

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AJAIB UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MEMBACA DI KELAS 3  
MADRASAH IBTIDAIYAH**

Sri Nur Fajrina<sup>1</sup>, Idah Faridah Laily<sup>2</sup>, dan Heru Mudiyanto<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

<sup>1,2,3</sup> **IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia**

[srinurfajrina@gmail.com](mailto:srinurfajrina@gmail.com)<sup>1</sup>, [idahfaridahlaily@gmail.com](mailto:idahfaridahlaily@gmail.com)<sup>2</sup>, [herumudiyantosnj@gmail.com](mailto:herumudiyantosnj@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Secara umum kegiatan membaca sangat penting khususnya bagi siswa SD/MI. Akan tetapi banyak guru yang belum mampu untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran untuk membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu ajaib yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas 3 MI. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang biasa kita sebut R&D (*Research and Development*) dengan mengikuti prosedur dari *Borg and Gall*. Prosedur pengembangan tersebut terdapat 5 tahapan yang digunakan peneliti yakni: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Produk, dan (5) Revisi Produk. Tahapan penelitian meliputi tahapan pengembangan produk media, tahapan validasi ahli materi, ahli media dan tahapan uji coba produk. Tahapan uji coba produk tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat dimana sekolah diliburkan disebabkan adanya pandemi wabah *corona (covid 19)* sehingga peneliti hanya sampai pada tahap validasi. Tahapan uji coba produk diperlukan tatap muka langsung karena pada penelitian ini peneliti perlu mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan membaca siswa. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu ajaib layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli materi dan ahli media. Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi ahli materi adalah 4,1 dan termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi ahli media adalah 4,25 dan termasuk dalam kategori "Baik". Kedua tahapan uji coba validasi produk menyatakan layak diuji cobakan pada siswa kelas 3 MI Miftahul Muta'alimin Balad.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Ajaib, Membaca.**

**Abstract**

In general, reading activities are very important, especially for SD / MI students. However, many teachers have not been able to develop students' reading skills. This is due to the lack of learning media for reading. This study aims to develop a magic card learning media that is suitable for improving students' reading skills in grade 3 MI. This type of research is research and development or what we usually call R&D (*Research and Development*) by following the procedures from *Borg and Gall*. The development procedure consists of 5 stages used by researchers, namely: (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product Design, (4) Product Validation, and (5) Product Revision. The research stages included the media product development stage, the material expert validation stage, the media expert and the product trial stage. The product trial stage was not carried out due to limited time and places where schools were closed due to the corona outbreak pandemic (*covid 19*) so that researchers only arrived at the validation stage. The product trial stage required face-to-face because in this study the researcher needed to know how much the students' reading ability increased. The results of this development research indicate that the magic card learning media is suitable

for use as a learning medium after passing the validation test of material experts and media experts. The average score obtained as a result of material expert validation is 4.1 and is included in the "Good" category. The average score obtained as a result of the media expert's validation was 4.25 and was included in the "Good" category. The two stages of the product validation trial stated that it was feasible to be tested on 3rd grade students of MI Miftahul Muta'alimin Balad.

**Keywords: Learning Media, Magic Cards, Reading.**

**Articel Received:** 24/11/2020; **Accepted:** 09/12/2020

**How to cite:** Nur Fajrina, S. Laily, I.F., dan Mudiyanto, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca di Kelas3 Madrasah Ibtidaiyah. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 1(03), halaman 218-231

---

## **A. PENDAHULUAN**

Membaca sangat penting bagi setiap orang, karena hal itu akan mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi mereka yang melakukannya, namun kegiatan membaca ini belum banyak dilakukan, khususnya siswa Sekolah Dasar. Hal ini menjadi keprihatinan banyak pihak, baik itu pendidik, orangtua maupun pemerintah. Dengan membaca, otak akan bertambah kuat. Membaca juga merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. (Irdawati, Y. D, 2012 : 4). Membaca juga membantu meningkatkan keahlian kognitif dan meningkatkan perbendaharaan kosakata. Membaca merupakan salah satu keterampilan dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. (Anggraeni, K. 2016 : 84).

Membaca merupakan bagian dari proses pendidikan, seperti yang tercantum dalam Permendikbud No 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum yang menyatakan bahwa proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik. (Ahyani, A. K, 2016 : 162)

Membaca merupakan tahap awal yang dilaksanakan pada siswa MI kelas 1 sampai 3. Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah dituntut membaca dengan baik pada materi pembelajaran maupun soal ujian, sehingga siswa-siswi usia Sekolah Dasar memiliki kemampuan dalam memahami isi bacaan tersebut. Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan pada

tanggal 05 September 2019 guru lebih sering memantau saja dan tidak banyak memberikan arahan dengan menggunakan media buku cetak atau LKS (Lembar Kerja Siswa) kepada siswa hal ini membuat siswa kurang minat membaca sehingga siswa sulit untuk membaca. Selain di sekolah MI tersebut, penulis juga mengobservasi pada tanggal 30 November 2019 ke sekolah MI Miftahul Muta'alimin Balad dimana sekolah tersebut adalah sekolah yang akan digunakan untuk pengembangan, dalam observasi ke sekolah MI Miftahul Muta'alimin Balad penulis mengikuti langsung pembelajaran serta mewawancarai guru kelas, ditemui banyak masalah dan hampir sama dengan yang peneliti temui di sekolah MI sebelumnya ketika PLP (Praktek Lapangan Persekolahan) diantaranya sebagian siswa masih belum lancar membaca atau kemampuan membaca rendah, serta penggunaan media dan metode pembelajaran masih menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Penggunaan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Yunianta, K. T, 2019 : 63)

Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran dikelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar anak (Efendi, 2010 : 11-12). Media pembelajaran juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran seperti anak lebih mudah mengerti dan paham dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu factor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak kanak agar anak mudah dalam proses pembelajaran (Syamsuardi, 2012:61). Hal ini dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media untuk menunjang penjelasan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran belum mampu mencapai hasil yang optimal maka, media pembelajaran adalah sesuatu yang sangat berpengaruh dalam memusatkan perhatian anak. Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan bahkan dapat mendorong suksesnya proses pembelajaran berlangsung dikelas (Retnaningsih, 2012 : 306-307).

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga yang media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersediadi lingkungan yang

langsung dapat kita manfaatkan, ada juga media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan teknologi maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2011:3) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu: Media hasil teknologi etak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teeknologi cetak dan komputer.

Kartu Ajaib adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm (Dina Indriana, 2011:68). Menurut Rudi Susilana (2009:94) kartu ajaib merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada kartu ajaib merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Kartu ajaib berisi materi dan gambar. Materi yang digunakan adalah materi cuaca. Peneliti menggunakan materi cuaca karena menyesuaikan dengan pembelajaran di sekolah semester genap. Dengan penggunaan media kartu ajaib ini peneliti berharap dapat membantu siswa untuk memberikan materi dengan tujuan agar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup melaksanakan sesuatu). Kemudian kata mampu tersebut mendapat awalan *pe-* dan akhiran *-an*, jadi kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan (Phoenix, hal. 565). Sehingga kemampuan membaca dapat diartikan sebagai kemampuan dasar atau bekal yang harus dimiliki oleh seorang siswa dalam belajar. Menurut Tampunolon (2008: 53) "Kegiatan membaca adalah kegiatan yang melibatkan banyak hal yang berkaitan dengan potensi individu karena membaca melibatkan *to think* (berpikir), *to feel* (merasakan) dan *to act* (bertindak melaksanakan apa yang dianjurkan oleh sebuah buku)".

Pada dasarnya kemampuan membaca menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini. Kegiatan membaca permulaan dimulai dari taman kanak-kanak atau sekolah dasar tingkat awal seperti pengenalan huruf. Namun pada kenyataannya kegiatan membaca kurang disukai anak-anak khususnya siswa sekolah dasar karena yang pada dasarnya masih suka bermain, belum fokus dan memusatkan perhatian. Kemampuan membaca sangat diperlukan untuk setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertinggi daya pikir, mempertajam penalaran untuk mencapai kemajuan dan peningkatan diri. (Hasma, S.B, 2012 : 150).

Pentingnya kemampuan membaca sebagai modal dalam perkembangan bahasa. Berbicara merupakan alat untuk memenuhi kebutuhan hidup, lewat serangkaian kata-kata, keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan diungkapkan. Jika kemampuan ini terhambat dan tidak ditangani maka anak akan mengalami kesulitan memahami lingkungan dan dipahami oleh lingkungan sosialnya, hal ini dapat mengakibatkan rasa frustrasi dan terkucil dan tentunya kondisi ini akan lebih memperparah ketidak-mampuan memiliki kosakata yang baik dan membaca. (Rahmat, P. S, 2014 : 103).

Kartu ajaib adalah media pembelajaran untuk membantu mempermudah membaca siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yang terbuat dari potongan kertas yang dilipat dalam pelajaran bahasa Indonesia. Dikatakan "Kartu Ajaib" karena dapat dibuat dan dipraktikkan oleh setiap guru, setiap siswa dan oleh siapa saja yang mau melakukannya.

Kartu ajaib merupakan media cetak yang di gunakan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar khususnya dalam kemampuan membaca. Kartu ajaib yang akan digunakan dalam penelitian ini sangat mendukung bagi siswa untuk kegiatan belajar karena memiliki bentuk dan desain yang menarik serta mudah di gunakan dan dipahami oleh siswa. Kartu ajaib ini hanya dapat digunakan untuk siswa yang belum lancar dalam membaca khususnya kelas 3 Tema 5 yang akan menjadi objek penelitian.

Pemilihan kartu ajaib dalam penelitian pengembangan ini dilihat dari penggunaan yang mudah dipahami dan ringkas. Dengan tampilan yang ringkas, siswa mampu memahami isi materi dan mudah digunakan serta di terapkan di setiap kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca.

Kartu Ajaib yang akan digunakan dalam penelitian ini sangat mendukung bagi siswa untuk kegiatan belajar karena memiliki bentuk dan desain yang menarik serta mudah di gunakan dan dipahami oleh siswa.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik (Sukmadinata, 2006). Pada penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada lima langkah penelitian dikarenakan sangat terbatasnya waktu penelitian dan juga keadaan yang tidak memungkinkan untuk terjun langsung ke sekolah. Langkah-langkah penelitian yang digunakan peneliti tersebut merupakan perpaduan antara teori Borg and Gall dan juga Sugiyono. Karena keadaan dan juga keterbatasan waktu peneliti, maka ada lima langkah yang digunakan dalam penelitian ini

antara lain: (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Desain Produk, dan (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain. Kelima langkah tersebut dilakukan secara tahap demi tahap sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu ajaib.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

- a) Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru di MI Miftahul Muta'alimin Balad.
- b) Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh kepala sekolah di MI Miftahul Muta'alimin Balad. Tujuan digunakannya teknik wawancara adalah untuk menganalisis kebutuhan guru dan anak yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya wawancara peneliti akan menemukan permasalahan lebih mendalam. Wawancara dapat dilakukan tentang diri sendiri atau *self report*. Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti kepada Kepala Sekolah MI Miftahul Muta'alimin Balad. Wawancara ini dilakukan secara *face to face* atau bertatap muka langsung.

#### 2. Kuesioner/Angket

Menurut Sugiyono (2012:142), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket tertutup dan terbuka, dimana pada halaman berikutnya disertai kolom saran. Angket tersebut diberikan kepada dosen ahli media, dosen ahli materi dan peserta didik. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan produk dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

Analisis data dilakukan untuk menilai sesuai atau tidaknya produk yang dihasilkan sebagai perangkat penilaian autentik. Untuk uji kelayakan produk oleh ahli desain, memiliki pilihan jawaban yaitu: "sangat baik", "baik", "cukup", "kurang", dan "sangat kurang". Revisi

dilakukan pada konten pertanyaan yang diberi pilihan jawaban “kurang” dan “sangat kurang” atau para ahli memberikan saran khusus terhadap perangkat penilaian autentik tertulis yang dibuat.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengembangan**

Prosedur pengembangan media pembelajaran kartu ajaib mengikuti langkah-langkah-langkah *Borg and Gall*. Dalam penelitian pengembangan ini hanya dibutuhkan lima langkah pengembangan untuk menghasilkan produk hasil yang siap untuk diuji cobakan diantaranya: (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Desain Produk, dan (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain.

#### **1. Potensi dan masalah**

Potensi dan masalah di peroleh ketika PLP pada tanggal 05 September 2019 di sekolah MIN di Kota Cirebon dimana masih banyak siswa yang kurang atau rendah dalam membaca. Hal ini diketahui ketika saya mencoba untuk siswa membaca tapi siswa belum lancar untuk membaca dan ada juga belum paham mengenai huruf. Selain itu dukungan serta sarana media penunjang sangat kurang dan hanya menggunakan media buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS). Dari masalah tersebut maka peneliti akan mencoba penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar membaca. Dikarenakan tempat penelitian terlalu jauh untuk dilakukan penelitian maka tempat penelitian di lakukan di MI Miftahul Muta'alimin Balad. Di MI Miftahul Muta'alimin Balad peneliti mencari masalah yang sama dengan masalah yang di peroleh di MIN Kota Cirebon dengan melakukan observasi dan wawancara. Dalam observasi ketika peneliti masuk ke kelas dan memperhatikan hampir sebagian siswa masih kurang dalam membaca. Setelah itu peneliti mewawancarai guru kelas dengan tujuan mengetahui media pembelajaran dan kemampuan membaca siswa di kelas. Setelah melakukan observasi dan wawancara maka di diketahui bahwa sebagian siswa masih belum lancar dalam membaca dan media yang digunakan masih menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa).

#### **2. Melakukan Pengumpulan Informasi dan Studi Pendahuluan**

Pengumpulan informasi didapat dari studi literatur dan konsultasi ahli. Pengumpulan informasi terkait media dilakukan dengan studi literatur mengenai media pembelajaran Kartu Ajaib berupa kartu, sedangkan pengumpulan informasi terkait materi dilakukan dengan mengkaji kurikulum 2013 kelas III tema 5 Cuaca, subtema 2 Perubahan Cuaca.

Media pembelajaran menggunakan kartu sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian oleh Femmy Dwi Cahyani yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 di SD Negeri 2 Ngroto Pujon*. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat kekurangan dan kelebihan dari penggunaan media *Flash Card* sehingga peneliti mencoba untuk mengembangkan media *Flash Card* dengan mengubah beberapa tampilan serta nama yang digunakan agar lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa. Ada beberapa pengembangan dari media *Flash Card* dengan Kartu ajaib yang akan peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan diantaranya :

**Tabel 1. 1 Hasil Pengembangan**

<b>Pengembangan</b>	<b>Media <i>Flash Card</i></b>	<b>Media Kartu Ajaib</b>
Ukuran Kartu	8 x 12	10 x 20
Tampilan	Kalimat dan gambar terpisah tidak dalam 1 kartu	Kalimat dan gambar ada dalam 1 kartu, tetapi kalimat berada di depan dan gambar terletak di samping kalimat.
Isi	Setiap satu paket kartu terdiri dari beberapa kata	Setiap satu paket kartu terdiri dari beberapa kalimat
Pembuatan	Terbuat dari kertas HVS yang di print dan di laminating	Terbuat dari kertas vinnil
Desain	Di desain dengan menggunakan Microsoft Word	Di desain dengan menggunakan aplikasi <i>corel draw X7</i>

### 3. Desain Produk

Desain produk dilakukan melalui dua tahapan berikut:

a. Pembuatan Gambar dengan menggunakan Aplikasi *Corel Draw X7*

Aplikasi *Corel Draw X7* digunakan untuk membuat desain gambar, tulisan dan ukuran. Langkah-langkah pembuatan dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *corel draw X7*

- 2) Pilih *New Document*
  - 3) Pilih *Toolbar Rectangle Tool* yang ada disamping untuk membuat ukuran besar kartu ajaib dan tarik garis dengan ukuran tinggi 8 cm dan lebar 15 cm
  - 4) Pilih *Toolbar Text Tool* untuk membuat tulisan
  - 5) Pilih *Font Showcard Gothic* untuk mengganti tulisan
  - 6) Tarik gambar yang akan digunakan ke dalam aplikasi
  - 7) Atur ukuran tulisan dan gambar agar tampilan lebih menarik
  - 8) Buat masing-masing gambar dengan merubah judul dan materi
- b. Mencetak hasil gambar

Setelah gambar atau desain sudah dibuat, tahap selanjutnya yaitu mencetak hasil gambar dengan menggunakan kertas *Vinnil Gloss* berukuran *A3 Extension* (330 cm x 483 cm). Pemilihan kertas ini bertujuan agar media memiliki tingkat keawetan yang baik. Selanjutnya gambar dipotong sesuai ukuran gambar yaitu 8 cm x 15 cm dengan menggunakan alat potong (gunting).

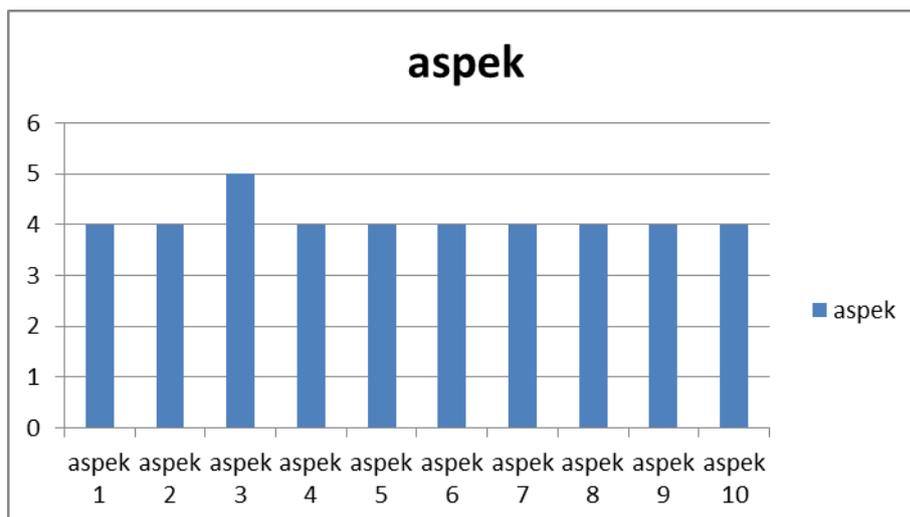
#### **4. Melakukan Validasi Tim Ahli**

Pengembangan media pembelajaran kartu ajaib ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi tema 5 subtema cuaca kelas 3.

Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

a. Data Uji Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh ibu Rayu Imamah Millah, S.Pd selaku Wali Kelas 3 MI Miftahul Muta'alimin Balad pada 08 Juli 2020. Dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi menyertai media pembelajaran kartu ajaib termasuk dalam kategori "Baik" dengan nilai rata-rata 4,1. Hasil validasi dari ahli materi menyatakan bahwa materi yang menyertai media pembelajaran kartu ajaib sangat cocok digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan layak di uji cobakan di lapangan tanpa revisi. Bagan *chart* perkembangan hasil validasi produk media pembelajaran kartu ajaib sebagai berikut:



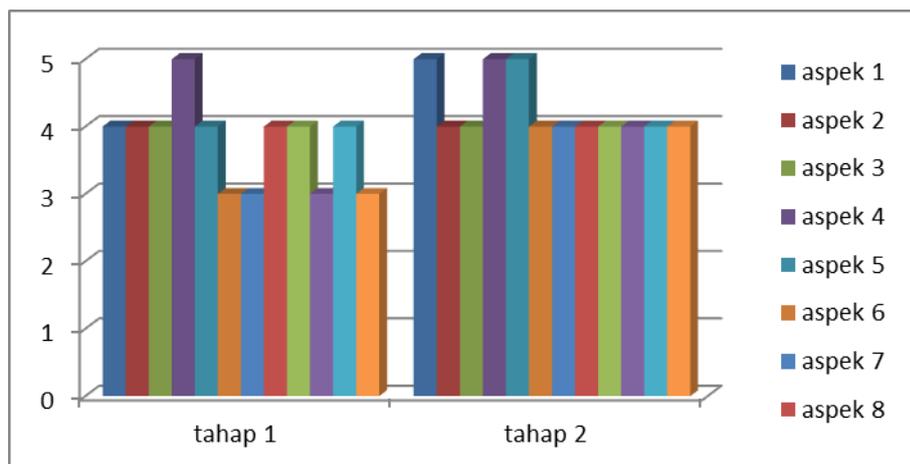
**Grafik 1. 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

b. Data Uji Ahli Media

Validasi ahli media oleh Ibu Wulan Andini, M.Pd., Dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dalam dua tahapan. Tahap pertama dilakukan pada 24 Juni 2020. Hasil validasi ahli media pada tahap satu menyatakan bahwa media pembelajaran Kartu Ajaib termasuk dalam kategori “Cukup” dengan rata-rata 3,75.

Catatan revisi yang diberikan oleh ahli media adalah ukuran kartu di perbesar yang semula panjang = 8 cm, lebar = 15 cm menjadi panjang = 10 cm, lebar = 20 cm, kesesuaian RPP dengan media, tujuan pembelajaran RPP dengan media, banyaknya kalimat yang tercantum pada kartu disamakan dengan lembar kartu lainnya, kalimat yang tercantum pada kartu di sesuaikan dengan bahasa anak pada kelas 3, tanda baca yang terdapat di kartu lebih di perhatikan, kalimat yang ada pada kartu didsesuaikan dengan RPP.

Langkah berikutnya setelah revisi dilakukan adalah validasi ahli media tahap dua yang dilakukan pada tanggal 01 Juli 2020. Dari validasi media tahap dua di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu ajaib termasuk dalam kategori “Baik” dengan nilai rata-rata 4,25. Hasil validasi dari ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran kartu ajaib dapat dilakukan uji coba di lapangan tanpa revisi. Bagan *chart* perkembangan hasil validasi produk media pembelajaran kartu ajaib sebagai berikut:



**Grafik 1. 2 Hasil Validasi Ahli Media**

## 5. Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa kartu ajaib, penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas media pada media pembelajaran kartu ajaib yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:

### 1) Mengubah ukuran kartu

Berdasarkan validasi ahli media pada produl awal, terdapat saran agar ukuran kartu dibuat lebih besar lagi agar siswa mudah membaca materi.

### 2) Mengubah tanda baca dan kalimat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada di rencana proses pembelajaran (RPP)

## Pembahasan

Berdasarkan Pengembangannya penelitian pengembangan ini hanya menggunakan lima langkah pengembangan untuk menghasilkan produk hasil yang siap untuk diuji cobakan. Peneliti tidak mencapai produksi massal karena masalah waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal membutuhkan waktu yang lama, dalam pengembangan ini hanya mengetahui apakah produk layak atau tidak dalam lima langkah pengembangan sudah bisa didapati hasil dan kurangnya dana untuk mengembangkan lagi media yang dibuat. Sehingga peneliti hanya mengembangkan lima langkah penggunaan metode R&D yang sudah layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan diperkuat dari pernyataan oleh ahli validasi.. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain.

Media pembelajaran menggunakan kartu sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian oleh Femmy Dwi Cahyani yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 di SD Negeri 2 Ngroto Pujon*. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat kekurangan dan kelebihan dari penggunaan media *Flash Card* sehingga penulis mencoba untuk mengembangkan media *Flash Card* dengan mengubah beberapa tampilan serta nama yang digunakan agar lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa. Media kartu ajaib sangat berbeda dengan media *Flash Card*. Perbedaan itu terletak dari cara penggunaannya dan bentuknya. Dari perbedaan tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan media *Flash Card* menjadi media kartu ajaib. Ada beberapa pengembangan dari media *Flash Card* dengan Kartu ajaib yang akan peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan diantaranya :

**Tabel 1. 1 Hasil Pengembangan**

<b>Pengembangan</b>	<b>Media <i>Flash Card</i></b>	<b>Media Kartu Ajaib</b>
Ukuran Kartu	8 x 12	10 x 20
Tampilan	Kalimat dan gambar terpisah tidak dalam 1 kartu	Kalimat dan gambar ada dalam 1 kartu, tetapi kalimat berada di depan dan gambar terletak di samping kalimat.
Isi	Setiap satu paket kartu terdiri dari beberapa kata	Setiap satu paket kartu terdiri dari beberapa kalimat
Pembuatan	Terbuat dari kertas HVS yang di print dan di laminating	Terbuat dari kertas vinnil
Desain	Di desain dengan menggunakan Microsoft Word	Di desain dengan menggunakan aplikasi <i>corel draw X7</i>

Media pembelajaran kartu ajaib dibuat melalui dua tahapan berikut: 1) Pembuatan Gambar dengan menggunakan Aplikasi *Corel Draw X7*, 2) Mencetak hasil gambar. Setelah gambar atau desain sudah dibuat, tahap selanjutnya yaitu mencetak hasil gambar dengan menggunakan kertas *Vinnil Gloss* berukuran *A3 Extension* (330 cm x 483 cm). Pemilihan kertas ini bertujuan agar media memiliki tingkat keawetan yang baik. Kartu ajaib juga dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan penyajian depan belakang, hal ini bertujuan agar media pembelajaran kartu ajaib lebih praktis dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam desain pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dinilai baik oleh ahli media.

Berdasarkan instrumen uji kelayakan untuk ahli media, konsep media pembelajaran kartu ajaib dinilai baik karena sudah sesuai dengan indikator. Sedangkan berdasarkan dari hasil validasi ahli materi, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran kartu ajaib

telah sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator pembelajaran, dan sesuai dengan isi materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Subtema Pengaruh cuaca Tema Cuaca Kurikulum 2013. Dalam proses validasi ahli media melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Pada tahap I validasi ahli media validator memberi saran agar ukuran kartu dibesarkan dan dirubah isi materi sesuai tujuan pembelajaran. Pada validasi tahap II kartu dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,74 dengan kategori “Baik”. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,25 dengan kategori “Baik”. Hasil validasi dari ahli materi dan media menyatakan bahwa media pembelajaran Kartu Ajaib layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran subtema perubahan cuaca tema 5 di Kelas 3 MI sesuai Kurikulum 2013.

Hasil uji kelayakan media kartu ajaib memperoleh skor rata-rata 4,25 dengan kategori “Baik”. Sedangkan hasil dari penelitian relevan sebelumnya salah satunya hasil uji kelayakan media *Flash Card* memperoleh skor rata-rata 4,21 dengan kategori “Baik”. Dari kedua hasil uji kelayakan tersebut dapat di simpulkan bahwa penggunaan media kartu ajaib lebih layak diujicobakan dan digunakan di lapangan.

#### **D. KESIMPULAN**

Media pembelajaran Kartu Ajaib dinilai layak dan baik digunakan apabila dalam proses pengembangannya, mendapatkan hasil validasi tim ahli menunjukkan kategori “Baik” serta telah dilakukannya revisi sesuai catatan revisi yang diperoleh dari tahapan validasi dengan tujuan penyempurnaan produk. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 37,4 dengan kategori ‘Baik”. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,25 dengan kategori “Baik”. Hasil validasi dari ahli materi dan media menyatakan bahwa media pembelajaran Kartu Ajaib layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran subtema perubahan cuaca tema 5 di Madrasah Ibtidaiyah sesuai Kurikulum 2013.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Ahyani, A. K. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Peemahaman Dengan Strategi Question Answer Relationships (QAR) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 162.
- Anggraeni, K. (2016). Efektivitas Metode Steinberg Dengan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(1), 84.

- Anggraeni, Putu Jessica Dewi I. N (2019). Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bali Kiddy. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(2), 26-33.
- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dina, I. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Efendi, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*.
- Gall, W. B. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.
- Hasma, S. B. (2012). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 150.
- Irdawati, Y. d. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 5(4), 4.
- Karo-karo, Isran Rasyid S, R (n..d) Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 94-95.
- Khaerunnisa. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 9(2), 66-82.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran slam*, 37(1), 27-33.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Partijem. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar Kelompok A Tk Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 83-91.
- Rahmat, Puput Saeful (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 103.
- Retnaningsih, I. (2012). Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosa Kata Pada Anak Kelompok B taman kanak-kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 300-307.
- Sugiarti, Lulut (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 109-118.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung.
- Sunanih. (2017). Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 38-46.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susilana, Rudi (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*.
- Tampunolon. (2008). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca Pada Anak*. Bandung: Angkasa.
- Winarti, D.S (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873-882.
- Yunianta, K. T. (2019). Pengembangan Krtu Domano (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 63.