapat nilai 3,06 yang termasuk kategori sedang. Validasi ahli media yang kedua mendapatkan penilaian 4,25 yang termasuk kategori sangat tinggi. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli dengan tingkat validitas dan kualitas sangat tinggi, media Karsa diuji cobakan pada siswa. Hasil uji coba terbatas pada siswa kelas IV menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,42. Angka tersebut menunjukkan bahwa media Karsa memiliki tingkat validitas dan kualitas dengan kategori sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran kepada pengguna : 1) media Karsa dapat disisipkan dalam pembelajaran sebagai penguatan tentang materi KD 3.1 dan 3.2 juga sebagai salah satu evaluasi tingkat pemahaman siswa mengenai materi tersebut, 2) aturan permainan dapat dimodifikasi

untuk disesuaikan dengan metode pembelajaran yang dipilih, dan 3) pengguna harus lebih cermat dalam mengidentifikasi dan menentukan ciri-ciri gagasan pokok, gagasan pendukung, kalimat utama dan kalimat penjelas.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo.

Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hulme, C. &. (2011). *Children's Reading Comprehension Difficulties: Nature, Causes,*

and Treatments. Association For Psychological Science. , 20 (3) 139-142.

Izzaty, R. E., & dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Komachali, M. E. (2012). The Effect of Using Vocabulary Knowledge. *International Education Studies*, vol 3, 134-147.

Nafi'ah, S. A. (2018). *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Ngalimun, & Alfulaila, N. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Trigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran* . Yogyakarta: Pustaka.