

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAKLI (KARTU KWARTET LITERASI) PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM

Shella Safitri¹⁾, M. Jaya Adi Putra^{2)*}, Neni Hermita³⁾
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau
*Email: jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id

Abstract

The product produced by this development research is a learning media in the form of a quartet card on Natural Resources material. This learning media product was created and designed with the aim that it can be applied as a teacher's tool in delivering material, literacy activities and as a source of independent learning by students. The purpose of this research is to produce a product for developing Kakli learning media (Quartet Literacy Cards) on Natural Resources material. This research is included in research and development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) because it is seen as a suitable design model for the development of learning media in the form of this Literacy Quartet Card. The data collection instrument used in the study was a questionnaire (questionnaire). In this research and development, researchers conducted quantitative and qualitative data analysis. The results of the research conducted, it can be concluded as follows: The media of the natural resource material literacy quartet card is classified as very valid with a score of 83% for material validation, and for the validation of the natural resource material literacy quartet card media it is declared a valid category so that it has met validity criteria and can be used in schools, then categorized in the game media which is very feasible in the teacher response test and student response test with a score of 92% and 86.33%, which is above 81.25%

Keywords: *Learning Media, Literacy, Card Quartet*

Abstrak

Produk yang dihasilkan penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa kartu kwartet pada materi Sumber Daya Alam. Produk media pembelajaran ini dibuat dan dirancang dengan tujuan agar dapat diterapkan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, kegiatan literasi dan sebagai sumber belajar mandiri oleh peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran Kakli (Kartu Kwartet Literasi) pada materi Sumber Daya Alam. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau Research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena dipandang sebagai model desain yang cocok untuk pengembangan media pembelajaran berupa Kartu Kwartet Literasi ini. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian adalah angket (kuesioner). Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Media kartu kwartet literasi materi sumber daya alam tergolong sangat valid dengan perolehan skor 83% untuk validasi materi, dan untuk validasi media kartu kwartet literasi materi sumber daya alam ini dinyatakan kategori valid sehingga telah memenuhi kriteria kevalidan dan dapat digunakan disekolah, kemudian dikategorikan dalam media permainan yang sangat layak dalam uji respon guru dan uji respon siswa dengan perolehan skor sebesar 92% dan 86,33% yaitu diatas 81,25%

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Literasi, Kartu Kwartet*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara.. Oleh karena itu setiap bangsa selalu berupaya untuk meningkatkan tingkat pendidikannya (Muhardi, 2005). Dinamika kehidupan masyarakat menuntut bangsa Indonesia untuk membekali diri dengan seperangkat kompetensi atau kemampuan agar dapat bersaing dan tetap eksis sebagai bangsa yang mandiri. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, memiliki minat luas dalam kehidupan, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat/minatnya, memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan. Kemampuan yang disebutkan diatas tidak terlepas dari peran kemampuan literasi. yang dimaksud literasi adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memproduksi bahasa tulis.

Literasi mengacu pada kemampuan seseorang dalam memperoleh berbagai informasi dan kesempatan untuk berkembang mengikuti fenomena yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat (Diari and Putra, 2019). Berdasarkan hasil survey oleh *Programfor International Student Assessment (PISA)* dalam (Tryanasari, Aprilia and Cahya, 2017) Kemampuan membaca, matematika dan sains masih sangat rendah dan menjadi permasalahan bagi bangsa Indonesia. Hal ini menjadi salah satu gambaran bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat memprihatinkan dan perlu ditingkatkan Dalam kasus ini bukan tidak mungkin kemampuan membaca mempengaruhi kedua kemampuan lain.

Permasalahan rendahnya pendidikan Indonesia dalam kemampuan membaca sebagai salah satu indikator rendahnya kemampuan literasi, hal ini memberikan tantangan yang besar bagi guru yang merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan, karena guru merupakan ujung tombak keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan. Rahayu dalam (Aiman, Dantes, & Suma, 2019) berpendapat bahwa rendahnya kemampuan literasi peserta didik Indonesia dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain kurikulum dan sistem pendidikan, sumber belajar, bahan ajar, dan lain sebagainya. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran literasi adalah Kartu Kwartet Literasi. Kartu kwartet literasi ini diharapkan agar dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk berliterasi. Permainan kartu kwartet digemari oleh semua kalangan karena kartu kwartet ini menampilkan pendeskripsian kata dan bacaan yang disertai oleh gambar secara langsung. Pada penelitian ini kartu kwartet dirancang berbeda dengan kartu kwartet sebelumnya yang hanya terfokus pada kosa kata saja, kartu kwartet yang akan dikembangkan adalah kartu kwartet yang berisi bacaan disertai gambar yang mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam membaca, dan terdapat kartu tantangan yang berisi soal yang harus dijawab oleh siswa sebelum melanjutkan permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and development*. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran pada materi Sumber Daya Alam. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena dipandang sebagai model desain yang

cocok untuk pengembangan media pembelajaran IPA berupa Kartu Kwartet Literasi.

Tahap Analisis (*Analyze*) yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis terkait materi pembelajaran IPA yang akan dimuat dalam media pembelajaran kartu kwartet literasi. Analisis yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah materi pembelajaran IPA dengan menganalisis kurikulum, tema, subtema dan tujuan pembelajaran IPA materi Sumber Daya Alam. Selanjutnya analisis yang dilakukan adalah analisis terkait kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran di sekolah dasar.

Tahap Perancangan (*Design*) dimulai dengan merancang desain produk terhadap kelengkapan permainan kartu kwartet literasi yang meliputi buku panduan bermain, kartu kategori, kartu tantangan, kartu spesial dan kartu penghargaan. Tahapan ini dimulai dengan merancang kerangka awal dari produk yang akan dikembangkan, kemudian dilanjutkan dengan desain akhir dari produk.

Tahap Pengembangan (*Development*) merupakan tahap pelaksanaan produksi pembuatan media pembelajaran. Pada kegiatan ini merupakan kegiatan menguji produk yang telah di rancang, peneliti akan mengujikan produk tersebut kepada validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui kevalidan produk dan selanjutnya direvisi sesuai saran dan masukan yang diperoleh oleh validator.

Tahap Implementasi (*Implementation*) dilakukan kepada 1 orang guru kelas IV sekolah dasar dan 20 orang siswa kelas IV yang dibentuk menjadi 5 kelompok untuk melihat respon siswa dan respon guru terhadap keefektifan produk yang dikembangkan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) pada penelitian ini untuk menganalisis apakah masih ada kekurangan dan kelemahan atau tidak. Pada tahap ini hanya menggunakan evaluasi formatif yang sebenarnya sudah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Hal ini karena tujuan dari penelitian ini

hanya untuk mengembangkan media dan mengetahui kelayakan pada media yang dibuat dan bukan untuk mengetahui efektivitas pada media yang dibuat.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari validator produk yaitu satu orang ahli materi dan satu orang ahli media, satu orang guru kelas IV SD dalam tahap uji respon guru, dan 20 orang anak dalam tahap uji respon siswa. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan analisis data secara kuantitatif terhadap validasi ahli materi dan kualitatif terhadap validasi ahli media. Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi akan dianalisis dengan menggunakan skala likert. Untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media kartu kwartet literasi yaitu dengan menghitung hasil persentase yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan serta angket uji respon guru dan siswa, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh peneliti dari validator ahli media berupa data kualitatif akan dipergunakan oleh peneliti sebagai landasan serta dasar untuk produk yang akan dikembangkan. Pendapat, komentar dan saran yang dikemukakan oleh validator ahli media akan dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan prosedur pengembangan dengan model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*, data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut :

Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa analisis yaitu analisis terkait

dengan materi pembelajaran IPA dan Kebutuhan siswa.

Analisis materi pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu analisis terhadap buku tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang terdiri dari 3 subtema dengan masing-masing subtema terdapat 6 pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi analisis yang dilakukan hanya pada materi sumber daya alam saja. Materi sumber daya alam yang akan peneliti masukkan ke dalam media kartu kwartet literasi terdapat dalam subtema 3 Ayo, Cintai Lingkungan pada pembelajaran ke-1. Di dalam pembelajaran ini terdapat Kompetensi Dasar tentang Sumber daya alam yaitu menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Dari Kompetensi Dasar tersebut beberapa tujuan pembelajaran Berikut tujuan pembelajaran yang dapat dijadikan rujukan dalam memilih materi dalam media kartu kwartet literasi :

- a. Dengan menggunakan media kartu kwartet literasi, peserta didik dapat memahami pengertian sumber daya alam
- b. Dengan menggunakan media kartu kwartet literasi, peserta didik dapat mengetahui jenis sumber daya alam dan manfaat sumber daya alam
- c. Dengan menggunakan media kartu kwartet literasi, peserta didik dapat mengetahui upaya dalam pelestarian sumber daya alam.

Media pembelajaran kartu kwartet literasi yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik Sekolah Dasar yang dikemukakan oleh (Abqari, Irawan and Sa'dijah, 2018) bahwa karakteristik anak sekolah dasar yaitu :

- a. Senang bermain
Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan berupa permainan kartu kwartet literasi dan disesuaikan dengan materi sumber daya alam agar melibatkan

keaktifan siswa dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran melalui permainan mengajak setiap siswa untuk mencoba hal-hal yang baru, juga menggali kreativitas siswa dalam pembelajaran (Chabib, Tri Djatmika and Kuswandi, 2017).

- b. Senang bergerak
Siswa hanya mampu duduk tenang hanya selama 30 menit. Oleh karena itu guru hendaknya menyajikan pembelajaran yang mengasyikan dan memungkinkan siswa untuk bergerak, media kartu kwartet literasi ini memungkinkan siswa untuk bergerak melakukan kegiatan-kegiatan tertentu dan tidak hanya menerima pembelajaran dengan duduk rapi.
- c. Senang bekerja dalam kelompok
Karakteristik siswa sekolah dasar salah satunya adalah senang berkelompok, Pada media kartu kwartet literasi yang dikembangkan oleh peneliti dimainkan oleh 4-5 orang pemain dalam satu kelompok yang memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain.
- d. Senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung
Pembelajaran dengan menggunakan media permainan berupa kartu kwartet literasi memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ia temukan dalam permainan

Desain (Design)

Desain yang dilakukan peneliti terlebih dahulu adalah mendesain kerangka awal produk untuk mendapatkan gambaran terkait desain yang akan dibuat dan dilanjutkan dengan desain akhir produk. Adapun kelengkapan permainan yang didesain meliputi buku panduan bermain, kartu kategori, kartu tantangan, kartu spesial dan kartu penghargaan. Kelengkapan permainan kartu kwartet literasi berukuran 8,5 cm x 5,5 cm dengan tampilan depan dan belakang. Kemasan

yang digunakan adalah kemasan berbentuk balok dengan ukuran 9 cm x 6 cm yang terbuat dari kertas matte paper kemudian di sampul dengan stiker cromo. Dan pada buku panduan cara bermain berukuran 10,5 cm x 14,8 cm dengan menggunakan kertas art paper 260 gr.

Pengembangan (*Development*)

Setelah peneliti merancang produk, produk kemudian dicetak dan diujikan ke validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang akan dikembangkan.

Adapun kriteria Kriteria persentase lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Persentase

| Persentase (%) | Keterangan |
|---------------------------------------|--------------|
| $81,25\% \geq \text{skor} \leq 100\%$ | Sangat Valid |
| $62,5\% \geq \text{skor} < 81,25\%$ | Valid |
| $43,75\% \geq \text{skor} < 62,5\%$ | Kurang Valid |
| $\text{Skor} \leq 43,75\%$ | Tidak Valid |

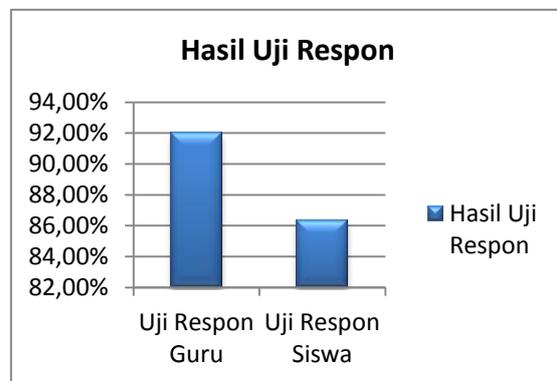
Berdasarkan hasil uji validasi materi oleh ahli materi yaitu kepada bapak ZI, media kartu kwartet literasi ini tidak diperlukan perbaikan terhadap materi dengan jumlah skor yang diperoleh sebesar 83% yaitu diatas 81,25% yang berarti tergolong dalam kategori sangat valid.

Validasi media dilakukan oleh bapak SSA yaitu dengan melihat dari tampilan desain, jenis bahan, jenis tulisan yang berhubungan dengan media yang dikembangkan. Dalam pelaksanaannya ahli media didampingi oleh peneliti untuk mencoba menggunakan dan mencermati produk media kemudian memberikan penilaian terhadap media. Setelah beberapa kali melakukan perbaikan sesuai saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media, Ahli media menyatakan bahwa media kartu kwartet literasi dinyatakan valid dan dapat dipergunakan untuk tahapan selanjutnya.

Implementasi (*Implementation*)

Pada penelitian ini peneliti mengimplementasikan produk terhadap

guru dan siswa sekolah dasar untuk mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap keefektifan media yang dikembangkan. Namun dalam tahap ini peneliti hanya sampai melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas). Uji coba terbatas ini terdiri dari 1 orang guru kelas dan 20 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar. Respon guru dilakukan oleh bapak HH selaku guru kelas IV sekolah dasar dengan hasil uji respon guru yang diperoleh dari hasil penilaian lembar respon guru yaitu total skor 92% dan hasil uji respon siswa diperoleh total skor 86,33% yang berarti bahwa guru dan siswa memberikan respon sangat Efektif terhadap media pembelajaran berupa kartu kwartet literasi. Berikut diagram hasil uji respon guru dan siswa dapat dilihat melalui gambar diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Hasil Uji respon

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif, hal ini karena disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kwartet literasi. Tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada revisi pada tahap sebelumnya, termasuk revisi dari para ahli validasi yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki media sehingga menjadi lebih bagus atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian Pengembangan media kartu kwartet literasi ini dilakukan

menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Media kartu kwartet literasi materi sumber daya alam tergolong sangat valid dengan perolehan skor 83% yaitu diatas 81,25% untuk validasi materi, dan untuk validasi media media kartu kwartet literasi materi sumber daya alam ini dinyatakan kategori sangat valid sehingga telah memenuhi kriteria kevalidan dan dapat digunakan disekolah. Media kartu kwartet literasi materi sumber daya alam dikategorikan dalam media permainan yang sangat positif, sehingga memenuhi kriteria keefektifan. dalam uji respon guru dan uji respon siswa dengan perolehan skor sebesar 92% dan 86,33%, yaitu diatas 81,25%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT. Karena kehendak dan ridhanya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini yang tidak akan selesai tanpa do'a, bantuan, dan dukungan dari pihak-pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Tidak ada manusia yang sempurna, sebab demikian kritik dan saran yang membangun diperlukan agar penelitian ini dapat berkembang ke arah yang lebih baik. Semoga penelitian ini menjadi catatan ibadah bagi penulis dan menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya

REFERENSI

- Abqari, F. T., Irawan, E. B. and Sa'dijah, C. (2018) 'Media Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(9), pp. 1190–1199. Available at: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/viewFile/11550/5460>.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E. and Kuswandi, D. (2017) 'Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD', *Jurnal Pendidikan*, 2(7), pp. 910–918. Available at: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Diari, K. P. Y. and Putra, M. S. (2019) 'Menumbuhkan Literasi Bahasa Melalui Budaya Mesatua Pada Siswa Sekolah Dasar', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Habiba, R. I. (2017) 'Peningkatan Hasil Belajar Dengan Media Kartu Kwartet Dalam Keterampilan Menyusun Portofolio', *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2(1), pp. 85–91. doi: 10.17977/um027v2i12017p085.
- Kurnia, D., Mulyono and Julia (2016) 'Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran Ips', *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Muhardi (2005) 'Kontribusi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia', *Journal Unisba*, XX(4), pp. 478–492. Available at: <https://doi.org/10.29313/mimbar.v20i4.153>.
- Nurdiyanti, E. and Suryanto, E. (2010) 'Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Paedagogia*, 13(2), pp. 115–128. Available at: www.puskur.net.
- Tryanasari, D., Aprilia, S. and Cahya, W. A. (2017) 'Pembelajaran Literasi di SDN Rejosari 1 Kecamatan Kawedanan Kabupaten Magetan', *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(02), p. 173. doi: 10.25273/pe.v7i2.1641.