



**PENGEMBANGAN  
MEDIA *KARTU KUARTET* BERBASIS ALAM UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA INDONESIA  
KELAS III SDN PURWOYOSO 03  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Reza Dwipta Setyawan**

**1401416102**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Kartu Kuartet* Berbasis Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang”, karya

nama : Reza Dwipta Setyawan

NIM 1401416102

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui Oleh,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Semarang, 22 Juli 2020

Dosen Pembimbing,



Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19590511198701100

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Kartu Kuartet* Berbasis Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang” karya,

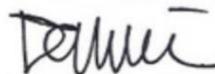
nama : Reza Dwipta Setyawan  
NIM : 1401416102  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari

Semarang, 2020

Panitia Ujian

Sekretaris,



Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.

NIP 198005052008011015

Penguji I,



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.

NIP 198506062009122007

Penguji II,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Penguji III,



Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Reza Dwipta Setyawan

NIM : 1401416102

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang

judul : *Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam untuk  
Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa  
Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang*

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 3 Agustus 2020

Peneliti



Reza Dwipta Setyawan

NIM 1401416102

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

*“Membaca adalah menyerap informasi yang dibutuhkan, bukan membaca informasi yang disampaikan oleh penulis buku”.*

*“Lakukanlah Sebelum orang lain melakukannya”.* (Penulis)

*“Tersenyumlah”.* (Penulis)

*“Man Jadda Wa Jadda”*

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak Setyo Utomo, Ibu Rusmawati dan Kakak Riswandha Setyawan selaku kedua orang tuaku dan kakakku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan dukungan penuh kepada saya.
2. Almameterku PGSD Semarang Universitas Negeri Semarang (UNNES).

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Kartu Kuartet* Berbasis Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang”. Penelitian ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Unoversitas Negeri Semarang;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sukardi, S.Pd.,M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi dalam penulisan skripsi;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran selama ujian sampai skripsi ini terselesaikan;
6. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran selama ujian sampai skripsi ini terselesaikan;
7. Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd, M.Pd, Validator Ahli Materi yang telah memberikan penilaian serta kritik dan saran terhadap kelayakan materi dalam media *Kartu Kuartet* berbasis Alam;
8. Dra. Sumilah, M.Pd, Validator Ahli Media yang telah memberikan penilaian serta kritik dan saran terhadap kelayakan media *Kartu Kuartet* berbasis Alam;
9. Sunarti, S.Pd, Kepala SDN Purwoyoso 03 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian tersebut;
10. Puji Anggrainingsih. S.Pd, Kepala SD Kemala Bhayangkari 04 Akpol yang telah memberikan izin untuk melakukan ujicoba soal yang digunakan pada penelitian;
11. Khoerul Umam, S.Pd, Guru kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang yang telah berkenan membantu dalam melaksanakan penelitian;
12. Kartika Wardani, A.Md, Guru kelas III SD Kemala Bhayangkari 04 Akpol yang telah memberikan kesempatan untuk ujicoba soal penelitian;
13. Siswa Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang dan SD Kemala Bhayangkari 04 Akpol atas bantuan dan kerjasamanya;

14. Teman-teman satu bimbingan yang selalu kebersamai dan memberi semangat;

Semoga pihak-pihak yang belum disebutkan dan telah membantu dalam penelitian ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, Agustus 2020

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping letters that appear to be 'R', 'D', and 'S'.

Reza Dwipta Setyawan

NIM 1401416102

## ABSTRAK

**Setyawan, Reza Dwipta.** 2020. “*Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang.*” Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd. 72 halaman.

Keterampilan membaca pada peserta didik di Indonesia masih rendah. Hal tersebut dipengaruhi dengan kurangnya media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efisien, dapat dibuktikan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi di kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang. Ditemukannya bahwa siswa kesulitan untuk membaca pemahaman pada soal cerita perubahan cuaca.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia di kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE. Prosedur penelitian ini adalah *analyze, design, development, implementation* dan *evaluate*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang. Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas, yaitu media kartu kuartet berbasis alam dan satu variabel terikat, yaitu keterampilan membaca pemahaman. Pengumpulan data menggunakan observasi, uji tes soal, wawancara, angket dan dokumen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Kartu Kuartet* sangat layak digunakan dengan skor penilaian kelayakan komponen isi materi 75% dengan kriteria layak dan penilaian kelayakan komponen kelayakan media 91% dengan kriteria sangat layak.

Simpulan penelitian ini adalah pengembangan media *Kartu Kuartet* berbasis alam layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Saran penelitian ini adalah media *Kartu Kuartet* berbasis alam dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi peserta didik dan selanjutnya dapat mengembangkan media *Kartu Kuartet* dengan menyesuaikan materi yang diperlukan.

**Kata kunci:** berbasis alam; *kartu kuartet*; membaca pemahaman

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
1.6.2.1 Bagi Peneliti.....	6
1.7 Spesifikasi Produk.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	8
2.1.1.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2.1 Tujuan Media Pembelajaran.....	11
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	13

2.1.2.4 Jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.5 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.1.2.7 Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
2.1.3 Kerucut Edgar Dale.....	18
2.1.4 Pengertian Kartu Kuartet.....	20
2.1.4.1 Kelebihan dan Kelemahan Kartu Kuartet.....	20
2.1.4.2 Langkah-langkah Permainan Kartu Kuartet.....	21
2.1.5 Pengertian Alam.....	22
2.1.6 Hakikat Keterampilan Membaca.....	22
2.1.6.1 Keterampilan Membaca.....	22
2.1.6.2 Tujuan Membaca.....	24
2.1.7 Pengertian Membaca Pemahaman.....	25
2.1.9 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	26
2.1.8.1 Pengertian Belajar.....	26
2.1.8.2 Pengertian Hasil Belajar.....	26
2.1.8.3 Macam-Macam Hasil Belajar.....	27
2.1.8.4 Faktor-Faktor Hasil Belajar.....	28
2.1.9 Pengertian Pembelajarn.....	28
2.1.10 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	29
2.1.11 Kurikulum dan Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	30
2.2 Kajian Empiris.....	30
2.3 Kerangka Berfikir.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.1.1 Jenis Penelitian.....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.2.1 Tempat Penelitian.....	35
3.2.2 Waktu Penelitian.....	35
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	37
3.3.1 Data.....	37

3.3.1.1 Data Kualitatif.....	37
3.3.1.2 Data Kuantitatif.....	38
3.3.2 Sumber Data.....	38
3.3.2.1 Sumber Primer.....	38
3.3.2.2 Sumber Sekunder.....	38
3.3.3 Subjek Penelitian.....	38
3.4 Variabel Penelitian.....	39
3.4.1 Variabel Independen (Bebas).....	40
3.4.2 Variabel Dependen (Terikat).....	40
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	40
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
3.6.1 Teknik Nontes.....	42
3.6.1.1 Observasi.....	42
3.6.1.2 Wawancara.....	42
3.6.1.3 Angket.....	42
3.6.1.4 Dokumentasi.....	43
3.6.2 Teknik Tes.....	43
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	44
3.7.1 Uji Kelayakan.....	44
3.7.1.1 Analisis Kelayakan Media.....	44
3.7.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	45
3.7.2 Uji Validitas.....	45
3.7.3 Uji Realibilitas.....	47
3.7.4 Taraf Kesukaran.....	49
3.7.5 Daya Pembeda.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 Perancangan Produk.....	53
4.1.1.1 Analisis (analisis).....	53
4.1.1.2 Design (Desain).....	58
4.1.2 Hasil Produk.....	60

4.1.2.1 Development (Pengembangan).....	60
4.1.2.2 Evaluation (Evaluasi).....	66
4.2 Pembahasan.....	66
4.2.1 Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam.....	66
4.2.2 Kelayakan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam.....	67
4.3 Implikasi Penelitian.....	68
4.3.1 Implikasi Teoritis.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
5.1 Simpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Tes Harian Kelas III SDN Purwoyoso 03 .....	3
Tabel 3. 1 Teori Robert Maribe Branch .....	36
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel.....	40
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel.....	44
Tabel 3. 4 Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa .....	45
Tabel 3. 5 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Bahasa Indonesia.....	46
Tabel 3. 6 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Rubrik Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman .....	46
Tabel 3. 7 Interpretasi Realibilitas .....	48
Tabel 3. 8 Hasil rincian rekapitulasi soal tes Bahasa Indonesia .....	48
Tabel 3. 9 Hasil rincian rekapitulasi rubrik penilaian membaca pemahaman .....	48
Tabel 3. 10 Indeks Kesukaran Soal.....	49
Tabel 3. 11 Hasil Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran.....	50
Tabel 3. 12 Interpretasi Daya Pembeda .....	51
Tabel 3. 13 Hasil Rekapitulasi Uji Daya Pembeda .....	51
Tabel 3. 14 Hasil simpulan Uji Instrumen Bahasa Indonesia .....	52
Tabel 4. 1 Data angket kebutuhan guru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD .....	54
Tabel 4. 2 Data angket kebutuhan siswa dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD.....	56
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Pakar materi terhadap Kartu Kuartet pada membaca pemahaman Bahasa Indonesia .....	64
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Kartu Kuartet berbasis alam .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah pengembangan pendekatan ADDIE .....	10
Gambar 2. 2 Kerucut Edgar Dale .....	19
Gambar 2. 3 Kerangka Berfikir Pengembangan media Kartu Kuartet berbasis alam .....	34
Gambar 4. 1 Prototype Media Kartu Kuartet .....	60
Gambar 4. 2 Tampilan Isi Kartu Kuartet .....	61
Gambar 4. 3 Cover Petunjuk guru bagian isi .....	61
Gambar 4. 4 Cover Petunjuk siswa bagian isi.....	62
Gambar 4. 5 Cover depan Petunjuk Guru dan Siswa.....	62
Gambar 4. 6 Tampilan Kemasan Kartu Kuartet.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekap Penilaian Kelas III.....	74
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pra Penelitian.....	76
Lampiran 3 Kisi-kisi angket kebutuhan guru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD .....	79
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III.....	80
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD.....	81
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	83
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	85
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Siswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD .....	87
Lampiran 9 Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	89
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	91
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	93
Lampiran 12 Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Kartu Kuartet Berbasis Alam Kelas III SDN Purwoyoso 03.....	94
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media Kartu Kuartet .....	98
Lampiran 14 Angket Penilaian Ahli Materi Terhadap Kartu Kuartet Pada Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia .....	102
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi Kartu Kuartet .....	105
Lampiran 16 Desain Produk .....	108
Lampiran 17 Silabus .....	112
Lampiran 18 Kisi-Kisi Uji Coba Soal .....	135
Lampiran 19 Lembar Uji Coba Soal .....	136
Lampiran 20 Kunci Jawaban Dan Penskoran .....	142
Lampiran 21 Hasil Uji Validitas Pilihan Ganda .....	143
Lampiran 22 Hasil Uji Validitas Rubrik.....	145
Lampiran 23 Hasil Uji Realibilitas Pilihan Ganda .....	146

Lampiran 24 Hasil Uji Realibilitas Rubrik.....	148
Lampiran 25 Hasil Uji Daya Beda .....	149
Lampiran 26 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	151
Lampiran 27 Surat Bukti Observasi .....	153
Lampiran 28 Surat Bukti Uji Coba Soal .....	154
Lampiran 29 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	155
Lampiran 30 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	156
Lampiran 31 Dokumentasi.....	157

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kurikulum ini mencapai cakupan target materi dan penggunaan secara umum, melainkan secara ringkas dan tertutup merupakan tugas pengajaran (Hilda, 1962). Kurikulum dalam bidang studi meliputi: 1) rentang masalah yang menjadi perhatiannya (struktur substantive) dan 2) prosedur penyelidikan dan praktik yang mengikuti (struktur sintaksis). (Robert S. Zais, 1976: 3). Kurikulum 2013 memiliki tujuan aspek afektif, penilaian yang diterapkan yaitu nontes dan portofolio dalam implementasi kurikulum yang berisi tentang kompetensi dan karakter (Mulyasa, 2017: 169-170).

Permendikbud 37 tahun 2018 tentang kemampuan Inti dan Kemampuan Dasar menyebutkan tujuan kurikulum yang dilaksanakan dapat mencakup empat kompetensi (1) Kompetensi sikap spiritual, (2) Sikap Sosial, (3) Pengetahuan, dan (4) Keterampilan. Kemampuan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran, Kookurikuler, Ekstrakurikuler.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 67 tahun 2013 mengenai kerangka dan dasar struktur kurikulum di jenjang sekolah dasar bahwa kurikulum 2013 ditingkatkan menggunakan pola pikir sebagai berikut: (1) Kegiatan belajar mengajar dilakukan guru berpusat pada guru dijadikan sebagai pembelajaran berpusat pada peserta didik; (2) Pola pembelajaran satu arah dijadikan sebagai pembelajaran interaktif guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber atau media; (3) Pola pembelajaran individu dijadikan sebagai pembelajaran secara jejaring; (4) Pola pembelajaran pasif dijadikan sebagai pembelajaran aktif; (5) Pola belajar sendiri dijadikan sebagai belajar kelompok; (6) Pola pembelajaran alat tunggal dijadikan sebagai alat berbasis multimedia; (7) Pola pembelajaran berbasis massal dijadikan sebagai pelanggan; (8) Pola pembelajaran ilmu pengetahuan

tunggal dijadikan sebagai pembelajaran ilmu pengetahuan bersama; (9) Pola pembelajaran tidak aktif menjadi pembelajaran kritis.

Programme for International Student Assessment (PISA) bahwa PISA membuktikan adanya kenaikan pencapaian atas pendidikan di Indonesia yang signifikan yaitu sebesar 22,1 poin. Hasil dapat memposisikan Negara Indonesia di posisi ke empat dalam hal pencapaian kenaikan murid ini dibandingkan hasil survey pada tahun 2012 dari 72 negara yang mengikuti tes PISA (Kemdikbud, 2016).

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006), Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai acuan untuk melatih keterampilan siswa untuk berkomunikasi memakai Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan atau tulis.

Kemampuan bahasa tulisan salah satunya kemampuan dalam membaca, ketika manusia melakukan komunikasi secara lisan, ide-ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dalam bentuk kata sehingga dapat difahami oleh lawan bicaranya. Anak dianggap sudah berhasil memiliki kosakata yang cukup untuk diungkapkan apa yang dipikirkan dan dirasakan. Anak lebih mudah mengucapkan secara lisan dibandingkan tulisan (Ahmad Susanto, 2016 :243).

Permasalahan pembelajaran ini terjadi di SDN Purwoyoso 03. Hasil pra penelitian yang peneliti lakukan di SDN Purwoyoso 03 melalui observasi, wawancara, data dokumen berupa hasil belajar peserta didik ditemukan beberapa permasalahan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Materi Bahasa Indonesia bersifat *Contextual*, tetapi siswa sudah memahami apabila dijelaskan secara abstrak, siswa akan lebih tertarik apabila ditampilkakan materi yang bersifat konkret. Kesulitan yang peserta didik hadapi terdapat pada materi pemahaman pada bacaan alam masih sukar untuk dipahami. Sumber belajar hanya terdapat di buku guru dan buku siswa yang ada disekolah tanpa adanya media yang mendukung dalam pembelajaran. Tidak ada media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta kurangnya tingkat keterlibatan siswa ke dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Metode Inquiri yang

digunakan guru kurang sesuai dengan siswa yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi dan demonstrasi.

Permasalahan tersebut juga didukung data hasil belajar siswa kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang, muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang belum berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Jumlah siswa kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang adalah 33 siswa, terdiri 17 siswa putri dan 16 siswa putra memiliki nilai Ulangan Harian (UH) berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Tes Harian Kelas III SDN Purwoyoso 03

No	Muatan Pelajaran	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Berhasil	Tidak Berhasil	Berhasil	Tidak Berhasil
1.	Bahasa Indonesia	13	20	36%	64%
2.	PPKn	19	16	54%	46%
3.	PJOK	22	11	67%	33%

Berdasarkan tabel nilai Ulangan Harian kelas III SDN Purwoyoso 03, persentase ketidak berhasilan hasil belajar siswa muatan pelajaran Bahasa Indonesia paling tinggi dibandingkan dengan muatan pelajaran PPKn dan PJOK. Pada muatan pelajaran PPKn hanya 46% atau 16 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan Bahasa Indonesia 64% atau 20 siswa dari 33 siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum kreatif, guru hanya memakai buku tematik dan media video sederhana, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Kartu Kuartet* berbasis alam pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang, untuk membantu proses jalannya pembelajaran. Media pembelajaran ini akan dipadukan dengan berbagai gambar cuaca alam yang ada di Indonesia supaya siswa mengerti macam-macam cuaca di Indonesia.

Penelitian yang mendukung yakni penelitian mengenai penggunaan media permainan Kartu Kwartet pernah dilaksanakan Mulyono, Julia dan Dadang Kurnia (2016) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam mata pelajaran IPS” dalam Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016), hasil penelitian dalam penggunaan media kartu kwartet siswa dapat mengalami peningkatan dari sebelumnya ketika guru belum melakukan dengan media yang inovatif sehingga dapat dibuktikan peningkatannya dengan tiga hal yang harus diketahui yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar setelah menggunakan tiga hal penting tersebut mengalami peningkatan disetiap siklusnya dan berhasil melalui target yang diinginkan. Adapun perbedaan penelitian ini hasil siklus tersebut dapat membuktikan tentang pengetahuan siswa yang telah di peroleh.

Penelitian lainnya juga pernah dilakukan Yeni Meiliani, Nurhadiah dengan judul “Pengaruh metode permainan media kartu kwartet terhadap hasil belajar siswa sub materi vertebrata” Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, volume 1, nomor 2, oktober 2017, hlm. 49-54. Hasil dari penelitian tersebut adalah besarnya pengaruh metode permainan kartu kwartet dapat di lihat melalui effect size  $d = 0,35$ . Nilai effect size berada pada rentang nilai  $0,2 < d < 0,5$  dengan interpretasi kecil sehingga metode pembelajaran permainan media kartu kwartet berpengaruh kecil. Sehingga siswa senang dengan menggunakan metode pembelajaran permainan media kartu kwartet.

Penelitian lainnya juga pernah dilakukan Riefka Iesna Habiba dengan judul “Peningkatan hasil belajar dengan media kartu kwartet dalam keterampilan menyusun portofolio” Ilmu Pendidikan, Volume 2 nomor 1, juni 2017: 85-91. Hasil penelitian tersebut adalah menunjukkan keterampilan siswa untuk mengetahui materi tinggi, masalah ini disebabkan oleh minat baca siswa sehingga perkembangan kemampuan siswa dalam menyusun portofolio berdasarkan kartu kwartet juga meningkat, dapat di lihat nilai rata-rata kelas 5A dan 5B yang awalnya

kelas 5A nilai 48,9 meningkat menjadi 76,8 dan kelas 5B nilainya 50,1 meningkat menjadi 77,6.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Bersumber pada observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, permasalahan yang terdapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya membaca terhadap siswa
- b. Penerapan Kosakata rendah
- c. Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan Inovatif
- d. Tidak ada media pembelajaran Kreatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia
- e. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh siswa kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Bersumber pada identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah pada media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang, terutama pada pemahaman soal teks cerita dan penerapan kosa kata yang rendah.

Penelitian ini diambil bersumber pada hasil observasi dan wawancara di SDN Purwoyoso 03 Semarang. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media *Kartu Kuartet* mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kelas III.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah desain pengembangan media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang?
2. Bagaimanakah kelayakan media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengembangkan media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang
2. Untuk menguji kelayakan media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas III SDN Purwoyoso 03 Semarang

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat menambah Ilmu Pengetahuan tentang membaca pemahaman kosakata siswa kelas III SD dan menambah khasanah penelitian tentang pembelajaran Bahasa Indonesia.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

###### **1.6.2.1 Bagi Peneliti**

1. Menumbuhkan wawasan peneliti mengenai pengembangan media sesuai dengan kebutuhan siswa
2. Menambah pemanfaatan untuk peneliti untuk bekal menjadi guru yang professional
3. Melibatkan secara aktif dalam pemanfaatannya

4. Mengaplikasikan Ilmu-Ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran bernama *Kartu Kuartet* berbasis alam. Media ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada media *Kartu Kuartet*. Spesifikasi media *Kartu Kuartet* berbasis alam yaitu:

1. Media *Kartu Kuartet* berbasis alam yaitu media cetak pembelajaran berbentuk yang berukuran 10cm x 7cm terdiri dari 4 cuaca di Indonesia (cuaca mendung, cuaca hujan, cuaca berawan, cuaca cerah) masing-masing cuaca terdiri dari 4 kartu sehingga semua kartu berjumlah 16 kartu
2. Bahan yang digunakan untuk *Kartu Kuartet* berbasis alam adalah kertas Art Carton 260 gr
3. Bagian depan *Kartu Kuartet* berisi tentang gambar, pilihan sesuai gambar, dan deskripsi
4. Bagian belakang *Kartu Kuartet* berisi tentang logo media
5. Buku petunjuk di bagi menjadi 2 macam petunjuk untuk guru dan siswa
6. Buku petunjuk masing-masing berukuran A4 namun dibagi menjadi 2 maka berukuran A5
7. Bahan yang digunakan untuk buku petunjuk adalah kertas CTS 150 gr
8. Bagian depan buku petunjuk untuk guru berisi cara bermain, kompetensi dasar, indikator, tujuan dan bacaan tentang cuaca
9. Bagian depan buku petunjuk untuk siswa berisi cara bermain, contoh kartu, dan bacaan tentang cuaca
10. Kemasan media *Kartu Kuartet* berupa tas kecil berukuran 30cm x 10cm
11. Bahan yang digunakan untuk kemasan media *Kartu Kuartet* adalah kain Spunbond
12. Bagian depan kemasan berisi logo media

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan**

Memperluas, menyempurnakan, dan memperdalam kognitif teori tindakan dan produk yang telah ada atau telah dilakukan dapat menjadi lebih mudah dan lebih jelas sesuai dengan perencanaan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengemukakan bahwa pengembangan adalah proses, pembuatan dan cara untuk melakukan validasi sehingga produk yang dikembangkan dapat layak untuk digunakan sesuai yang telah di buat.

Pengembangan ini biasanya digunakan dalam penelitian pendidikan sering disebut penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan salah satu yang memiliki sebuah proses atau metode digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk penelitian, produk yang dimaksud merupakan produk yang telah dibuat sehingga peneliti hanya menguji kelayakan produk tersebut, produk tersebut dapat diperbarui menjadi produk, sehingga dapat lebih praktis, efektif, dan efisien (Borg and Gall, 1998).

Metode Penelitian dan Pengembangan ini dapat menghasilkan produk melalui bagian administrasi, serta pendidikan dan sosial masih rendah. Padahal metode Penelitian dan Pengembangan di bagian pendidikan dan sosial banyak menghasilkan produk melalui *research and development* (Sugiyono, 2015: 408).

Borg and Gall (2003) bagian pendidikan penelitian dan pengembangan dalam industri dapat menghasilkan penelitian pendidikan yang dapat digunakan

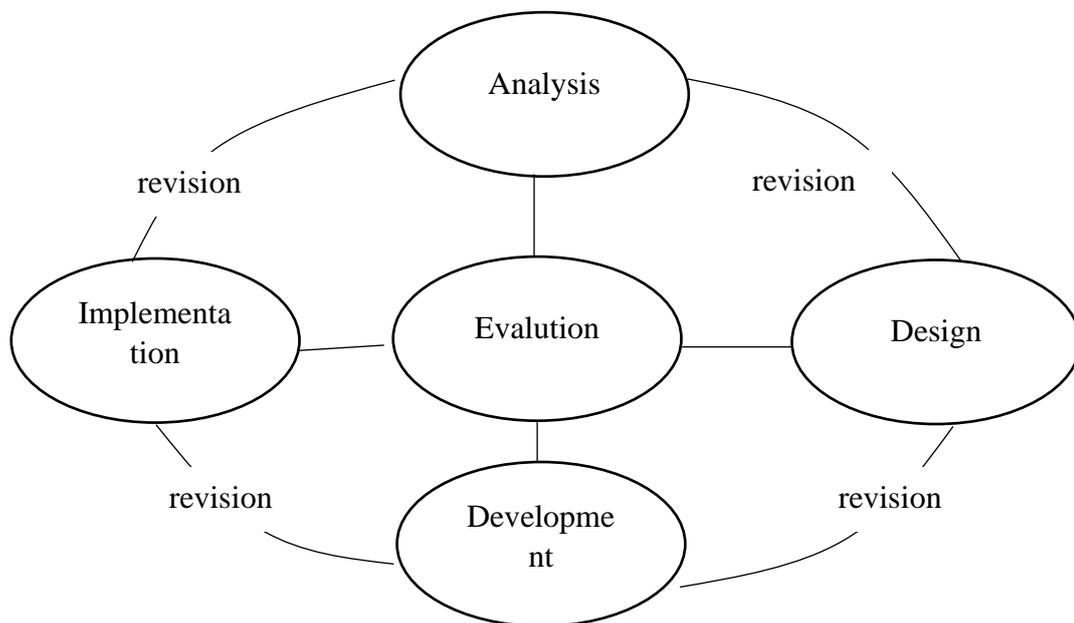
untuk merancang produk baru dan prosedur. Selanjutnya disesuaikan dengan lapangan secara sistematis untuk dikembangkan kembali.

Penelitian *Design and Development Research* sebelumnya bernama *Developmental Research*. *Design and Development Research* biasa di katakan “proses desain sistematis, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun basic empiris untuk menciptakan produk dan alat instruksional dan non-struktural dan model baru atau yang disempurnakan yang mengatur pengembangan mereka” (Richey and Kelin, 2010).

#### **2.1.1.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan**

Robert Maribe Brach (2009) berpendapat bahwa dengan pendekatan ADDIE dapat di jabarkan menjadi *Analisis, Desain, pengembangan, penerapan* dan *Evaluasi*.

*Analysis* kegiatan yang berhubungan dengan situasi kerja dan sesuai dengan lingkungan sekitar sehingga mendapat produk baru yang akan dibuat. *Design* kegiatan perancangan produk sesuai kebutuhan. *Development* kegiatan pembuatan produk serta pengujian produk yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan. *Implementation* kegiatan pengaplikasian produk secara langsung. *Evaluation* kegiatan penilaian produk yang dibuat telah sesuai kebutuhan dan lapangan atau belum sesuai.



Gambar 2. 1 Langkah pengembangan pendekatan ADDIE

Sumber : Sugiyono (2016)

### 2.1.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ dan ‘pengantar’. Bahasa arab media adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Azhar Arsyad (2013: 3) bahwa apabila media dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat menumbuhkan semangat dalam kondisi siswa untuk mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

*Association of Education and Communication Technology* (AECT) berpendapat tentang media segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk memberi pesan dan informasi. Media menunjukkan fungsi atau perannya dalam mengatur hubungan yang lebih efektif yang dapat menyebabkan antara dua pihak siswa, sehingga dapat dilaksanakan proses pembelajaran serta isi pelajaran yang telah di dapat oleh siswa. Sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, dari guru hingga peralatan atau media yang paling inovatif (Azhar Arsyad, 2013: 3).

*National Education Association* (NEA) media merupakan alat komunikasi baik cetak atau audiovisual dan peralatannya dapat menyalurkan pesan dari berbagai pengirim ke penerima maka dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat (Arief S. Sadiman, 2014: 7).

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana menjelaskan keseluruhan program yang tidak mudah di pahami oleh siswa (Nunuk Suryani, 2018: 4).

### **2.1.2.1 Tujuan Media Pembelajaran**

Dwyer dalam Asyar (2011:9) berpendapat bahwa cara komunikasi dapat dipengaruhi oleh daya ingat pada siswa komunikasi yang telah berjaln ketika tidak menggunakan suatu media dan hanya mengandalkan verbal maka dapat menyebabkan daya ingat peserta didik hanya mendapat 70%.

Menurut Sanaky (2013:8) telah memiliki empat arah media sebagai alat bantu pembelajaran.

- a. Dapat mudah melaksanaka proses pembelajaran ketika di dalam kelas
- b. Dapat memperkuat keefektifan atau ringkas dalam proses pembelajaran
- c. Dapat menjaga keseimbangan terhadap materi yang diterapkan dengan kesesuaian belajar
- d. Dapat membantu siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan nyaman

### **2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2011:10) ada beberapa fungsi yaitu semantik, manipulatif, fiksatif, distributive, sosiokultural dan psikologis.

- a. Fungsi semantik

Istilah dan simbol yang pernah ditemukan diberbagai materi pelajaran. Sehingga dapat dimungkinkan peserta didik memiliki pemahaman salah mengenai suatu istilah, maka dari itu sangat dibutuhkan dalam hal mengatasi masalah komunikasi yang rumit.

b. Fungsi Manipulatif

Fungsi ini menjelaskan bahwa media mempunyai salah satu fungsi yaitu manipulatif, dapat berfungsi untuk memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya secara langsung ketika melakukan tindakan di lapangan.

c. Fungsi Fiksatif

Fungsi ini menjelaskan bahwa media dapat mengambil, merapikan, dan menayangkan kembali objek dan kejadian yang sudah terlaksana sejak lama sehingga media dapat dimanfaatkan secara terus menerus sehingga dapat timbul media yang lebih baru.

d. Fungsi Distributif

Fungsi ini menjelaskan bahwa media menangani berbagai macam ruang dan waktu untuk memudahkan siswa dalam memperhatikan materi dan siswa tidak hanya terfokus komunikasi lisan.

e. Fungsi Sosiokultural

Fungsi ini menjelaskan bahwa siswa dapat mengenal sikap dalam bertoleransi antar sesama dan keharmonisan sosiokultural.

f. Fungsi Psikologis

Fungsi ini menjelaskan media dapat di bagi menjadi enam fungsi yakni fungsi informasi, perilaku, pengetahuan, keterampilan, daya pikir, dan motivasi.

### **2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (1991:14) media sangat bermanfaat sehingga dalam pengajaran lebih menarik serta efisien bagi siswa untuk memiliki wawasan yang luas serta dapat memotivasi untuk menciptakan hal-hal baru.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru
  - a. Dapat mendukung dalam mengambil alih perhatian dan dapat memberi motivasi siswa dalam belajar
  - b. Mempunyai pedoman , arah, serta urutan dalam sistematis pengajaran
  - c. Dapat mendukung dalam ketelitian penyajian materi
  - d. Dapat mendukung dalam menyajikan materi yang lebih akurat terutama pada materi yang tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sehingga sering disebut abstrak
  - e. Dapat memiliki berbagai macam metode serta media yang telah digunakan supaya dalam pembelajaran siswa tidak merasakan bosan
  - f. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak menekankan siswa
  - g. Dapat memperkecil waktu serta dapat menyajikan informasi yang lebih sistematis
  - h. Dapat menumbuhkan jiwa semangat siswa
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa
  - a. Dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
  - b. Memotivasi siswa dalam belajar di dalam kelas maupun secara otodidak
  - c. Dapat mendukung siswa mempermudah pembelajaran siswa dapat merespon media pembelajaran dengan baik

#### **2.1.2.4 Jenis Media Pembelajaran**

Pembelajaran yang menarik serta menimbulkan rasa keinginan tahu siswa maka seorang guru mampu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna maka dari itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat di lihat dari segi jenis media pembelajaran itu sendiri ada dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir (Nunuk, 2018:47).

- 1) Media Tradisional
  - a. Visualisasi diam yang diproyeksikan
    - a) Proyeksi opaque (proyektor tak tembus pandang)
    - b) Proyeksi overhead

- c) Slides
- d) sfilmstrips
- b. Visualisasi yang tak diproyeksikan
  - a) Gambar
  - b) Poster
  - c) Foto
  - d) Charts, grafis
  - e) Pameran
  - f) Papan info, papan bulu
- c. Audio
  - a) Rekaman
  - b) Piringan, pita kaset
- d. Penyajian multimedia
  - a) Slide plus suara (tape)
  - b) Multi image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
  - a) Film, video
  - b) Televisi
- f. Cetak
  - a) Buku teks
  - b) Modul, majalah ilmiah
  - c) Workbook
  - d) Lembaran lepas (hand out)
- g. Permainan
  - a) Teka teki, permainan papan
  - b) Simulasi
- h. Realita
  - a) Model
  - b) Specimen (contoh)
  - c) Manipulasi

- 2) Media Mutakhir
  - a. Media berbasis telekomunikasi
    - a) Telekonferensi
    - b) Kuliah jarak jauh
  - b. Media berbasis mikroprosesor
    - a) Permainan computer
    - b) Compact (audio)
    - c) System tutor intelijen
    - d) Interact hypermedia
    - e) Computer asisten intstruction

### **2.1.2.5 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely (1971:15) terdiri tiga ciri media yang digunakan sebagai petunjuk mengapa media dan apa-apa saja yang dapat dilakukan dalam media tersebut terhadap guru.

#### **1. Ciri Fixcative Property**

Media ini dapat digambarkan keterampilan merekem, merapikan, merekonstruksi dan melestarikan. Sehingga dapat dilakukan peristiwa dan bentuk yang disusun seperti fotografi, audio tape, video tape, film dan disket computer.

#### **2. Ciri Manipulative Property**

Media ini dapat mengalami kejadian yang memakan waktu sehari-hari sehingga dapat dihasilkan oleh siswa selama dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik timelapse, teknik ini seperti merekam secara bermenit-menit kemudian dalam proses editing video dapat dipercepat sehingga dapat menghasilkan objek yang menarik.

#### **3. Ciri Distributif (Distributive Property)**

Media ini dapat membutuhkan suatu bentuk dan peristiwa yang dapat ditransportasikan melalui ruang dapat secara bersamaan media ini dapat dihasilkan

oleh banyaknya siswa dengan berbagai pengalaman yang ada sehingga relative menyinggung kejadian.

#### **2.1.2.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran memiliki sumber dari berbagai konsep media pembelajaran bahwa media bagian dari system intruksi secara umum (Arsyad,2016: 59), adapun kriteria Pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad berikut:

##### **1. Sesuai Tujuan**

Media Pembelajaran yang dilakukan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat mengenai setidaknya dua dari tiga ranah yaitu: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga media pembelajaran bertujuan agar media tidak hanya mempengaruhi intelegensi siswa namun juga aspek lain. Sehingga guru juga harus benar-benar dapat mengetahui apa itu tujuan media pembelajaran yang benar jika guru belum mengetahui pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan arah.

##### **2. Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, generalisasi**

Kegiatan ini memerlukan proses dan keterampilan khusus terhadap siswa secara langsung sehingga siswa dapat memahami sampai menganalisis sebuah isi media tersebut.

##### **3. Praktis, Luwes dan Bertahan**

Kriteria ini menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak harus mahal dalam pemanfaatannya lingkungan serta sesuatu yang sederhana harus dapat dimanfaatkan secara tepat guna sehingga lebih efektif.

##### **4. Guru mampu dan terampil menggunakan media**

Keterampilan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi guru dalam menggunakan media tersebut dengan lancar, keterampilan seorang guru

dapat ditularkan kepada siswa sehingga siswa dapat memiliki keterampilan tersebut.

#### 5. Pengelompokkan sasaran

Suatu instansi sekolah terdapat berbagai kelompok belajar didalamnya terdapat berbagai macam. Media pembelajaran yang bersifat umum masih banyak digunakan, namun dalam segi penjelasan materi dengan menggunakan media harus diperhitungkan kembali pemilihan media pembelajarannya.

#### 6. Mutu Teknis

Pemilihan media harus sesuai dengan teknis tiap produk yang akan digunakan masing-masing memiliki standar tertentu sehingga media tersebut dapat digunakan secara layak, jika produk belum sesuai maka guru harus memperbaiki produk media tersebut supaya sesuai dengan standar teknis.

### **2.1.2.7 Karakteristik Media Pembelajaran**

Karakteristik yang dimiliki oleh media dapat menumbuhkan kemampuan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, penciuman atau kesesuaian tingkatan hierarki belajar siswa. Sadiman (2012:28) pemilihan media dapat disesuaikan dengan situasi belajar *"the question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection"*.

#### 1. Media Grafis

Media grafis masuk dalam kategori media visual, fungsinya menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif murah ketika ditinjau dalam segi biayanya.

##### a. Picture and Photo

Picture and Photo adalah media yang dikenal oleh berbagai banyak orang untuk dipakai. Ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media gambar atau foto:

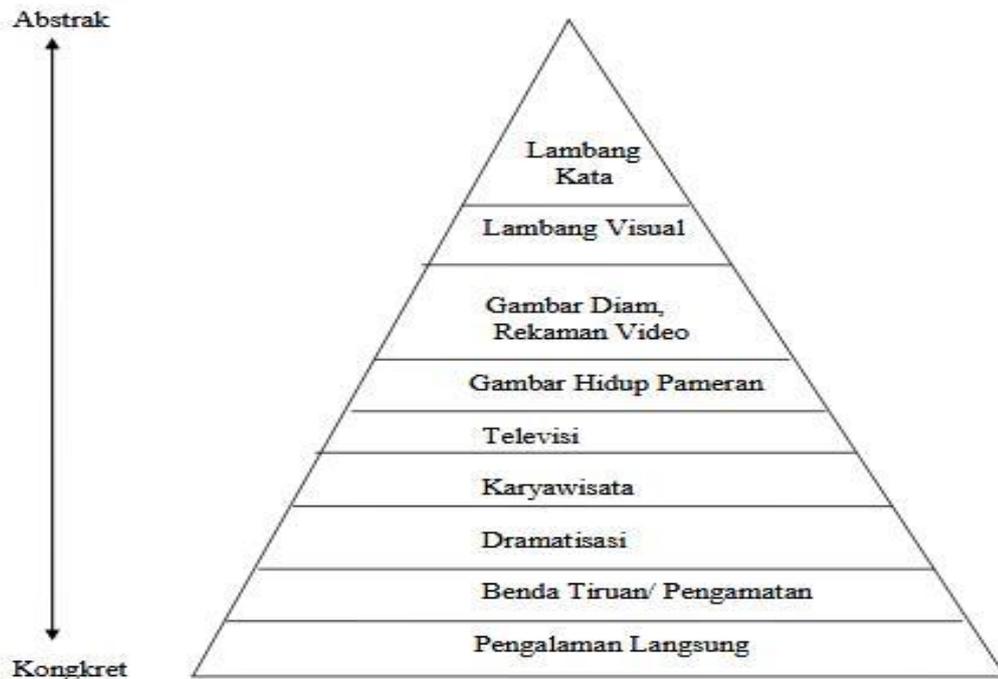
- 1) Sifatnya jelas, membuktikan realistis dibandingkan dengan media lisan semata
- 2) Picture dapat melampaui batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda atau objek yang tidak selalu bisa dibawa anak ketempat objek pariwisata
- 3) Media Picture and Photo dapat melampaui keterbatasan pengamatan kita
- 4) Photo dapat mengetahui berbagai macam permasalahan
- 5) Foto harganya terjangkau serta mudah untuk di gunakan atau dipakai

Adapun kelemahan yang dimiliki oleh gambar atau foto.

- 1) Picture and Photo hanya menerapkan indera penglihatan
- 2) Picture and Photo yang terlalu detail tidak tepat dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

### **2.1.3 Kerucut Edgar Dale**

Arsyad (2014:13-14) Pengetahuan dan pengalaman yang dapat diperoleh memiliki tiga tingkatan utama untuk pemerolehan informasi belajar: pengalaman secara langsung, pengalaman piktoral, dan pengalaman tidak terlihat.



Gambar 2. 2 Kerucut Edgar Dale

Sumber: Arsyad (2014)

Tingkatan kerucut Dale dari atas ke bawah, berikut: simbol kata, simbol visual, gambar diam, gambar hidup pameran, karyawisata, rekaman radio, televisi, benda tiruan, dramatisasi serta pengalaman secara langsung. Semakin keatas berarti tinggi tingkat keabstrakan media atau dengan kata lain media tersebut bersifat kongkret (Arsyad, 2013: 14).

Tarigan (2013:13) bahwa pemerolehan dalam hasil belajar dapat menggunakan media yang kongkret dapat lebih besar dibandingkan penggunaan media yang bersifat abstrak. Pemerolehan informasi melalui berbagai jenis media yang digunakan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman dan penerimaan siswa. Jenis media yang bersifat abstrak cenderung kurang merangsang imajinasi siswa. Sehingga siswa tidak bisa mengembangkan jawaban output dalam mengamati media yang bersifat abstrak tersebut. Sedangkan penggunaan media yang bersifat kongkret dimungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung.

Media yang bersifat kongkrit dapat berupa: (1) pengalaman langsung; (2) benda tiruan atau pengamatan; (3) dramatisasi; (4) karyawisata; (5) televisi, (6) gambar hidup, (7) gambar diam, (8) rekaman video (Tarigan, 2013: 14).

#### **2.1.4 Pengertian Kartu Kuartet**

Kamus besar bahasa Indonesia (2016) kartu merupakan kertas berukuran tebal, berbentuk persegi panjang. Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan kuartet merupakan kelompok, kumpulan dan sebagainya yang terdiri dari empat. Kartu kuartet adalah permainan tradisional pada zaman dahulu atau permainan pada zaman tahun 90 an permainan ini dahulu sangat digemari oleh kalangan anak-anak, karena permainan ini menampilkan pendeskripsian kata serta gambar-gambar yang bikin anak-anak tertarik.

Permainan media kartu kuartet atau biasa dikatakan sebagai kartu yang menggambarkan salah satu permainan yang digunakan didalam pembelajaran. Permainan ini menyenangkan, permainan ini juga tidak asing keberadaannya bagi siswa, materi yang digunakan dalam kartu kuartet ini dapat dilengkapi dengan keterangan sesuai dengan gambar tersebut, sehingga dapat merangsang keinginan anak-anak untuk mempelajarinya (Meiliani dan Nurhadiah, 2017: 50).

Permainan kartu kuartet merupakan permainan yang awalnya dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata oleh Dauviller dan Hillrech kartu kuartet merupakan salah satu jenis permainan diantara memo, domino yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efisien serta dapat merangsang pemikiran anak-anak (Zulfikar dan Laelah, 2017: 158).

##### **2.1.4.1 Kelebihan dan Kelemahan Kartu Kuartet**

Fauzi (2012:39) media kartu kuartet mempunyai kelebihannya sebagai berikut: 1) media bersifat praktis mudah digunakan kapan saja dan dimana saja; 2) bisa menjadi koleksi pribadi anak, sehingga anak kapan saja bias belajar; 3) selain

anak jalanan kartu ini juga dimanfaatkan di kalangan remaja yang ingin belajar tentang komik; 4) kartu ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah, kelemahannya adalah: 1) permainan ini hanya bisa diikuti oleh maksimal empat orang pemain karena keterbatasan jumlah kartu; 2) perlunya variasi permainan agar metode pembelajaran lewat bermain bisa tercapai. Akan tetapi, dari kelemahan media Kartu Kuartet ini peneliti mengembangkan kembali dengan kemasan serta isi materi yang berbeda di dalam media Kartu Kuartet dan penambahan teks bacaan di setiap petunjuk.

#### **2.1.4.2 Langkah-langkah Permainan Kartu Kuartet**

Istikholah, Roshayanti, Priyanto (2019:255) dengan modifikasi, Permainan Kartu Kuartet seperti permainan pada umumnya, permainan ini juga memiliki langkah dalam bermain, yakni:

1. Jumlah pemain dalam sebuah permainan Kartu Kuartet 2-4 orang. Diawal permainan sebelum dimulai setiap pemain mempunyai empat kartu yang telah diberi oleh pengocok kartu.
2. Awal permainan ini disetiap pemain mendapatkan giliran sebagai pemain penembak.
3. Permainan kartu kuartet, pemain diminta untuk mengumpulkan anggota kartu dengan tema yang sama secara lengkap. Satu tema terdiri dari empat kartu.
4. Apabila para pemain mengumpulkan satu tema berjumlah empat kartu secara lengkap, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap tersebut didepan pemain.
5. Saat pemain penebak menyebutkan tema kartu, maka pemain tertebak dapat mengatakan “ya”, jika memiliki salah satu anggota kartu dengan tema yang disebutkan oleh pemain penebak.
6. Jika pemain penebak kurang tepat ketika menebak kata, maka pemain tertebak menjawab “tidak” atau “salah”.
7. Permainan kartu kuartet telah selesai jika semua kartu terkumpulkan oleh para pemain.

Langkah ini kurang lebih digunakan oleh peneliti dalam melakukan permainan kartu kuartet yang telah dipaparkan dalam sebuah langkah-langkah permainan tersebut.

### **2.1.5 Pengertian Alam**

Kamus besar bahasa Indonesia (2016) alam merupakan segala sesuatu yang ada di langit dan bumi termasuk dalam satu lingkungan (golongan dan sebagainya) dan dianggap sebagai satu keutuhan. Adapun manfaat yang harus diperhatikan sesuai yang dikemukakan oleh (Betty, 2017:96).

- 1) Peserta didik mendapatkan pengalaman real atau nyata
- 2) Peserta didik dapat mempelajari berbagai ilmu yang berada di lingkungannya
- 3) Peserta didik dapat mengenal berbagai macam yang ada di alam
- 4) Peserta didik dapat menemukan hal-hal baru
- 5) Peserta didik mendapat kesempatan untuk mengembangkan seluruh perkembangannya
- 6) Peserta didik memiliki pengetahuan tentang kelestarian alam

Menurut Sunanik (2018: 88) mengemukakan bahwa proses belajar yang diintegrasikan merupakan materi ajar yang dapat mengenal lingkungan sekitar sehingga peserta didik tidak harus monoton di dalam kertas tidak mengenal alam sekitar.

Menurut Betty dan Sugito (2016: 18) mengemukakan alam dapat membentuk karakteristik siswa untuk proses pembelajaran sehingga pengetahuan siswa meningkat sesuai dengan kemampuannya.

### **2.1.6 Hakikat Keterampilan membaca**

Pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus di miliki atau diakui oleh siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu yang dapat diambil merupakan keterampilan membaca pada siswa.

### **2.1.6.1 Keterampilan Membaca**

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang dapat ditempatkan pada suatu tatanan yang paling tinggi sehingga dapat dilatih dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan membaca ini harus diterapkan atau dikembangkan sedini mungkin disekolah. Siswa harus dapat membaca sejak siswa masuk jenjang pendidikan sehingga siswa tersebut memahami apa yang dibacanya (Zainal, 2017: 56).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) membaca merupakan aktivitas berupa melafalkan atau mengeja apa yang telah di tulis. Membaca merupakan aktivitas yang rumit dan kompleks karena dalam membaca bergantung kepada tingkat pemahaman siswa dalam tatanan berbahasanya, membaca dilakukan untuk dapat memahami berbagai pesan yang dapat disampaikan serta terdapat dalam sebuah bacaan yang telah ada sehingga aktivitas membaca ini sangat sulit (Zainal, 2017).

Kemampuan membaca yang paling dasar sebagai bekal untuk dapat mempelajari segala sesuatu. Sehingga perannya pembelajaran membaca di sekolah dasar sangatlah penting untuk dapat mengarahkan pembelajaran membaca (Khotimah, Dadan, dan Dadang, 2016: 342). Membaca semakin besar peluang untuk memahami isi makna dalam bacaan atau dalam mata pelajaran di sekolah sehingga anak dapat mengerti alur pembelajarannya ( Lia Ardiyanti, 2015: 2).

Membaca merupakan salah satu kemampuan yang memiliki bidang bahasa secara reseptif (Rahmawati, 2017: 259).

Membaca merupakan kemampuan yang wajib dimiliki setiap orang atau individu sehingga kemampuan membaca tersebut dapat diaplikasikan (khirmsanto, abdul, dan sayidiman, 2015: 234).

Keterampilan membaca merupakan proses yang dapat dilakukan untuk mengolah suatu kata dalam tulisan (Aida, Anni, dan Nasirun, 2018: 58).

Menurut Solihah (2018) kegiatan membaca ini dapat menjadi jembatan untuk menghubungkan informasi lama dengan informasi baru. Hal yang penting untuk meningkatkan keberhasilan atau tidaknya belajar siswa di sekolah adanya tujuan utama dalam membaca yaitu mencari dan memperoleh informasi melalui pemahaman terhadap bacaan (Khalimatus Sa'diyah, 2019).

Membaca merupakan suatu yang sangat rumit melibatkan beberapa banyak hal, tidak hanya melisankan tulisan, tetapi melibatkan aktivitas online (Arifin Ahmad, 2017: 75).

Membaca merupakan suatu kumpulan kegiatan yang dijadikan dalam suatu tujuan sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif (Triastiantari dan Sumantri, 2016: 204).

Membaca adalah suatu kemampuan seseorang untuk digunakan sebagai alat komunikasi pengirim pesan berupa kata atau tulisan (Rahayu, Arie dan Tatat, 2018: 47).

Membaca merupakan salah satu bagian dari proses yang dikembangkan oleh pendidikan dalam melakukan potensi diri sehingga dapat memiliki sebuah kemampuan berfikir rasional dan prestasi akademik (Khasanah dan Isah, 2016: 162).

Keterampilan membaca bisa dilakukan menggunakan permainan teknologi, membuat siswa lebih mudah untuk merasakan kegembiraan, menimbulkan gairah belajar, serta berinteraksi langsung dengan siswa (Zaenuddin, Djuanda, Syahid, 2017: 1521).

Ada 5 makna tertulis dalam KBBI (online) dari kata “baca” atau “membaca” yaitu:

1. Melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, melisankan atau hanya dalam hati
2. Mengeja atau melisankan apa yang tertulis
3. Memperhitungkan/ memahami isi sebuah tulisan, simbol, gambar
4. Menghitung atau mencermati isi sebuah tulisan, simbol, gambar

### **2.1.6.2 Tujuan Membaca**

Kemampuan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan supaya siswa dapat berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis, sehingga guru dalam menerapkan pembahasan tentang membaca ini sangatlah penting bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Syafi'ie (1999) mengatakan dalam pembelajaran membaca siswa diharapkan: 1) dapat memperoleh berbagai informasi dan tanggapan yang tepat 2) mencari sumber, menyaring, menyimpulkan, serta dapat menyerap berbagai informasi dan bacaan yang ada 3) dapat mampu mendalami, menikmati, menghayati, serta dapat menarik manfaat dari bacaan yang ada.

### **2.1.7 Pengertian Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman merupakan keterampilan secara detail sehingga menjadi jelas, lengkap, dan kritis sesuai dengan fakta, konsep, gagasan, pendapat, pengalaman, pesan, dan pesan-pesan ketika dilakukan di lapangan (Muhafidin, 2016; 67).

Membaca pemahaman merupakan titik bentuk kegiatan membaca yang memiliki sebuah tujuan utama dalam memahami dari isi pesan yang disampaikan dalam bacaan. Namun dalam pernyataan ini membaca pemahaman lebih menekankan pada penguasaan isi bacaan, bukan dinilai dari indah, cepat atau lambatnya membaca (Khasannah dan Isah, 2016; 162).

Membaca pemahaman merupakan proses dalam peniktana secara aktif untuk proses pembelajaran antara pembaca (Boliti, 2015: 14).

Membaca pemahaman merupakan proses pembelajaran yang meningkatkan suatu kognitif siswa terhadap hasil belajar siswa secara aktif dan kontekstual (Krismanto, Abdul dan Sayidiman, 2015: 240).

Membaca pemahaman merupakan tahap pemikiran secara detail yang melibatkan sejumlah kognitif (rabiatul, karim dan yunidar, 2015: 15)

Menurut Andanik dan meita (2018; 41) telah dijelaskan membaca pemahaman adalah jalan atau makna secara aktif mengaitkan antara pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki pembaca dapat disambungkan dengan isi bacaan.

### **2.1.8 Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Kata belajar bukan sesuatu yang baru, sudah sangat di kenal secara umum, dalam pembelajaran para ahli masih memiliki masing-masing pendapat atau definisi yang berbeda (Ahmad Susanto, 2016; 1).

#### **2.1.8.1 Pengertian Belajar**

Ahmad Susanto (2016:1) belajar dijelaskan sebagai suatu proses yang memiliki organisme yang dapat merubah perilakunya sebagai pengalaman. Menurut Gagne, belajar memiliki suatu makna untuk melakukan proses motivasi sebuah pengetahuan, tingkah laku, pembiasaan, dan keterampilan.

Menurut Burton (1993:3) belajar sebagai masukan untuk melakukan perubahan tingkah laku setiap individu berkat terjadinya interaksi terhadap individu dengan individu lainnya termasuk dengan lingkungannya.

Tercantum dalam hasil belajar Kingsley membagi tiga macam: 1) kebiasaan dan keterampilan; 2) pengertian serta pengetahuan; 3) cita-cita dan sikap.

Menurut hamalik (2003:3-4) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, tidak suatu hasil atau tujuan. Bahwa dapat diperoleh suatu proses perubahan tingkah laku terhadap individu seseorang yang dapat diperoleh melalui sebuah interaksi di lingkungannya.

#### **2.1.8.2 Pengertian Hasil Belajar**

Konsep belajar mudah dipahami siswa berbagai makna hasil belajar, tentang perubahan-perubahan yang pernah ada di diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap sosial, dan keterampilan sebagai hasil dari berbagai kegiatan belajar. Menurut Nawawi (2007:5) telah mengatakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat

kesuksesan siswa dalam mempelajari berbagai materi dalam pembelajaran yang ada disekolah sehingga siswa dapat dinyatakan mendapatkan skor yang tinggi dalam pembelajaran tersebut. Karena belajar adalah suatu jalan seseorang yang mau berusaha untuk mendapatkan suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

### **2.1.8.3 Macam-Macam Hasil Belajar**

Menurut Ahmad Susanto (2016:6) Hasil belajar ada tiga yang dapat dijelaskan yaitu: 1) pemahaman konsep (aspek kognitif); 2) keterampilan proses (aspek psikomotor); 3) sikap siswa (aspek afektif).

#### **1. Pemahaman Konsep**

Menurut Carin and Sund (1980:285) pemahaman merupakan suatu proses yang memiliki tujuh tahapan kemampuan:

- a. Arti dari ide utama ke dalam kata sendiri
- b. Menafsirkan hubungan diantara gagasan utama
- c. Ekstrapolasi atau melampaui data dengan implikasi ide-ide utama
- d. Menerapkan pengetahuan dan pemahaman mereka pada solusi masalah baru dalam situasi baru
- e. Menganalisis atau memecah ide menjadi bagiannya dan menunjukkan bahwa mereka memahami hubungan mereka
- f. Mensintesis atau menyatukan elemen-elemen dari suatu pola baru dan menghasilkan komunikasi, rencana, atau rangkaian hubungan abstrak yang unik
- g. Mengevaluasi atau membuat penilaian berdasarkan bukti

Menurut W,S Winkel (2007:540) mengatakan produk yang diselidiki proses suatu tujuan instruksional telah tercatat atau belum sehingga tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa.

#### **2. Keterampilan Proses**

Usman dan Setiawati (1993:77) keterampilan proses adalah keterampilan yang membahas mengenai pembangunan mental, fisik, serta sosial sebagai penggerak kemampuan individu siswa yang lebih bagus.

Indrawati (1993:3) keterampilan proses adalah keterampilan ilmu pengetahuan yang teratur baik dalam segi pengetahuan atau keterampilan sehingga menemukan konsep serta prinsip.

### 3. Sikap

Sikap ini harus memiliki kekompakkan antara mental dan fisik secara bergotong royong. Menurut Sardiman (1996:275) sikap dapat dijelaskan bahwa dapat melaksanakan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik terhadap dunia sekelilingnya dalam segi individu maupun beberapa objek.

#### **2.1.8.4 Faktor-Faktor Hasil Belajar**

Menurut Ahmad Susanto (2016:12), merupakan suatu proses perkembangan. Teori ini menjelaskan adanya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua hal: 1) siswa; siswa dapat memiliki kemampuan untuk berfikir, tingkah laku intelektual, motivasi, minat serta kesiapan siswa baik dari segi kejiwaan siswa; 2) lingkungan; dapat dilihat dari segi lingkungan seperti sarana, prasarana, kreativitas guru, kompetensi guru, sumber-sumber belajar guru yang telah di dapat, metode dalam sebuah lingkungan, keluarga.

Ada dua aspek yang telah dipengaruhi hasil belajar siswa, 1) faktor internal  
2) faktor eksternal.

1. Faktor dalam, faktor yang muncul dari individu siswa sehingga dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya
2. Faktor luar, faktor ini yang dapat muncul dari luar siswa seperti dalam lingkup lingkungan sekitar, keluarga, serta sekolah

Menurut Wina Sanjaya (2006:20), menyatakan bahwa guru merupakan komponen penting dalam mengaplikasikan sebuah strategi pembelajaran, sehingga peran guru dapat membuktikan proses hasil belajar pada siswa.

### 2.1.9 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah ringkasan dari mengajar, menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dapat dijelaskan bahwa proses percakapan siswa dengan guru serta sumber belajar yang terdapat di lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan proses untuk memfasilitasi adanya proses belajar siswa dalam kelas (Hanafy, 2015: 66).

Menurut Ahmad Susanto (2016:19-22) dilihat dari aspek kegunaannya, mengajar dapat dilihat dari dua aspek; 1) mengajar secara tradisional; 2) mengajar secara modern.

#### 1. Mengajar secara tradisional

Penyampaian materi kepada siswa secara langsung di sekolah dengan menggunakan lisan. Dalam segi mengajar memiliki beberapa makna:

- a. Pengajaran dipandang sebagai sebuah prinsip hidup
- b. Pengajaran merupakan proses penyampaian
- c. Guru dianggap sebagai paling berperan aktif
- d. Penguasaan penyampaian adalah tujuan utama
- e. Pengajaran hanya berlangsung di suatu ruang kelas
- f. Murid selalu sebagai responden atau penerima

#### 2. Mengajar secara modern

Segi pembelajaran ini dapat mengubah suasana dalam belajar menjadi lebih kondusif serta siswa dapat menikmati secara bersama. Dalam segi mengajar secara modern ada beberapa pemahaman, yaitu:

- a. Pendidikan memiliki arah mengembangkan atau mengubah tingkah laku siswa
- b. Kegiatan pembelajaran dapat mengorganisasi lingkungan
- c. Siswa dipandang sebagai organisme yang hidup

### **2.1.10 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Ahmad Susanto (2016: 242) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia ini tidak mudah terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu : 1) menyimak; 2) berbicara; 3) membaca; 4) menulis. Dapat kita ketahui bahwa kemampuan berbahasa bukan instinct, tidak dibawa sejak lahir tetapi manusia dapat belajar bahasa hingga terampil dalam berbahasa, namun kemampuan berbahasa ini digunakan sebagai kebutuhan untuk berkomunikasi.

Menurut Indihadi (2006:57) menyebutkan lima faktor untuk dipadukan dalam berkomunikasi, yaitu: 1) struktur pengetahuan (schemata); 2) kebahasaan; 3) strategi produktif; 4) mekanisme psikofisik; 5) konteks. Anak Taman Kanak berusia sekitar lima sampai enam tahun memiliki bakat menghasilkan cerita. Terkadang kemampuan bercerita anak dapat diuji dengan leluasa untuk mengungkapkan pikiran serta perasaannya dalam sebuah cerita anak tersebut. Sehingga yang dihasilkan oleh anak tersebut adalah cerita yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Saat anak memasuki usia tujuh tahun anak tersebut dapat membuat cerita yang lebih menarik atau lebih teratur, sehingga dapat membuat sebuah cerita dengan sebuah permasalahan, pemecahan masalah, sehingga dapat juga menyelesaikan masalah.

### **2.1.11 Kurikulum dan Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006) tentang standar isi sebagai berikut, “Pembelajaran Bahasa Indonesia di Indonesia bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk komunikasi dengan baik maupun secara lisan dan tertulis sehingga dapat mengarahkan ke hasil karya berbahasa siswa”.

Tujuan pembelajaran jenjang sekolah dasar yaitu: 1) siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra sehingga dapat dikembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, maka dari itu hakikatnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara baik dalam bentuk lisan maupun tertulis.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya, yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan Asep Syaripudin, Diah Gusrayani, Nurdinah Hanifah (Jurnal Pena Ilmiah PGSD Kampus Sumedang: Vol 2, No 1 2017) berjudul “Penggunaan Media Kuartet Cerdas untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV” dalam jurnal penelitian ini menghasilkan bahwa dengan memakai media kuartet pada mata pelajaran IPS meningkatkan pada setiap siklusnya sehingga media kuartet ini terbukti manfaatnya sebagai media yang menarik perhatian siswa dan wawasan siswa lebih panjang.

Kedua, penelitian yang dilakukan Ika Retnaningsih (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 3 Tahun ke-6 2017) berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Mengembangkan Kosa kata pada Anak Kelompok B Taman Kana-kana” penelitian ini menghasilkan media kartu kuartet layak dalam pembelajaran Kosa kata pada anak sehingga anak dapat tertarik media kartu kuartet ini sesuai dengan karakteristik anak TK yang kebanyakan menyukai berbagai warna dalam media tersebut.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Intan Puspita Sari, Sri Adelia Sari, Ratu Fazlia Inda Rahmayani (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia, JIMOK- Vol 2. No. 1-10) berjudul Pengembangan Media Kartu Kuartet pada materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Banda Aceh” penelitian ini menghasilkan bahwa media permainan Kartu Kuartet memotivasi minat serta aktivitas siswa dalam belajar.

Keempat, penelitian yang dilakukan Nice Itsna Hasanatul Faizah (Jurnal PGSD Mahasiswi Universitas Negeri Surabaya. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017) berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Penguasaan Kosa kata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Jetis 3 Lamongan” penelitian ini menghasilkan bahwa penggunaan media kartu kuartet sangat efektif dalam penguasaan kosa kata dengan pembuktiaan uji T yang dapat dibantu menggunakan

salah satu aplikasi SPSS 22, sehingga sesuai dengan indikator ketercapaian kriteria yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif, dan waktu.

Kelima, penelitian yang dilakukan Fitriani Fadhillah, T. Tahlil, Hermansyah (Jurnal Ilmu Keperawatan 2017 5:1) berjudul “*Effectiveness quartet card base on multimedia about the changes of clean and healthy living behavior based on health promotion model theory*” penelitian ini menghasilkan bahwa dalam pembahasan penelitian ini media kartu kuartet dapat merubah sikap siswa melalui PHBS, sehingga kartu kuartet berbasis multimedia ini tepat sekali dalam menaikkan pengetahuan, sikap, serta tindakan.

Keenam, penelitian yang dilakukan Sasmita (Jurnal Artefak; *History and Education*, Vol.4 No. 2 September 2017) berjudul “Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pintar Sejarah (KKPS) dalam upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada siswa kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018” penelitian ini menghasilkan bahwa dalam pengamatan aktivitas siswa dapat dibagi menjadi lima aspek terlebih dahulu: 1) kegiatan visual 2) lisan 3) mendengarkan 4) menulis 5) aktivitas emosional, sehingga dalam pembelajaran dengan digunakannya media kartu kuartet pintar sejarah membuktikan menaikkan aktifitas belajar siswa terhadap mata pelajaran Kerajaan Hindu Budha. Seluruh aspek telah tercapai sesuai pembuktiaan siklus.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan Akhmad dan Syahrini (JPF | Volume 7| Nomor 3| 278) berjudul “The Application of Accelerated Learning Method Assisted by a Media Playing Card to Improve Learning Outcomes and Interesting Learning in Science Students of SMP Negeri 1 Baru” penelitian ini menghasilkan bahwa penelitian ini menggunakan dua kelas salah satunya sebagai kelas control sehingga di beri treatment atau kelas uji coba, dalam penelitian ini mendapatkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan media kartu kuartet sehingga siswa tidak merasa bosan karena penggunaan media ini tidak hanya bermain saja melainkan dalam media ini bisa diambil sebuah pembelajaran.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan Istikholah, Fenny Roshayanti dan Wawan Priyanto (*Journal of Education Technology*. Vol 3(4) pp. 253-259) berjudul “Pengaruh Kartu Kuartet dalam Model Pembelajaran STAD terhadap hasil Belajar tematik siswa” penelitian ini menghasilkan bahwa kartu kuartet dalam model pembelajaran STAD dapat dipengaruhi proses belajar siswa dapat dibuktikan dengan uji t.

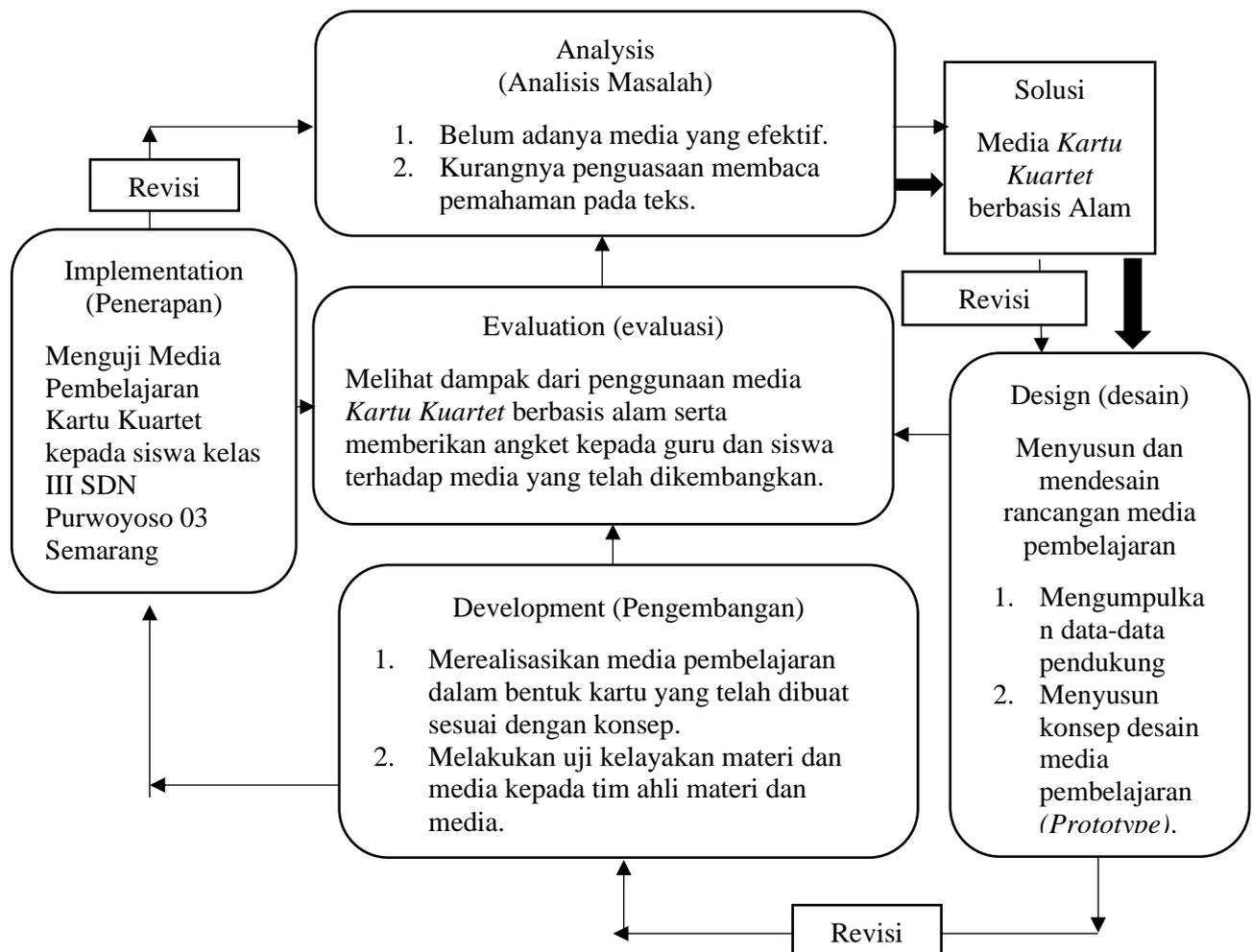
Kesembilan, penelitian yang dilakukan Mulyono, Julia dan Dadang Kurnia (*Jurnal Pena Ilmiah*: Vol 1, No 1) berjudul “ Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah Hindu-Budha di Indonesia dalam mata pelajaran IPS” penelitian ini menghasilkan bahwa penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan setiap siklusnya sehingga mempengaruhi pembelajaran, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang peneliti dilakukan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pada penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia kelas III SDN Purwoyoso 03, penelitian ini peneliti-peneliti sebelumnya banyak menggunakan media *Kartu Kuartet* di jenjang pendidikan tinggi seperti SMP dan SMA melainkan peneliti mengembangkan bertujuan di jenjang pendidikan dasar.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Penelitian ini berlandaskan observasi dan wawancara bersama guru kelas mengenai keterampilan membaca pemahaman siswa pada sebuah teks tetap rendah. Hal ini disebabkan tidak adanya media pendukung atau media yang inovatif dalam pembelajaran serta media yang digunakan guru sangat monoton. Padahal media adalah salah satu komponen yang berharga dalam pembelajaran yang mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang inovatif sehingga peneliti mengembangkan media *Kartu Kuartet* guna mengatasi permasalahan guru dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti

mengembangkan media *Kartu Kuartet* berbasis alam yang didalamnya dilengkapi dengan berbagai gambar cuaca yang ada di Indonesia serta kata-kata yang sesuai dengan tema yang telah dipilih oleh peneliti. Peneliti berharap media yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga kemampuan siswa dalam membaca teks cerita dapat meningkat. Kerangka berfikir penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Kerangka Berfikir Pengembangan media *Kartu Kuartet* berbasis alam

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil dari uraian penelitian dan pembahasan, peneliti mengambil sebuah kesimpulan yaitu:

- 1) Produk yang peneliti kembangkan yaitu media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia sehingga dapat dikembangkan menggunakan berdasarkan beberapa tahap model penelitian ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi.
- 2) Produk media *Kartu Kuartet* berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia dapat memenuhi apa yang peneliti inginkan bahwa media *Kartu Kuartet* telah valid dari penilaian para ahli, yaitu ahli materi mendapatkan penilaian dalam persentase 75% dengan kriteria layak dan pakar media mendapatkan sebesar 91% dengan kriteria sangat layak sehingga media *Kartu Kuartet* berbasis alam layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat di lakukan oleh peserta didik.

#### **5.2 Saran**

Berlandaskan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan, sehingga peneliti mengambil saran sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media *Kartu Kuartet* berbasis alam dapat dijadikan sebagai media yang inovatif dan efisien untuk menarik hal-hal baru bagi peserta didik.

- 2) Pengembangan media *Kartu Kuartet* berbasis alam dijadikan sebagai media pembelajaran yang memotivasi guru untuk dibuat media yang kreatif dan inovatif sesuai yang dibutuhkannya.
- 3) Pengembangan media *Kartu Kuartet* dapat dijadikan sebagai inovasi untuk sekolah untk menciptakan hal-hal baru tentang media pembelajaran terhadap guru

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. (2017). Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI IPA-6 Melalui Metode SQ3R SMA Negeri 1 Bontonompo, Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 5(1): 55-63.
- Aida, Siti, Anni Suprapti, M. Nasirun. (2018). Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2): 56-63.
- Arifin, Ahmad. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Kataris) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2): 75-83.
- Akhmad, Nur, Amaliah & Karim, Syahrini. (2018). The Application of Accelerated Learning Method Assisted by a Media Playing Card to Improve Learning Outcomes and Interesting Learning in Science Students of SMP Negeri 1 Barru. *JPF*, 7(3).
- Andanik, Rosselina, Tria & Fitriawanati, Meita. (2018). Pengaruh Keterampilan Membaca Pemahaman Terhadap Kemampuan Pemecahan Soal Cerita Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *FUNDADIKNAS*, 1(1).
- Ardiyanti, Lia. (2015). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Kata Lembaga Siswa Kelas 1 SD Karanggayam. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Boliti, Sukamong. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 1 Lumbi-Lumbia Melalui Metode Latihan Terbimbing. *Jurnal Kreatif Tadylako Online*, 2(2).12-23.
- Fadillah, Fitriani, Tahlil, T., & Hermansyah. (2017). Effectiveness Quartet Card Base On Multimedia About The Changes Of Clean and Healthy Living Behavior Based on Healthy Promotion Model Theory. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 5(1): 91-101.
- Faizah, Hasanatul, N. I., (2017). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Jetis 3 Lamongan. *JPGSD*, 5(3): 825-837.

- Habiba, Riefka, Iesna. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Kartu Kwartet dalam Keterampilan Menyusun Portofolio. *Ilmu Pendidikan*, 2(1): 85-91.
- Istikholah, Roshayanti, fenny, & Priyanto, Wawan. (2019). Pengaruh Kartu Kwartet dalam Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4): 253-259.
- Khasanah, Aan & Cahyani, Isah. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Strategi Question Answer Relationships (QAR) pada siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(2): 161-175.
- Khotimah, Ade, Husnul, Djuanda, Dadan & Kurnia, Dadang. (2016). Keterampilan Membaca Cepat dalam Menemukan Gagasan Utama. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Krismanto, Wawan, Abdul Khalik, Sayidiman. (2015). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Melalui Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 46 Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 5(3).
- Meiliani, Yeni, & Nurhadiah. (2017). Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2): 49-54.
- Muhafidin. (2016). Pembelajaran Membaca Pemahaman pada siswa kelas V SD Negeri 1 Cidempet Kecamatan Arahan Kabupaten Indramayu. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(1): 66-70.
- Mulyono, Julia, & Kurnia, Dadang. (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).
- OECD. (2018). *Programme for International Student Assesment (PISA)*. <http://www.oecd.org> (diunduh 30 April 2020).
- Rahmawati. (2017). Strategi Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar. *Jurnal SAP*, 1(3).
- Rahayu, Risma, Amalia, Arie Rakhmat Riyadi, Tatat Hartati. (2018). Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Metode PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(2): 48-56.

- Retnaningsih, Ika. (2017). The Development of Quartet Card As Media to Develop Children's Vocabularies for Group B Kindergarten. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(6): 301-307.
- Rifa'I, Achmad, RC. & Anni, Catharina, Tri. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung, & Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Sari, Intan. P., Sari, Sri. A., & Rahmayani, Ratu, F. I. (2016). Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(1): 1-10.
- Sasmita. (2017). Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pintar Sejarah (KKPS) dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Artefak History and Education*, 4(2): 119-128.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunanik. (2018). Pembelajaran Berbasis Alam untuk anak usia dini di TK alam Al Azhar Kutai Kartanegara. *Jurnal Ilmiah Al-Madrasah*, 3(1).
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syaripudin, Asep, Gusrayani, Diah & Hanifah, Nurdinah. (2017). Penggunaan Media Kartu Kuartet Cerdas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Trisiantari, Ni Ketut, Desia, I Made Sumantri. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2).
- Wulansari, Betty, Yulia & Sugito. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1).

- Wulansari, Betty, Yulia. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Alam Sebagai Alternatif Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2): 95-105.
- Wulansari, Betty, Yulia. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1): 16-27.
- Zaenuddin, Agus, Rizal, Dadan Djuanda, Aah Ahmad Syahid. (2017). Meningkatkan Keterampilan Membaca dengan Menerapkan Model Pembelajaran Quantum Berbantuan Komputer dalam Menentukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Zulfikar & Azizah Laelah. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).