



# Jurnal Inovasi Pendidikan

Inspiring Innovation in Education

## JURNAL INOVASI PENDIDIKAN

Volume 1 Nomor 2 Tahun 2023, Halaman 187-200

E-ISSN: 2987-4696, P-ISSN: 2986-4925

<https://edukhasi.org/index.php/jip>

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU CERDAS SEBAGAI PENGUATAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS RENDAH DI SEKOLAH DASAR

**I'in Mur Arizah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

email: [iinmur81@gmail.com](mailto:iinmur81@gmail.com)

**Yunika Afryaningsih**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

email: [yunikaafryaningsih@unukalbar.ac.id](mailto:yunikaafryaningsih@unukalbar.ac.id)

**Dessy Setyowati**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

email: [dessysetyowati@unukalbar.ac.id](mailto:dessysetyowati@unukalbar.ac.id)

#### **Abstract**

**Keywords:**  
Development;  
Learning Media;  
Smart Cards.

*This researcher aims to develop Smart Card learning media which is motivated by the lack of utilization of the media used by educators until causing monotony and lack of student response in learning so that it has an impact on reading skills. The use of media in learning can help foster student focus. Smart Cards are cards that contain writing and pictures, so students can easily digest the writing with the help of pictures. This research is a development research that refers to the developer model Borg and Gall according to the developer which uses seven stages in the research namely Research and Information Collection, Planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Operational Product Revision, Main Field Testing, Operational Field Testing.*

*Based on the research results, validation results of media experts obtained score data of 92% with the criteria of "Very Eligible", from linguists with a score of 87% with the criteria "Very Eligible", from material experts with a score of 91% with the criteria of "Very Eligible", as well as the results of large-scale field trials with the value of the questionnaire filled in by students obtaining 95% with the criteria of "Very Practical". The questionnaire filled out by the teacher or colleagues obtained 97% with the criteria "Very Practical". Fill in the observation sheet questionnaire to get 100% with the criteria "Very Practical". Questionnaire observation sheets of students' reading skills obtained 65% having achieved a classical completeness standard of 65%.*

---

### Abstrak

**Kata Kunci:** Pengembangan; Media Pembelajaran; Kartu Cerdas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Cerdas yang dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media yang digunakan pendidik sehingga menyebabkan monoton dan kurangnya respon siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada keterampilan membaca. Penggunaan media dalam belajar dapat membantu menumbuhkan pemfokusan siswa. Kartu Cerdas adalah kartu yang berisikan tulisan dan gambar, untuk memfasilitasi pemahaman materi tertulis, penggabungan alat bantu visual seperti gambar digunakan untuk membantu siswa dalam mengasimilasi konten dengan lebih mudah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembang *Borg and Gall* sesuai dengan pengembang, yang menggunakan tujuh tahapan dalam penelitian yaitu *Research and Information Collection, Planning, Develop Preliminary Form Of Product, Preliminary Field Testing, Operational Product Revision, Main Field Testing, Operational Field Testing*. Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli media diperoleh data nilai skor sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, dari ahli bahasa dengan nilai skor sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Layak”, dari ahli materi dengan nilai skor sebesar 91% dengan kriteria “Sangat Layak”, serta hasil uji coba lapangan skala luas dengan nilai angket yang diisi oleh siswa memperoleh 95% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Angket yang diisi oleh guru atau teman sejawat memperoleh 97% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Angket lembar observasi yang diisi memperoleh 100% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Angket lembar pengamatan keterampilan siswa membaca memperoleh 65% telah mencapai standar ketuntasan klasikal 65%.

---

Dikirim: 14 Juli 2023; Diperbaiki: 16 Juli 2023; Diterima: 16 Juli 2023



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

© 2023 author(s)

---

#### ✉ **Corresponding Author:**

I'in Mur Arizah  
 Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat  
 Email: [iinmur81@gmail.com](mailto:iinmur81@gmail.com)

---

## PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dan informasi yang hendak disampaikan oleh penulis melalui berbagai macam media atau bahasa tulis. Muhsyanur (2019) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses analisis terhadap makna lambang bahasa yang terangkai dalam kata dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau pesan yang dituliskan oleh seorang penulis dalam sebuah bacaan. Mengembangkan keterampilan membutuhkan berbagai aspek pendukung yang dapat menunjang proses menuju keberhasilannya. Terutama dalam mengembangkan keterampilan membaca siswa, karena membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks dan membutuhkan ketekunan untuk menguasainya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDI Darussalam Sungai Kakap kelas 2 mendapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam hal membaca seperti ketepatan lafal, volume suara, kelancaran, tanda baca, dan intonasi. Dari tes membaca yang dilakukan terhadap 26 siswa dalam ketepatan lafal, 22 siswa masih belum tepat mengucapkan kata, 18 siswa volume membaca masih kecil dan tidak jelas, 19 siswa kelancaran membaca masih terbata-bata dan mengeja, 15 siswa mengenal tanda baca masih kurang, dan 17 siswa terhadap intonasi kurang mengetahui pada kalimat yang memberikan penekanan dalam kata-kata tertentu di suatu kalimat.

Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton, dan guru belum optimal dalam memanfaatkan media-media sebagai penunjang proses keberhasilan keberhasilan. Mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas dapat dilakukan dengan mempersiapkan media pembelajaran, media pembelajaran merupakan hal penting untuk diperhatikan. Zaini dalam Wulandari (2023) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran ditunjukkan dalam penelitian oleh Rumidjan, dkk (2017) yang berjudul "*Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 sd*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mudah untuk dilakukan, menyenangkan dan tidak membahayakan siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1. Selain itu, penelitian pengembangan dilakukan oleh Cahayati (2021) dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Kartu Pintar Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Menghitung "Calistung" pada Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 1 di Siswa Kelas II Sekolah Dasar*". Keefektifan media pembelajaran kartu pintar dapat dilihat dari hasil siswa menjawab soal tes dan data uji lapangan kelas II SDN 2 Buwun Sejati, rata-rata 76% siswa berada pada kategori 'Efektif'.

Berdasarkan kajian dua penelitian di atas peneliti mengembangkan media kartu yang diberi nama Kartu Cerdas. Kelebihan dari kartu kata bergambar menurut Nurbiana Dhieni, dkk dalam Armitasari (2016) yaitu (a) gambar yang ada bersifat konkret, nyata terlihat, (b) mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan daya indra manusia, (c) dapat digunakan menjelaskan sesuatu masalah, baik masalah yang bersifat konkret atau abstrak, (d) merupakan media yang mudah didapat dan murah serta (e) mudah digunakan, baik secara individual, kelompok, klasikal, seluruh kelas atau sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kartu cerdas merupakan media pembelajaran visual dua dimensi yang berisikan seputar materi kata perintah untuk mengasah keterampilan membaca siswa. Kartu Cerdas adalah kartu yang berisikan tulisan dan gambar, sehingga siswa dapat dengan mudah membaca tulisan yang disebutkan di atas saat menggunakan gambar yang disediakan. Kata "Cerdas" sendiri yaitu, setiap siswa memiliki kecerdasan, maka dari itu siswa harus menambah pengetahuannya agar lebih luas, yaitu dengan cara membaca. Pada saat membaca siswa harus kerjasama dalam kelompok agar siswa berfikir terlebih dahulu untuk menyelaraskan kartu yang berisikan tulisan kalimat perintah dengan dibantu gambar. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam memperlancar pencapaian hasil belajar yang berhasil. Pendapat tersebut diperkuat oleh Azzet dalam Rahmawati (2015) mengemukakan, salah satu anugerah yang sangat luar biasa dari Allah adalah selalu dikaruniai

kecerdasan. Lebih jauh lagi setiap anak yang dilahirkan di muka bumi ini sudah dibekali kecerdasan, artinya bahwa setiap anak berpotensi untuk cerdas.

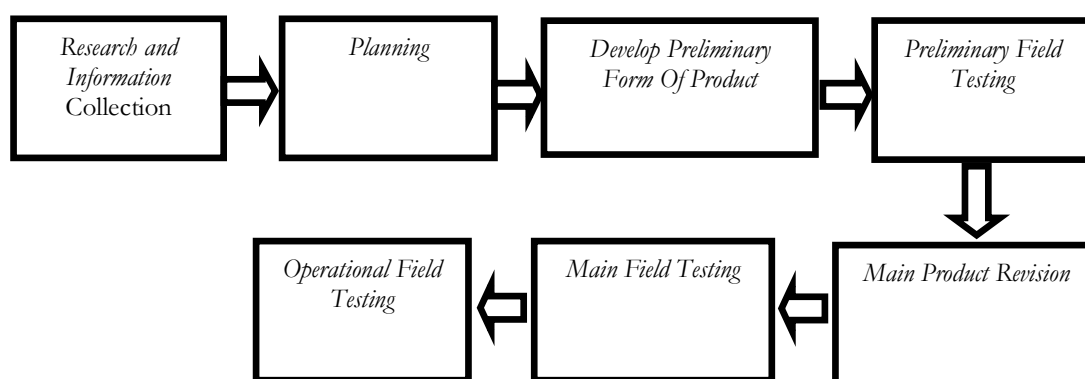
Roucek dan Werren dalam Kusuma (2018) mengatakan bahwa kerjasama berarti kerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama melibatkan pemberian tugas dimana setiap anggotanya mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawab bersama demi tercapainya tujuan bersama dengan hasil maksimal. Azizah (2018) mengemukakan keterampilan berfikir kritis adalah proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah tersebut secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah.

Pengembangan Kartu Cerdas adalah alat baru dan inventif yang berfungsi sebagai media permainan, yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Kartu Cerdas terbuat dari kertas pindo, triplek, gunting, kayu, meteran, spidol, penggaris, skotlet, dan lain-lain yang didampingi gambar selaras dengan kalimat perintah.

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu, (a) materi pembelajaran, (2) penggunaan kelas oleh penelitian Rumidjan, dkk, (3) lokasi penelitian, dan (4) bahan yang digunakan seperti penelitian oleh Cahayati, menggunakan bahan dari kertas karton yang dimodifikasi ulang. Sedangkan untuk persamaannya adalah sama dalam pengembangan media pembelajaran, permasalahan yang ditemui dalam keterampilan membaca, dan menggunakan kelas yang sama dengan penelitian oleh Cahayati.

## METODE PENELITIAN

Proses penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti prosedur penelitian *Borg dan Gall* dimodifikasi oleh Khaeroni (2021), yang meliputi sepuluh tahap pengembangan yang berbeda. Karena waktu penelitian yang singkat peneliti hanya mengambil tujuh tahapan. Berikut prosedur penelitian dan pengembangan media kartu cerdas.



**Gambar. 1** Adaptasi Alur Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Kartu Cerdas. (Khaeroni, 2021: 67)

Penelitian ini mencakup analisis kelayakan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Adapun paparan dari analisis data sebagai berikut.

### 1) Analisis Kelayakan

Analisis data kelayakan untuk validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa. Analisis efektivitas berlandaskan pada data ver

Sementara itu analisis data pada ifikasi ahli yang menggunakan skala liket terdiri dari skor 1 sampai skor 5 untuk menilai efektivitas angket penilaian media pembelajaran kartu cerdas. Media pembelajaran karu cerdas dapat dikatakan layak apa bila sudah memenuhi standar mencapai skor nilai minimal  $68 < Y \leq 84\%$  (Layak). Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata.

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\% \quad \text{Kusuma (Cahayati, 2021: 111)}$$

Keterangan:

Y = Nilai uji validitas produk

$\sum x$  = Jumlah skor

$\sum xi$  = Nilai maximal

Untuk memperkuat data hasil kevalidan, digunakan standar analisis rata-rata dalam tabel berikut:

No	Interval Skor	Kriteria Kelayakan
1	$84 < Y \leq 100\%$	Sangat Layak
2	$68 < Y \leq 84\%$	Layak
3	$52 < Y \leq 68\%$	Cukup Layak
4	$36 < Y \leq 52\%$	Kurang Layak
5	$0 < Y \leq 36\%$	Tidak Layak

**Tabel 1.** Pedoman Skor Penilaian (Sumber: Cahayati, 2021: 111)

## 2) Analisis Kepraktisan

Analisis aktual berdasarkan pada data respon siswa, respon guru dan lembar observasi kegiatan yang telah menjawab angket yang menggunakan skala liket terdiri dari skor 1 sampai skor 5 untuk menilai kegunaan angket penilaian media pembelajaran kartu cerdas.

Hitung penyajian berdasarkan data yang terkumpul, kemudian menggunakan rumus berikut:

$$x^i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad \text{Kusuma (Cahayati, 2021 : 112)}$$

Keterangan:

$x^i$  = Respons siswa, Respon guru, Lembara observasi kegiatan

Untuk memperkuat data hasil validitas, standar analisis rata-rata dalam tabel berikut digunakan.

No	Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
1	$84 < x^i \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$68 < x^i \leq 84\%$	Praktis
3	$52 < x^i \leq 68\%$	Cukup Praktis
4	$36 < x^i \leq 52\%$	Kurang Praktis

5	$20 < x^i \leq 36\%$	Tidak Praktis
---	----------------------	---------------

**Tabel 2.** Pedoman Skor Angket Respons Siswa (Sumber: Cahayati, 2021: 112)

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, jika hasil data angket memenuhi standar kepraktisan minimal  $68 < x^i \leq 84\%$ , maka media pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan praktis.

### 3) Analisis Keefektifan Media

Analisis keefektifan berdasarkan pada data pengamatan keterampilan membaca siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca siswa.

Keterangan:

- Skor Minimal = 5
- Skor Maksimal = 15
- Standar Ketuntasan Individual = 65
- Standar Ketuntasan Klasikal = 65%
- Rumus yang digunakan:

$$TI \text{ (Tuntas Individual)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$TK \text{ (Tuntas Klasikal)} = \frac{\text{Jumlah Murid yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Murid}} \times 100 \text{ Arikunto (Dahniar, 2013: 145)}$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Prosedur pengembangan menurut model *Borg dan Gall* dimodifikasi oleh Khearoni (2021) dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media kartu cerdas. Adapun penjelasan dan tahapan model prosedur pengembangan *Borg dan Gall* adalah sebagai berikut.

#### 1. *Research And Information Collection (Penelitian dan Pengumpulan Data)*

Peneliti melakukan observasi serta pengamatan saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas II SDI Darussalam Sungai Kakap serta melakukan wawancara pada guru kelas II. Informasi atau data yang diperoleh saat melakukan observasi yaitu siswa kurang dalam hal membaca seperti ketepatan lafal, volume suara, kelancaran, tanda baca, dan intonasi. Selain diperoleh dari pengamatan langsung diperoleh juga dari hasil wawancara dengan guru kelas II yaitu Al – Khoiriyah Masrurroh, S.Pd. tentang keterampilan membaca. Beliau mengutarakan siswa belum paham membaca, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik membaca.

Rendahnya keterampilan membaca siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor dari siswa itu sendiri yaitu mereka kurang minat dalam membaca dan merasa jenuh sehingga menyebabkan rendahnya keterampilan membaca serta kurangnya dalam memahami isi informasi dalam teks atau tulisan. Sedangkan faktor dari guru yaitu sumber belajar yang difasilitasi sangat terbatas hanya menggunakan buku-buku pengajaran dan lingkungan sekitar sebagai media belajar, kurangnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan media yang cocok untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa. Hal tersebut menyebabkan

pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa menerima informasi satu arah (guru), siswa merasa jenuh dan kurangnya respon siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor. Faktor pertama dari diri siswa yaitu rendahnya keterampilan membaca siswa disebabkan oleh siswa kurang minat dalam membaca. Faktor kedua dari guru yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

Kemudian melakukan review teori dan hasil studi perpustakaan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan rancana pengembangan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat perintah. Pada penelitian terdahulu yaitu Rumidjan, dkk (2017) yang berjudul Pengembangan media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. Menurut peneliti, pemanfaatan media Word Cards merupakan pilihan yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Indonesia di kalangan siswa kelas 1. Pendekatan ini menawarkan metode yang user-friendly dan menyenangkan yang tidak menimbulkan efek merugikan pada siswa. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca awal. Berdasarkan temuan validasi angket yang diisi oleh ahli media dan diperoleh skor total 92%, maka media pembelajaran Kartu Pintar yang dikembangkan peneliti dikategorikan “Sangat Baik” sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Pintar dinilai layak untuk digunakan karena termasuk dalam kategori skor “Sangat Layak” meskipun dengan beberapa saran revisi.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas II SDI Darussalam Sungai Kakap dan telaah teori penelitian terdahulu. Maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Kartu Cerdas. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator tersebut peneliti merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- a) Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi kalimat perintah sesuai pada gambar tersebut dengan tepat.

Dengan menggunakan media kartu cerdas, siswa dapat melafalkan yang layak, praktis dan efektif dalam mengasah keterampilan membaca siswa.

## 2. *Planning* (Perencanaan)

Langkah awal pada tahap perencanaan ini merumuskan tujuan yang berdasarkan pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut.

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun.	3.1.1 Mengidentifikasi kalimat perintah sesuai teks cerita pada gambar yang menggambarkan sikap hidup rukun.
4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun.	4.1.1 Mempraktikkan kalimat perintah dengan bahasa yang santun.

**Tabel 3.** *Kompetensi Dasar dan Indikator*

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator tersebut peneliti merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- a) Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi kalimat perintah sesuai pada gambar tersebut dengan tepat.
- b) Dengan menggunakan media kartu cerdas, siswa dapat melafalkan kalimat perintah dengan kata yang tepat.

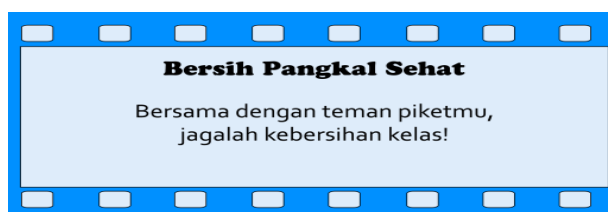
Tahap selanjutnya yaitu mempersiapkan konsep desain yang sesuai dengan materi kalimat perintah Tema 1 (Hidup Rukun) Subtema 3 (Hidup Rukun di Sekolah). Media kartu cerdas didesain secara manual yang menggunakan laptop dengan aplikasi *photoshop* (Ps), menentukan ukuran media. Ukuran pada gambar yang besar lebar dan panjangnya adalah 29,7 cm x 42 cm. Sedangkan ukuran gambar yang kecil lebar dan panjangnya adalah 13 cm x 18 cm. Ukuran pada kartu kalimatnya L= 14 cm x P= 40,5 cm dan L= 8,5 cm x P= 18 cm . Selanjutnya menentukan bahan yang akan digunakan. Media dicetak menggunakan kertas pindo, media dileminating. Kemudian perencanaan pembuatan *box* tempat penyimpanan media memiliki ukuran 10 x 42 cm. Tahapan yang dilakukan yaitu menentukan alat dan bahan yaitu kayu, triplek, meteran, geraji, sekotlet dan lain-lain.

### 3. *Develop Preliminary Form Of Product (Pengembangan Draf Produk Awal)*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan draf produk awal ini peneliti membuat media pembelajaran kartu cerdas. Adapun tampilan media yaitu.



Gambar 2. Tampilan Desain Gambar



Gambar 3. Tampilan Desain Kartu



Gambar 4. Tampilan Box



#### 4. *Field Testing* ( Uji Coba Lapangan Awal)

*Field Testing* ( Uji Coba Lapangan Awal) pada uji coba lapangan awal ini validasi media dalam pengembangan media pembelajaran Kartu Cerdas tersebut yang menjadi validator ahli media yaitu Daniarti, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Matematika terletak di dalam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama di Kalimantan Barat.

No	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	Y%	Kriteria
	Jumlah	51	55	92%	Sangat Layak

**Tabel 4.** *Validasi Media (Sumber data diolah oleh peneliti, 2023)*

Hasil yang diperoleh dari validasi angket yang diisi oleh para ahli di bidang media, dan mengingat skor keseluruhan mencapai 92%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. " kategori berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Media pembelajaran Kartu Cerdas dinilai layak untuk digunakan karena termasuk dalam kategori skor “Sangat Layak”.

No	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	Y%	Kriteria
	Jumlah	35	40	87%	Sangat Layak

**Tabel 5.** *Validasi Bahasa (Sumber data diolah oleh peneliti, 2023)*

Validasi angket yang diisi oleh ahli bahasa, yang menghasilkan skor total 87% dengan predikat “Sangat Baik”, maka media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan peneliti tergolong “Sangat Layak”.

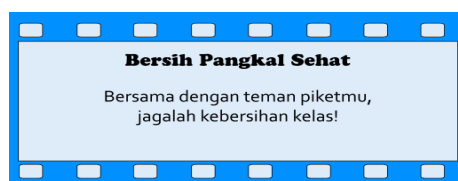
No	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	Y%	Kriteria
	Jumlah	32	35	91%	Sangat Layak

**Tabel 6.** *Validasi Materi (Sumber data diolah oleh peneliti, 2023)*

Hasil validasi angket yang diberikan kepada ahli materi, media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor total sebesar 91% dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Cerdas dianggap layak untuk digunakan karena termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”

#### 5. *Operational Product Revision* (Revisi produk)

*Operational Product Revision* (Revisi produk) setelah melakukan validasi media berdasarkan saran dan komentar oleh para ahli adalah



**Gambar 5.** *Sesudah Revisi Kalimat*

#### 6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Produk Utama)

Hasil uji lapangan kepada siswa SDI Darussalam Sungai Kakap respons terhadap media tersebut dalam uji lapangan produk utama dengan responden 6 orang siswa “Sangat Baik”,

kemudian media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan oleh peneliti memasuki kriteria tersebut “Sangat Praktis”, ini berarti bahwa Kartu Cerdas adalah “Sangat Praktis” ini digunakan untuk siswa karena media Kartu Cerdas termasuk kriteria “Sangat Praktis”.

### 7. *Operational Field Testing (Uji Coba Lapangan Skala Luas)*

Hasil uji coba lapangan kepada siswa SDI Darussalam Sungai Kakap dalam tabel berikut.

No	Nama Siswa	JA	SM	$x^i$	Kriteria
	Jumlah	247	260	95%	Sangat Praktis

**Tabel 7.** Hasil Respons Siswa Uji Coba Lapangan Skala Luas  
(Sumber data diolah oleh peneliti, 2023)

Berdasarkan hasil data angket respons siswa terhadap media tersebut dalam uji coba lapangan skala luas memperoleh jumlah sebesar 95%, kemudian media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan oleh peneliti memasuki kriteria tersebut “Sangat Praktis”, ini berarti bahwa Kartu Cerdas adalah “Sangat Praktis”.

No	Indikator	JA	SM	$x^i$	Kriteria
	Jumlah	39	40	97%	Sangat Praktis

**Tabel 8.** Hasil Respons Guru Uji Coba Lapangan Skala Luas  
(Sumber data diolah oleh peneliti, 2023)

Respons guru yang di isi oleh teman sejawat yaitu Nur Aisyah terhadap media tersebut dalam uji coba lapangan skala luas memperoleh jumlah sebesar 97%, maka media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “Sangat Baik” yang masuk kedalam kriteria “Sangat Praktis”, maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Cerdas tersebut “Sangat Praktis” digunakan untuk siswa dikarenakan media Kartu Cerdas termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

No	Indikator	Nilai	SM	SO	Kriteria
	Jumlah	21	105	100%	Sangat Praktis

**Tabel 9.** Hasil Lembar Observasi Kegiatan Uji Coba Lapangan Skala Luas  
(Sumber data diolah oleh peneliti, 2023)

Observasi kegiatan tersebut yang di isi oleh teman sejawat yaitu Nur Aisyah sebagai observer. Hasil dari data kegiatan belajar pembelajaran berlangsung telah terlaksana memperoleh jumlah sebesar 100%, maka dapat disimpulkan bahwa lembar observasi kegiatan sebagai penunjang keberhasilan dalam pencapaian kegiatan belajar pembelajaran tersebut masuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
	Jumlah	65%	Tuntas

**Tabel 10.** Hasil Tes Membaca Uji Coba Lapangan Skala Luas  
(Sumber data diolah oleh peneliti, 2023)

Pada data tabel tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah mencapai 65%, kemudian dengan ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam kegiatan belajar bahkan telah mencapai KKM yang ditetapkan 65%. Berdasarkan data dari lembar observasi keterampilan

membaca siswa dapat disimpulkan bahwa dari ketuntasan klasikal, sehingga dapat dinyatakan media yang dikembangkan termasuk dalam efektif.

## **Pembahasan**

### **1. Kelayakan Produk Kartu Cerdas**

Kelayakan suatu produk sebagai media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebelum diuji cobakan kepada siswa. Winarno dalam Muhsan (2022) menyatakan sebelum media tersebut digunakan dan diimplementasikan di kelas, perlu dilakukan pengujian terhadap media berdasarkan beberapa indikator penilaian kelayakan dari aspek media maupun materi. Terdapat beberapa aspek untuk menilai atau mengevaluasi media pembelajaran, diantaranya adalah aspek *subject matter*, *auxiliary information*, *affective consideration*, *interface*, *navigation*, *pedagogy*, dan *robustness* sehingga media tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan. Hasil yang diperoleh dari validasi angket yang diisi oleh para ahli di bidang media, dan mengingat skor keseluruhan mencapai 92%. Validasi angket yang diisi oleh ahli bahasa, yang menghasilkan skor total 87% dengan predikat “Sangat Baik”. Hasil validasi angket yang diberikan kepada ahli materi, media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor total sebesar 91%. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Cerdas layak diuji cobakan kepada siswa.

### **2. Kepraktisan Produk Kartu Cerdas**

Kepraktisan media dapat diartikan media pembelajaran mudah digunakan, sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan dan berguna bagi siswa (Fartah, 2022). Berdasarkan hasil data angket respons siswa terhadap media tersebut dalam uji coba lapangan skala luas memperoleh jumlah sebesar 95%, kemudian media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan oleh peneliti memasuki kriteria tersebut “Sangat Praktis”, ini berarti bahwa Kartu Cerdas adalah “Sangat Praktis”. Respons guru yang diisi oleh teman sejawat yaitu Nur Aisyah terhadap media tersebut dalam uji coba lapangan skala luas memperoleh jumlah sebesar 97%, maka media pembelajaran Kartu Cerdas yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “Sangat Baik” yang masuk kedalam kriteria “Sangat Praktis”. Hasil dari data kegiatan belajar pembelajaran berlangsung telah terlaksana memperoleh jumlah sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Cerdas praktis digunakan oleh siswa.

Hal ini didasarkan oleh Nieveen dalam Kumalasani (2018) menyatakan kepraktisan dapat dilihat dari pengguna produk seperti guru, siswa dan ahli lainnya dalam menggunakan produk tidak mengalami kesulitan, selain itu produk yang dikembangkan memiliki keterlaksanaan yang sesuai. Multimedia interaktif yang dikembangkan dikatakan praktis jika dapat diimplementasikan di lapangan yang menunjukkan respons guru, siswa dan pengguna lainnya merasa mudah menggunakan multimedia interaktif untuk memahami materi.

### **3. Keefektifan Produk Kartu Cerdas**

Keefektifan media dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan dapat memberikan efek suatu peningkatan setelah penggunaannya media pembelajaran (Suci, 2018). Hasil ketuntasan klasikal telah mencapai 65%, kemudian dengan ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam kegiatan belajar bahkan telah mencapai KKM yang ditetapkan 65%. Berdasarkan data dari

lembar observasi keterampilan membaca siswa dapat disimpulkan bahwa dari ketuntasan klasikal, sehingga dapat dinyatakan media yang dikembangkan termasuk dalam efektif.

Hal ini didasarkan oleh Sondang P. Siagian dalam Badriyah (2015) efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sarana yang telah ditetapkan dan penelitian Rumijan, dkk (2017) hasil pengolahan data hasil uji coba lapangan terkait dengan keberhasilan siswa pada aspek bahasa yaitu mencapai 97,18% siswa sangat mampu dalam perkembangannya. Dengan presentasi yaitu 75,01% - 100% artinya media kartu kata sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kartu Cerdas dalam uji coba kepada siswa kelas II SD telah dilakukan sesuai dengan prosedur dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran Kartu Cerdas adapun tujuan penelitain pengembangan adalah: 1) Hasil penilaian kelayakan Kartu Cerdas diperoleh dari angket validasi media dengan jumlah skro 92%, termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, validasi bahasa yang menghasilkan skor total 87% dengan predikat “Sangat Baik”, dan validasi materi memperoleh skor total sebesar 91% dengan klasifikasi “Sangat Baik”; 2) Hasil penilaian kepraktisan Kartu Cerdas diperoleh dari respons siswa, respons guru, dan lembar observasi kegiatan. Angket respon siswa terhadap media tersebut dalam uji coba lapangan skala luas memperoleh jumlah sebesar 95%, respons guru dalam uji coba lapangan skala luas memperoleh jumlah sebesar 97%, dan lembar observasi kegiatan memperoleh jumlah sebesar 100%; dan 3) Hasil penilaian keefektifan Kartu Cerdas diperoleh dari tes membaca ketuntasan klasikal telah mencapai 65%, kemudian dengan ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam kegiatan belajar bahkan telah mencapai KKM yang ditetapkan 65%.

### **Saran**

Penelitian pengembangan media pembelajaran Kartu Cerdas ini ditujukan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca. Adapun saran pengembangan media tersebut adalah media pembelajaran Kartu Cerdas ini memiliki batasan atau kelemahan, tidak dapat ditampilkan karena media dicetak. Selain itu, media ini hanya dapat digunakan pada materi kalimat perintah. Saran yang dapat diberikan yaitu, sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai jenis kalimat seperti kalimat ajakan, penolakan, serta perbanyak gambar sesuai dengan materi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada FKIP UNU Kalbar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta dosen pembimbing Yunika Afryaningsih, M.Pd. dan Dessy Setyowati, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan dukungan sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armitasari, Ajeng Murti. (2016). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada siswa Kelas 1A SD Negeri Balabarjo Wonosari Gunung Kidul*. Yogyakarta. Skripsi. <https://eprints.uny.ac.id/43078/>
- Azizah, Mira. (2018). Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 35. No 1. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/download/13529/7923>
- Badriyah. (2015). Efektifitas Proses Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentara Komonikasi*. Vol 1. No 1. <https://plj.ac.id/ojs/index.php/jrksi/article/view/127>
- Cahayati, Renna. (2021). *Pengembangan Media Kartu Pintar Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Menghitung "Calistung" pada Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 1 di Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Mataram. Skripsi. <https://repository.ummat.ac.id/3862/>
- Dahniar. (2013). Peningkatan Keterampilan Membaca Lanjutan Dengan Metode Sas Siswa Kelas II SDN 2 Ogoewe. *Jurnal Kreatif Tadulako Onlne*. Vol 4. No 8. Hal 144-145. <https://www.neliti.com/id/publications/121139/peningkatan-keterampilan-membaca-lanjutan-dengan-metode-sas-siswa-kelas-ii-sdn-2>
- Fartah, Hendi Milala, Joko, Endryansyah, & Achmad Imam Agung. (2022). Keefektifan dan Keperaktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 11 (2), hal 195-202. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/43450>
- Khaeroni. (2021). *"Metodologi Penelitian dan Pengembangan"*. Serang. Media.
- Kusuma, Ardi Wira. (2018). Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam bimbingan Klasikal. *Jurnal Konselor*. Vol 7. No 1. <https://ejournal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/download/13529/7923>
- Kumalayani, Maharani Putri. (2018). Keperaktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. Vol 2. No 1A. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/download/2345/1726>
- Muhsyanur. (2019). *"Pengembangan Keterampilan Membaca"*. Tangerang. CV Jejak.
- Muhsan, Raihanul. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Prosiding Nasional Biotik*. Vol 10. No 1. <https://jurnal.ar.raniry.ac.id/index.php/PBiotik/article/view/14246/7186>
- Rumidjan, dkk. (2017). *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I*. Semarang. Skripsi. <https://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1331>
- Rahmawati, Istina. (2015). Mengembangkan Kecerdasan Anak Melalui Pendidikan Usia Dini. *Jurnal iainkudus*. Vol 3. No 1. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/viewFile/4729/3054>
- Suci, Irani Rockyano, & Wahyu Sukartiningsih. (2018). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal JPGSD*. 6 (5), hal 767-776. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23736>

Wulandari, Amelia Putri. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.  
*Jurnal on Education*. No 5. No 2.  
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1074/856>