

## Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana

### Research and Development of Quartet Card Media for Simple Sentence Writing Skills

<sup>1\*</sup>Rizma Arfiana,<sup>2</sup> Nanang Khoirul Umam,<sup>3</sup>Iqnatia Alfiansyah, <sup>4</sup>Afakhrul Masub Bakhtiar

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

\*E-mail : [arfianarizma016@gmail.com](mailto:arfianarizma016@gmail.com)<sup>1</sup>, [nanang.khu@umg.ac.id](mailto:nanang.khu@umg.ac.id)<sup>2</sup>, [iqnatia@umg.ac.id](mailto:iqnatia@umg.ac.id)<sup>3</sup>,  
[afakh@umg.ac.id](mailto:afakh@umg.ac.id)<sup>4</sup>

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan ditinjau dari aspek kevalidan dan keefektifan serta mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. Pengembangan media kartu kuartet menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 23 Gresik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah validasi media dan angket. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis validasi ahli media dan materi, analisis angket respon siswa, serta analisis keefektifan media. Perolehan skor validator ahli media pertama sebesar 85,71% dan skor validator ahli media kedua sebesar 82,85%. Sedangkan hasil skor oleh validator ahli materi pertama sebesar 95% dan validator ahli materi kedua sebesar 92,25%. Media dinyatakan efektif dengan perolehan skor hasil pengerjaan soal peserta didik yang tuntas adalah 90,7%. Jumlah respon dari 43 peserta didik terhadap media pembelajaran kartu kuartet diperoleh skor sebesar 87,79% yang berarti media "sangat positif".

**Kata kunci:** media kartu Kuartet, menulis kalimat sederhana, Sekolah Dasar

#### Abstract

*This study aims to describe the quality of learning media produced in terms of validity and effectiveness as well as describe students' responses to quartet card learning media for simple sentence writing skills. The development of quartet card media uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at UPT SD Negeri 23 Gresik. The subjects of this research were fourth grade students of UPT SD Negeri 23 Gresik. The techniques used for data collection are media validation and questionnaires. The data analysis techniques used were media and material expert validation analysis, student response questionnaire analysis, and media effectiveness analysis. As a result of the research, two media experts who are lecturers in the Elementary School Teacher Education study program and two material experts from classroom teachers IV UPT SD Negeri 23 Gresik declared the quartet card learning media for simple sentence writing skills to be "very valid" in terms of both validity and effectiveness. 85.71% and 82.85%, respectively, were the scores of the first and second media expert validators. In the meantime, 95% was the score obtained by the first material expert validator and 92.25% by the second. The medium was deemed effective when 90.7% of the students' completed assignments met the required standards. The quartet card learning media received an overall response rate of 87.79% from 43 students, indicating that the media was deemed "very positive".*

**Keywords:** Quartet card media, Writing Simple Sentences, Elementary school



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2717>

Copyright© 2024, Rizma et al

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



Received 22 Oktober 2023, Accepted 21 Januari 2024, Published 2 Februari 2024

## PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu keterampilan yang kompleks di antara keterampilan bahasa lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Rahayu, Nurhayati, and Manik (2021) bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam pengembangan keterampilan menulis secara keseluruhan, khususnya dalam mengelompokkan kata untuk menyusun kalimat. Latihan menulis adalah latihan berbahasa yang bermanfaat. Menulis adalah proses menuangkan pemikiran ke dalam bentuk tulisan agar orang lain dapat memahaminya dalam bentuk simbol-simbol grafis (Nurhadi, 2019). Menurut (Umam, Bakhtiar, and Iskandar 2019) dari media bahasa penulis dapat mengungkapkan idenya. Komunikasi untuk mengungkapkan ide dalam bentuk tulisan bermakna termasuk dalam keterampilan berbahasa menulis (Ganing, 2019). Dalam keterampilan berbahasa, menulis adalah aktivitas yang rumit karena diharuskan untuk mengatur dan merangkai kata agar berisi tulisan yang bermakna serta dituangkan dalam bentuk ragam bahasa tulis. Menurut Nurhadi, (2019) terdapat enam tujuan menulis, yaitu memberitahukan, memastikan, mengungkapkan perasaan, menyenangkan, mendatangkan sesuatu dan menyelesaikan masalah.

Kalimat sederhana dibahas dalam materi msenulis di sekolah dasar. Kalimat yang hanya memiliki dua komponen subjek (S) dan predikat (P) dan mengandung informasi penting disebut kalimat sederhana. Kalimat yang berisi informasi inti dan mempunyai pola yaitu subjek (S) dan predikat (P) disebut kalimat sederhana. Dua unsur tersebut, dapat diperluas unsur lainnya yaitu objek (O) dan keterangan (Hilda Hadian, Mochamad Hadad, and Marlina 2018). Menurut (Finoza 2007), peran sintaksis kata adalah subjek, predikat, objek, pelengkap, dan keterangan yang dianggap sebagai unsur kalimat. Subjek dan predikat merupakan jumlah minimal unsur yang terdapat dalam kalimat sederhana bahasa Indonesia. Kalimat sederhana merupakan kalimat yang berisi informasi pokok dengan menggunakan pola kalimat. Kalimat sederhana dibangun dari unsur yang paling sederhana. Unsur kalimat yang utama yaitu subjek dan predikat, pola kalimat yang tepat harus memiliki minimal dua unsur tersebut. Sedangkan unsur kalimat objek, pelengkap dan keterangan merupakan tambahan untuk memperjelas suatu kalimat. Penyampaian pesan atau informasi melalui bahasa tulis terutama pada penulisan kalimat sederhana perlu memperhatikan pola kalimat yang benar.

Dari hasil temuan awal peneliti, media pembelajaran berperan penting terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam permainan kartu kuartet, setiap kartu bergambar memiliki keterangan yang menjelaskan gambar tersebut (Mariani & Setiawati, 2022). Berdasarkan definisi tersebut, Peneliti tertarik untuk mengembangkan kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana, karena sejalan dengan permasalahan yang telah dijelaskan. Selain itu, kartu kuartet adalah media visual yang dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa agar tidak hanya menggunakan buku sebagai bahan pembelajaran, tetapi juga membuat siswa tidak bosan saat kegiatan pembelajaran keterampilan menulis di kelas. Sejalan dengan pernyataan dari (Alfiansyah, 2018) bahwa lingkungan belajar yang hanya mengacu pada buku dan menggunakan metode ceramah dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan hanya mendengarkan guru menjelaskan sesuatu. Media merupakan pemanfaatan keseluruhan perangkat pendidikan agar tujuan pembelajaran yang ditentukan tercapai (Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan 2022). Karena belajar adalah proses komunikasi, media yang digunakan untuk belajar disebut media pembelajaran (Suttrisno and Puspitasari 2021). Menurut (Satrianawati 2018) ada empat jenis media pembelajaran: media visual, media audio, media audiovisual, dan media multimedia.

Kartu produk akhir berupa teks dan gambar yang ditampilkan pada kartu, maka media permainan kartu tergolong dalam media cetak berbasis visual (Saputri et al. 2022). Media kartu kuartet pembelajaran berisi gambar dan teks yang digunakan untuk menuntun siswa agar lebih mudah memahami materi berkaitan dengan gambar pada kartu. Media ini diperkenalkan setelah siswa memiliki kemampuan dasar membaca, sehingga lebih mudah diterapkan saat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Solusi dari penelitian sebelumnya mengenai keterampilan menulis kalimat sederhana yaitu melalui model pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh (Hasim & Saleh, 2022) menggunakan model *snowball throwing* dimana siswa akan belajar dan bersenang-senang dengan mengerjakan soal pada kertas yang berisi kalimat acak yang dimasukkan ke dalam bola lalu dilemparkan. Model tersebut berhasil meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas II SDN 11 Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo. Solusi lain mengenai keterampilan menulis kalimat sederhana adalah pemanfaatan media pembelajaran, seperti yang dikembangkan oleh (Rizqia, 2021) menggunakan media gambar sebagai alat bantu visual untuk siswa kelas III MI Selakopi, Kabupaten Bandung Barat. Hasil dari penggunaan media tersebut mengalami peningkatan setiap siklusnya. Beberapa judul yang berkaitan, penelitian pertama yang dilakukan oleh Mega Ayu Wulandari tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar" (Wulandari, Mega Ayu & Damayanti 2019). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu kuartet menulis narasi sugestif yang dikembangkan untuk kelas V dinyatakan baik dan layak digunakan. Penelitian kedua, dilakukan oleh Fitrah Alfiyanti Laily tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat Sederhana Untuk Kelas I Sekolah Dasar" (Laily dan Umam, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk menulis kalimat sederhana kelas I dapat membantu pembelajaran siswa dengan hasil validasi yang menunjukkan kriteria sangat valid. Penelitian ketiga, dilakukan oleh Anisa Khoiril Latifah tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang" (Latifah, Idris, dan Prasrihamni, 2023). Pengembangan media kartu kuartet dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) menunjukkan valid, praktis, dan efektif untuk diuji coba. Pembaharuan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti mengembangkan media kartu kuartet yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan menambahkan gambar dan deskripsi. Selain itu, media pembelajaran khususnya keterampilan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia belum ada di sekolah. Dikembangkan peneliti untuk menyelaraskan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Dalam teori perkembangan kognitif, Piaget menegaskan bahwa anak akan berhasil jika pembelajarannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Menurut teori Piaget, tahap operasional konkrit adalah tingkat perkembangan anak pada usia 6-12 tahun dimana mereka sudah cukup matang untuk menerapkan proses berpikir pada objek nyata saat itu (Ibda, 2015).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) untuk istilah inggrisnya. Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dari (Afifah, Kurniaman, & Noviana 2022) digunakan dalam penelitian ini. Tempat penelitian ini yaitu UPT SD Negeri 23 Gresik. Siswa kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik menjadi subjek dalam penelitian pengembangan kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana yang dilakukan di semester ganjil tahun ajaran

2023-2024. Dua teknik mengumpulkan data untuk penelitian ini ada dua, yang pertama adalah validasi media yang di nilai oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk menguji kevalidan dari media. Yang kedua adalah angket respon yang diberikan setelah siswa belajar menggunakan media kartu kuartet dengan berisikan beberapa pertanyaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

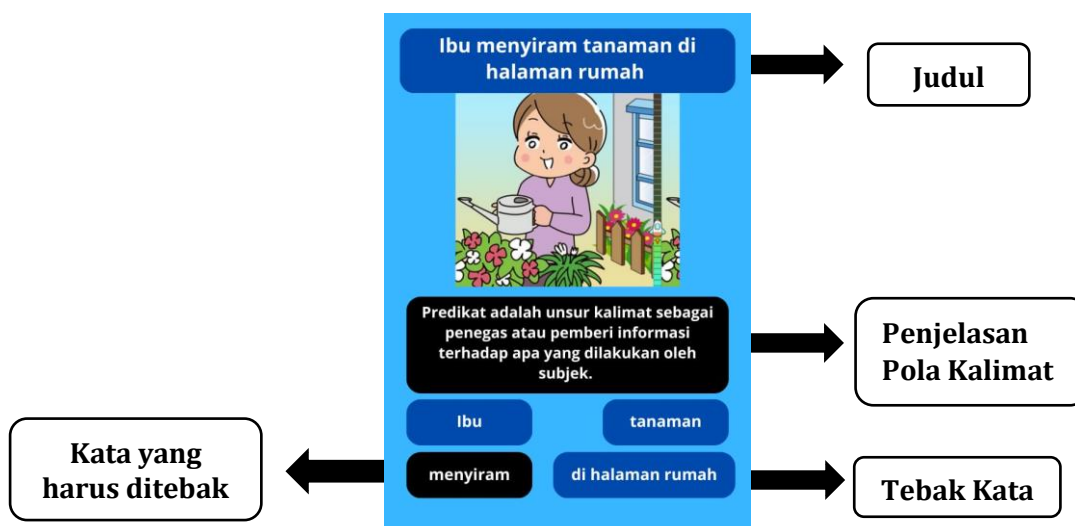
Diperoleh hasil dari pelaksanaan penelitian ini yang dilakukan pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 23 Gresik mata pelajaran bahasa Indonesia tahun ajaran 2023/2024 dengan menggunakan lima tahap model pengembangan ADDIE.

### 1. Tahap *Analyze*

Hasil pra observasi yang dilakukan di UPT SD Negeri 23 Gresik pada bulan Oktober 2023 memberikan dasar untuk analisis penelitian ini. Hasil pra observasi menunjukkan bahwa ada beberapa masalah dengan pembelajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan pendekatan ceramah saat mengajar dan siswa hanya menggunakan buku sebagai media dan sumber belajar. Selain itu, terdapat siswa yang belum memahami cara menulis pola kalimat subjek, predikat, objek dan keterangan.

### 2. Tahap *Design*

Pada tahap ini merupakan perancangan media yang akan dibuat. Pertama yang dilakukan peneliti yaitu merancang kartu kuartet menggunakan aplikasi canva. Peneliti mencari gambar dan menuliskan kalimat SPOK pada kartu. Desain dari kartu kuartet sama dengan kartu kuartet pada umumnya terdapat tema atau judul di bagian atas lalu gambar dan empat sub judul di bawahnya. Perbedaan dengan kartu kuartet pada umumnya adalah peneliti membuat kartu kuartet yang di dalamnya memuat materi subjek, predikat, objek, dan keterangan serta menambahkan penjelasan di bawah gambar. Peneliti juga merancang aturan permainan kartu kuartet. Kedua, peneliti menggunakan art paper tebal untuk dijadikan kartu dengan ukuran 7,4 cm x 5,2 cm dan art paper tipis untuk aturan permainan kartu kuartet. Ketiga, peneliti membeli box plastic untuk tempat kartu kuartet dengan ukuran 9 cm x 5,7 cm.



Gambar 1. Design Kartu Kuartet Pola Kalimat Subjek



Gambar 2. Design Pola Kalimat Predikat



Gambar 3. Design Pola Kalimat Objek



Gambar 4. Design Pola Kalimat Keterangan

### 3. Tahap *Development*

Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. Dua ahli media dan dua ahli materi yang menjadi validator untuk menilai media pembelajaran. Yang menjadi ahli media merupakan dosen dari program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Gresik. Sedangkan, untuk ahli materi merupakan guru yang mengajar kelas IV di UPT SD Negeri 23 Gresik.

#### a) Hasil Skor Validator Ahli Media 1

Berdasarkan pengembangan media yang telah dibuat, peneliti melakukan validasi media terlebih dahulu kepada dua ahli media yang merupakan dosen dari Universitas Muhammadiyah Gresik. Jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli media yang pertama dengan tujuh indikator penilaian adalah 30 dengan presentase 85,71% dengan kriteria "sangat valid".

**Tabel 1. Hasil Validator Ahli Media 1**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Validator 1</b>
Tampilan	Warna media menarik	5
	Ukuran media sesuai dengan standart ISO	5
	Penataan tata letak (judul, gambar, teks) setiap kartu diatur secara proporsional	4
	Gambar pada media kartu kuartet jelas dan menarik	4
	Tampilan media menarik bagi siswa	4
Penyajian	Kejelasan tulisan teks (jenis dan ukuran font)	4
	Media kartu kuartet disajikan secara praktis	4
<b>Jumlah skor yang di dapat</b>		<b>30</b>
<b>Persentasi per validator</b>		<b>85,71 %</b>
<b>Kriteria skor</b>		<b>Sangat Valid</b>

## b) Hasil Skor Validator Ahli Media 2

Berdasarkan pengembangan media yang telah dibuat, peneliti melakukan validasi media terlebih dahulu kepada dua ahli media yang merupakan dosen dari Universitas Muhammadiyah Gresik. Jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli media yang kedua dengan tujuh indikator penilaian adalah 29 dengan presentase 82,85% dengan kriteria "sangat valid".

**Tabel 2. Hasil Validator Ahli Media 2**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Validator 2</b>
Tampilan	Warna media menarik	4
	Ukuran media sesuai dengan standart ISO	4
	Penataan tata letak (judul, gambar, teks) setiap kartu diatur secara proporsional	4
	Gambar pada media kartu kuartet jelas dan menarik	4
	Tampilan media menarik bagi siswa	4

Penyajian	Kejelasan tulisan teks (jenis dan ukuran font)	4
	Media kartu kuartet disajikan secara praktis	5
<b>Jumlah skor yang di dapat</b>		<b>29</b>
<b>Persentasi per validator</b>		<b>82,85 %</b>
<b>Kriteria skor</b>		<b>Sangat Valid</b>

a) Hasil Skor Validator Ahli Materi 1

Berdasarkan pengembangan media yang telah dibuat, peneliti melakukan validasi media terlebih dahulu kepada dua ahli materi yang merupakan guru kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik. Jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli materi yang pertama dengan delapan indikator penilaian adalah 38 dengan presentase 95% dengan kriteria "sangat valid".

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi 1**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Validator 1</b>
Isi	Pemilihan gambar sesuai materi	5
	Penataan materi pada kartu yang tepat	5
	Kemudahan memahami isi materi pada kartu kuartet	4
	Kejelasan penyajian materi menulis kalimat sederhana	5
	Memberikan pengalaman belajar pada siswa	5
	Ketertarikan siswa terhadap media kartu kuartet	5
Bahasa	Ketepatan penggunaan kalimat dalam media	4
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5
<b>Jumlah skor yang di dapat</b>		<b>38</b>
<b>Persentase per validator</b>		<b>95%</b>
<b>Kriteria Skor</b>		<b>Sangat Valid</b>

## b) Hasil Skor Validator Ahli Materi 2

Berdasarkan pengembangan media yang telah dibuat, peneliti melakukan validasi media terlebih dahulu kepada dua ahli materi yang merupakan guru kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik. Jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli materi yang kedua dengan delapan indikator penilaian adalah 37 dengan presentase 92,5% dengan kriteria “sangat valid”.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi 2**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Validator 2</b>
Isi	Pemilihan gambar sesuai materi	5
	Penataan materi pada kartu yang tepat	5
	Kemudahan memahami isi materi pada kartu kuartet	5
	Kejelasan penyajian materi menulis kalimat sederhana	4
	Memberikan pengalaman belajar pada siswa	5
	Ketertarikan siswa terhadap media kartu kuartet	5
Bahasa	Ketepatan penggunaan kalimat dalam media	4
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4
<b>Jumlah skor yang di dapat</b>		<b>37</b>
<b>Persentase per validator</b>		<b>92,5%</b>
<b>Kriteria Skor</b>		<b>Sangat Valid</b>

4. Tahap *Implementation*

Setelah media dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, maka selanjutnya dilakukan implementasi kepada peserta didik kelas IV yang diikuti 43 siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan dan respon dari peserta didik.

## a) Hasil Tes Peserta Didik

Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan, peneliti melakukan tes kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran kartu kuartet. Tes ini berisi tiga soal dimana peserta didik harus membuat kalimat SPOK dari kata yang telah ditentukan. Berdasarkan perolehan tes dari 43 peserta didik terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas karena skor perolehan  $\leq 75$  dan 39 peserta didik dinyatakan tuntas. Diperoleh hasil persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,7%. Berdasarkan hasil perhitungan, maka media pembelajaran kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana dinyatakan efektif karena siswa yang tuntas  $\geq 75\%$  dari seluruh siswa.



b) Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik

Hasil implementasi yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan angket respon untuk mengetahui tanggapan siswa setelah belajar dengan media kartu kuartet. Hasil skor angket respon dari 43 siswa adalah 87,79%. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana dengan kriteria “sangat positif”.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap akhir dari proses pengembangan media adalah evaluasi. Setelah menggunakan kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, siswa diminta untuk mengerjakan soal – soal yang berkaitan dengan pola kalimat subjek, predikat, objek dan keterangan. Selesai mengerjakan soal, siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon untuk mengetahui tanggapan mereka. Peneliti menggunakan saran dari ahli media dan ahli materi sebagai bahan perbaikan untuk media kartu kuartet yang dikembangkan.

Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana merupakan pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran bahasa. Kartu kuartet menghadirkan dimensi interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan kartu kuartet, siswa dapat memperluas kosakata, memahami struktur kalimat, dan mengasah kemampuan menyusun kalimat sederhana secara lebih sistematis. Dengan memainkan permainan ini, siswa dihadapkan pada situasi yang mendorong mereka untuk memikirkan konteks dan hubungan antarkata dalam menyusun kalimat, sehingga membantu mereka menginternalisasi pola kalimat yang benar secara lebih efektif (Habibullah, Sutrisno, and Pulviana 2022).

Selain itu, penggunaan media kartu kuartet juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui kolaborasi dan komunikasi antarrekan. Dalam proses bermain, siswa dihadapkan pada tugas untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya (Ifta Atibatul Qulub, Sutrisno 2023). Mereka perlu menjelaskan, mendiskusikan, dan merumuskan kalimat-kalimat berdasarkan informasi yang terdapat pada kartu kuartet. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan menulis, tetapi juga mengasah kemampuan verbal dan sosial siswa. Dengan demikian, pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana bukan hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kolaboratif bagi para siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini adalah kualitas media pembelajaran kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana yang dihasilkan yang pertama ditinjau dari kevalidan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. Media kartu kuartet termasuk dalam kriteria “sangat valid” menurut pengukuran kriteria kevalidan dengan hasil skor oleh validator ahli media pertama sebesar 85,71% sedangkan hasil skor oleh validator ahli media kedua sebesar 82,85%. Sedangkan media dinyatakan “sangat valid” oleh dua ahli materi menurut pengukuran kriteria kevalidan dengan hasil skor validator ahli materi pertama sebesar 95% sedangkan hasil skor oleh validator ahli materi kedua sebesar 92,5%. Kedua ditinjau dari Keefektifan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. Media kartu kuartet dinyatakan efektif jika siswa yang tuntas  $\geq 75\%$  dari seluruh siswa. Berdasarkan hasil pengerjaan soal dari 43 peserta didik, perolehan skor peserta didik yang tuntas adalah 90,7 %. Jumlah dari 43 responden telah terisi 43 respon yang artinya respon mencapai 100%.

Dari hasil respon tersebut diperoleh skor 87,79% yang berarti media “sangat positif” menurut pengukuran kriteria respon peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat pembelajaran kartu kuartet ini dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Sebelum media diterapkan, guru dan siswa sebaiknya membaca aturan permainan terlebih dahulu. Untuk peneliti selanjutnya bisa dengan cara mengganti materi pembelajaran lain agar media menjadi beragam dan menarik bagi siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT atas kelancaran yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan artikel ini tepat waktu. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing, dan teman – teman atas dukungan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam proses penyelesaian artikel ini.

## REFERENSI

- Afifah, Nur, Otang Kurniawan, and Eddy Noviana. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1(1):33–42. doi: 10.33578/kpd.v1i1.24.
- Alfiansyah, Iqnatia. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (Nht) Pada Materi Kerusakan Lingkungan Di Kelas Iv Sekolah Dasar.” *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 25(1):26. doi: 10.30587/didaktika.v25i1.692.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):146–54. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.270.
- Finoza, Lamuddin. 2007. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Ganing, Ni Nyoman. 2019. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE BERBANTUAN MEDIA VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN INDONESIA.” 3:278–85.
- Habibullah, M. Romadlon, Sutrisno Sutrisno, and Lia Pulviana. 2022. “Pengembangan Bahan Ajar Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Menggunakan Google Sites Kelas IV.” *Cendekia* 14(02):303–17.
- Hasim, Evi, and Meylan Saleh. 2022. “Menulis Kalimat Sederhana Melalui Impelemntasi Model Snowball Throwing Pada Siswa Kelas II SDN 11 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(2):785. doi: 10.37905/aksara.8.2.785-794.2022.
- Hilda Hadian, Latifah, Sugara Mochamad Hadad, and Ina Marlina. 2018. “Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 4(2):212–42. doi: 10.36989/didaktik.v4i2.73.
- Ibda, F. 2015. “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.” *Intelektualita* 3(1):242904.
- Ifta Atibatul Qulub, Sutrisno, Midya Yuli Amreta. 2023. “Internalization of Profil Pelajar Pancasila Strengthening Project in Scout Extracurricular at Elementary School.” *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan* 10(2):300–315. doi: 10.32505/tarbawi.v10i2.7386.

- Laily, Fitriah Alfiyanti, and Nanang Khoirul Umam. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat Sederhana Untuk Kelas I Sekolah Dasar." *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 5(1):1-15.
- Latifah, Anisa Khoiril, Muhammad Idris, and Mega Prasrihamni. 2023. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang." 06(01):2783-99.
- Mariani, M. Y. Santi, and Esti Setiawati. 2022. "Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN Pada Muatan Pembelajaran IPS." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 3:90-97. doi: 10.30595/pssh.v3i.348.
- Nurhadi, Dr. 2019. *Handbook of Writing*. edited by R. Aningtyas Dwi. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahayu, Isti Setia, Siti Nurhayati, and Nelly Manik. 2021. "Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Pada Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas III SDN Pabuaran Tumpeng 2 Kota Tangerang." *Masaliq* 1(3):191-202. doi: 10.58578/masaliq.v1i3.62.
- Rizqia, Maulida. 2021. "Kata Kunci : Media Gambar, Keterampilan Menulis Dan Bahasa Indonesia 200 |." 1(2).
- Saputri, Yunita, Sylvia Lara Syaflin, Ilham Arvan Junaidi, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. 2022. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia ' BATU ' Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." 4(2):315-24. doi: 10.37216/badaa.v4i2.648.
- Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suttriso, Suttriso, and Hesti Puspitasari. 2021. "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 8(2):83-91. doi: <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>.
- Umam, Nanang Khoirul, Afakhrul Masub Bakhtiar, and Hardian Iskandar. 2019. "Penggunaan Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Kelas IV SDN 1 Slempit." *Molecules* 9(1):148-62.
- Wulandari, Mega Ayu & Damayanti, Maryam Isnaini. 2019. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 07(05):3337-47.