

## **PENGEMBANGAN KARTU KUARTET BERBASIS *EDUTAINMENT* MATERI UNSUR BACAAN MENINGKATKAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS 3 SDN SUKOREJO 1**

**Riani Puji Lestari<sup>1\*</sup>, Ragil Tri Oktaviani<sup>2</sup>, Khoirul Wafa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama' Blitar, Indonesia

Corresponding author email: [rianipuji2801@gmail.com](mailto:rianipuji2801@gmail.com)

Received 6 July 2025; Received in revised form 2 October 2025; Accepted 15 November 2025

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment* dalam meningkatkan keterampilan membaca intensif melalui tahap uji kevalidan dan kelayakan media kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon guru. Metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ASSURE milik Iskandar yang terdiri dari 6 tahapan, (1) menganalisis karakteristik siswa, (2) menetapkan standar pembelajaran, (3) memilih media, metode, dan materi, (4) menggunakan media, metode, dan materi, (5) mendorong siswa, (6) evaluasi dan revisi. Setelah dilakukan observasi awal didapatkan perlunya tindakan pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment* materi unsur teks bacaan dalam menunjang keterampilan membaca intensif pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal. Berdasarkan tindakan hasil penelitian tersebut, diperoleh bahwa peningkatan keterampilan membaca intensif sebanyak 21 siswa setelah menggunakan media kartu kuartet melalui perhitungan rumus n-gain *score* dari data nilai pre – test dan post – test memperoleh persentase 71% kriteria "Tinggi". Peneliti, simpulkan peningkatan keterampilan membaca intensif melalui uji kevalidan dan kelayakan media kartu kuartet berbasis *edutainment* yang telah peneliti lakukan dikatakan lebih baik dari sebelumnya.

**Kata Kunci:** edutainment; media kartu kuartet; membaca intensif.

### **Abstract**

*The purpose of this study was to examine the development of edutainment – based quartet card media in improving intensive reading skills through the stages of testing validity and feasibility of the media to media, material, language experts and teacher responses. The method used is Research and Development (R&D) with Iskandar ASSURE model which consists of 6 stages (1) analyzing student characteristics, (2) setting learning standard and objectives, (3) choosing media, methods, and materials, (4) using media, methods, and materials, (5) encouraging student participation, (6) evaluation and revise. After conducting initial observations, it was found that there was a need for action develop edutainment – based quartet card media for reading text elements in supporting intensive reading skills in learning Indonesian optimally. Based on the results of the research, it was found that there was an increase in intensive reading skills of 21 students after using the quartet card media through calculation of the n-gain score formula and from the pre-test and post-test value data, a percentage of 71% of "high" criteria was obtained. The researcher concluded that increase in intensive reading skills through validity and feasibility test of edutainment – based quartet card media that the researcher had conducted was said to be better than before.*

**Keywords:** edutainment; quartet card media; intensive reading.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran berfungsi sebagai bekal utama anak usia dini dalam belajar dan bekerja artinya melalui bahasa secara tidak langsung melatih dan mengembangkan kompetensi serta berfikir peserta didik sesuai kebutuhan era modern saat ini. Sebagaimana Riana & Sugiarti dalam Amir, nursalam, (2022) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa indonesia dalam era merdeka belajar lebih mengutamakan strategi humanisme, multimodal, dan pendekatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar, memerlukan penguasaan empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan empat keterampilan ini membantu siswa memecahkan masalah dengan menggunakan proses komunikasi yang rasional. Menurut Atmazaki dalam Ali (2020) menyatakan salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat berkomunikasi secara moral, baik secara lisan maupun tulis. Kemampuan berkomunikasi mereka dapat ditingkatkan melalui proses membaca. Maka, melalui pernyataan tersebut menjadi landasan peneliti mengembangkan pembelajaran bahasa indonesia pada kurikulum merdeka secara interaktif dan kreatif diharapkan mampu menajamkan intuisinya untuk belajar.

Berdasarkan observasi penelitian pada kelas 3 SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar terdapat permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan yaitu kurangnya keterampilan membaca intensif siswa dikarenakan metode bersifat konvensional dan media mengacu dalam buku ajar berbantuan gambar pembelajaran bahasa indonesia materi unsur teks bacaan. Buktinya, ketika pendidik melakukan proses tanya jawab terkait materi topik bab 4 senyum di sekitarku. Peserta didik cenderung cepat melupakan bacaan, sulit menemukan ide pokok, ide penjelasan dan penyampaian kesimpulannya kurang intens. Peneliti menganalisis bahwa keterampilan membaca intensif peserta didik perlu ditingkatkan. Siregar (2024) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan membaca intensif mempermudah seseorang memahami informasi secara mendalam dari teks dibaca serta mampu menjawab pertanyaan – pertanyaan terkait isi teks dibacanya. Jadi, adanya permasalahan ini mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai salah satu keterampilan yang dibutuhkan pembelajaran bahasa indonesia.

Sebagai solusi atas permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbasis metode *edutainment*. Pemilihan media didasarkan Wijayanti & Aan (2023) menyatakan media pembelajaran kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan yakni, kartu permainan menjadi menyenangkan, di prediksi partisipasi aktif meningkat dan media bersifat praktis mudah dibawa kemana- mana oleh siswa. Menurut Tasrief (2020) menyatakan bahwa di dalam media kartu kuartet biasanya tertera keterangan bahwa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut, dengan tulisan yang lebih besar atau tebal ditulis di bagian atas kartu. Sedangkan dalam metode *edutainment* yang digunakan di dalam pembelajaran bahasa indonesia berupa game "Sapa" (Sambung Paragraf). Game dilakukan berkelompok terdiri 4 – 5

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i2.23756>

peserta didik dengan mendapatkan 1 set kartu kuartet terdiri 4 - 5 kartu dilengkapi kartu tambahan kuis.

Urgensi dari penelitian adalah pentingnya menumbuhkan keterampilan membaca intensif peserta didik kelas 3 pada pembelajaran abad- 21 seperti saat ini, dengan fenomena yang telah di paparkan peneliti sebelumnya dikhawatirkan media dan metode pembelajaran kurang efektif mempengaruhi proses pemahaman peserta didik terhadap materi unsur teks bacaan mata pelajaran bahasa indonesia yakni ide pokok, ide penjelas, dan penyampaian kesimpulan teks bacaan informasi. Sehingga, melalui pengembangan media kartu kuartet berbasis edutainment diharapkan menjadi media dan metode pembelajaran bermanfaat dalam mencapai keterampilan membaca intensif guna masa depannya.

Beberapa penelitian terdahulu diantaranya, pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment* dilakukan peneliti sebelumnya yaitu, Saputri & Syaflin (2022) judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia (BATU) Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." Hasil penelitian dinyatakan valid dan praktis. Bakara, Lidia, et al (2024) meneliti "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Berbasis *Edutainment* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo T.A 2024/ 2025." Penelitian terkait membaca intensif dilakukan oleh Riani (2023) dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif Melalui Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 2 Tanjung Aguing (MURATARA)." Setyawan (2020) menyatakan bahwa media kartu kuartet berbasis alam bermanfaat menunjang keterampilan membaca pemahaman yang rendah bagi siswa-siswi sekolah dasar.

Berdasarkan *kajian review* tersebut, kebaruan penelitian terletak pada rancangan media kartu kuartet berbasis *edutainment* dan tujuannya. Pada umumnya desain kartu kuartet memiliki ukuran menyerupai bentuk persegi panjang berbentuk potret, gambarnya sebagai background dan berfungsi mempermudah hafalan. Sedangkan, media kartu kuartet yang dikembangkan memiliki ukuran panjang 115 mm x lebar 92 mm berbentuk *landscape* diikuti gambar tema profesi, dan terdapat quis. Bacaan profesi disajikan sesuai profesi di sekitar tempat tinggal siswa – siswi SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar. Tujuan penelitian ini, meningkatkan keterampilan membaca intensif dengan proses pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbasis *edutainment* setelah uji kevalidan dan kelayakan pada siswa kelas 3 SDN Sukorejo 1, Kabupaten Blitar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan menggunakan model Research and Pengembangan (R&D) metode ASSURE milik Iskandar (2020) dengan 6 tahapan, yaitu: yang terdiri dari enam tahapan: (1) Mengevaluasi siswa; (2) Menentukan standar dan tujuan negara; (3) Memilih media, metode, dan bahan; (4) Menggunakan metode, bahan dan metode; dan (5) Meminta partisipasi siswa. Pemilihan metode pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment* didasarkan dengan

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i2.23756>

permasalahan dan karakteristik peserta didik kelas 3 SDN Sukorejo 1, Kabupaten Blitar.

Peneliti, mengembangkan media kartu kuartet berbasis *edutainment* membutuhkan data: (1) Sumber data diperoleh dari analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan peserta didik, (2) Sumber data untuk menentukan standar dan tujuan berasal dari menetapkan tujuan pembelajaran sesuai capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa indonesia bab 4 materi unsur teks bacaan kelas 3, (3) Sumber data dalam memilih metode, media, dan materi melalui analisis buku pegangan guru dan peserta didik. (4) Sumber data dalam menggunakan metode, media dan materi berasal dari proses validasi ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli materi pembelajaran, (5) Sumber data dari partisipasi pembelajar dari guru dan peserta didik kelas 3 SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar dalam memanfaatkan media pembelajaran kartu kuartet berbasis *edutainment*, (6) Sumber data untuk merevisi dan evaluasi berasal dari proses penyebaran angket dari para ahli. Teknik pengumpulan data dalam penelitian wawancara, angket, tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan, teknik analisisnya menggunakan pendekatan secara kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif berasal dari analisis validasi. Sedangkan sumber data yang mencakup kritik dan saran dianalisis secara kualitatif. Penentuan skor validasi instrumen dan angket respon guru (kelayakan media) menggunakan perhitungan skala likert pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert Validasi Instrumen dan Angket Ahli

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017)

Tahap selanjutnya, skor yang diperoleh dari angket validasi ahli dihitung menggunakan rumus Gambar 1.

$$Va_h = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Perhitungan Angket

Keterangan:

$Va_h$  = Validasi ahli

$Tse$  = skor empiric yang dicapai

$Tsh$  = skor empiric maksimal

Selanjutnya, diukur menggunakan tabel kriteria kategori kevalidan media. Tabel kevalidan media sebagai bahan pertimbangan dari para ahli ditinjau Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kategori Kevalidan Media

<b>Tingkat Ketercapaian</b>	<b>Kategori</b>
85,0 – 100	Sangat valid
70,01 – 85,00	Cukup valid
50,1 – 50,00	Kurang valid
01,00 – 50,00	Tidak valid

Sumber: Akbar (2013)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Pada proses pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment*, hasil kevalidan media oleh para ahli, kelayakan oleh guru dan hasil peningkatan keterampilan membaca intensif oleh siswa kelas 3 SDN Sukorejo 1, Kabupaten Blitar. Berikut peneliti uraikan 6 tahapan, yaitu:

a. *Analyze Learners* (Menganalisis Karakteristik Pembelajar)

Pada tahap awal penelitian dilakukan observasi untuk menganalisis karakteristik peserta didik sejalan Ardiansyah & Risnita (2023) menyatakan observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang melibatkan langsung terhadap partisipan dan dalam konteks fenomena penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara terkait kurikulum dan kebutuhan guru sebagaimana Fadilla & Putri (2023) wawancara merupakan proses memperoleh keterangan dengan tujuan penelitian melalui proses tanya jawab secara langsung antara pewawancara dengan narasumber. Permasalahan dikelas 3 SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar sebagai berikut: 1) keterampilan membaca pembelajaran bahasa indonesia materi unsur teks bacaan rendah dibuktikan peserta didik mudah melupakan isi bacaan, 2) media pembelajaran bahasa indonesia kurang bervariatif, dan 3) metode pembelajaran bahasa indonesia bersifat konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

b. *State Objectives* (Menetapkan Standar dan Tujuan Pembelajaran)

Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan dengan kurikulum di SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar yaitu kurikulum merdeka. Aryana, (2020) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan gambaran kepada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Pada kurikulum ini, terdapat komponen pembelajaran seperti, CP, TP, dan ATP. Proses analisis didukung buku pegangan guru dan observasi dikelas 3 SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar. Hasil akhirnya bahwa siswa kelas 3 mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa materinya berkaitan dengan unsur pembentuk teks bacaan ide pokok, ide penjelas, dan kesimpulan.

c. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Materi)

Tahap selanjutnya setelah menganalisis komponen pada bab 4 "Senyum di Sekitarku." Peneliti menentukan metode, media dan materi sesuai tujuan pembelajaran. Metode yang dipakai peneliti adalah metode *edutainment*. Bara et,al (2023) menyimpulkan bahwa konsep metode *edutainment* yaitu sebuah proses dan aktivitas pembelajaran yang tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan melainkan wujudnya humanis, interaktif, edukatif terbuka dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dilakukan secara

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i2.23756>

berkelompok. Sebagaimana Wijayanti & Aan (2023) kartu kuartet sesuai dengan gaya belajarnya siswa sekolah dasar yaitu belajar selayaknya bermain. Materi yang digunakan penelitian ini unsur teks bacaan seperti ide pokok, ide penjelasan, dan kesimpulan.

d. *Utilize Methods, Media, and Materials* (Menggunakan Metode, Media, dan Materi)

Pada tahap ini, sebelum penggunaan metode, media dan materi dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan proses validasi instrumen angket dan validasi kartu kuartet berbasis *edutainment* kepada ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa.

Sejalan Harsono, Hendi et al (2022) menyatakan bahwa tujuan adanya teknik angket (kuesioner) untuk mengetahui dan menganalisa apa saja kekurangan dan kelebihan dari sebuah penelitian. Berikut disajikan hasil validasi instrumen dan validasi produk:

#### 1) Hasil Uji Validasi Instrumen

Uji validasi instrumen dilakukan untuk mengetahui kevalidan butir-butir instrumen sebelum digunakan menilai pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment*. Uji validasi instrumen ditujukan kepada Dosen Universitas Nahdlatul Ulama' Blitar. Berikut rekapitulasi hasil validasi instrumen Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Instrumen

<b>Instrumen</b>	<b>Validator Instrumen</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media	Khoirul Wafa, S.Pd.I., M.Pd	95%	Sangat Valid
Ahli Materi	Khoirul Wafa, S.Pd.I., M.Pd	95%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	Ragil Tri Oktaviani, S.Pd., M.Sn	100%	Sangat Valid
Respon Guru	Khoirul Wafa, S.Pd.I., M.Pd	100%	Sangat Valid
Respon Siswa	Khoirul Wafa, S.Pd.I., M.Pd	100%	Sangat Valid

Selain melakukan uji validasi instrumen kepada para ahli peneliti melakukan uji validitas lembar respon siswa kelas 3 berjumlah 6 butir soal. Sebagaimana Sanaky & La.Moh (2021) mengungkapkan bahwa penelitian dianggap valid hanya jika dapat mengukur tujuan dan memberikan data dari variabel yang diteliti secara akurat. Hasil uji validitas diperoleh dari bantuan aplikasi spss bahwa jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  disajikan Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa

<b>Nomor Soal</b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Keputusan</b>
1	0,501	0,432	Valid
2	0,451	0,432	Valid
3	0,447	0,432	Valid
4	0,447	0,432	Valid
5	0,473	0,432	Valid
6	0,492	0,432	Valid

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i2.23756>

## 2) Hasil Uji Validasi Produk

Setelah lembar angket respon siswa valid selanjutnya lembar angket dapat digunakan untuk proses pengambilan data. Sebelum pengambilan data peneliti melakukan analisis kevalidan produk oleh para ahli Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kevalidan Produk

Aspek Validasi	Validator	Skor	Kategori
Ahli Media	Fernadiksa, M.Pd	92,5%	Sangat Valid
Ahli Materi	Trio Arista, M.Pd	85%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	Latifatul Jannah, M.Pd	100%	Sangat Valid

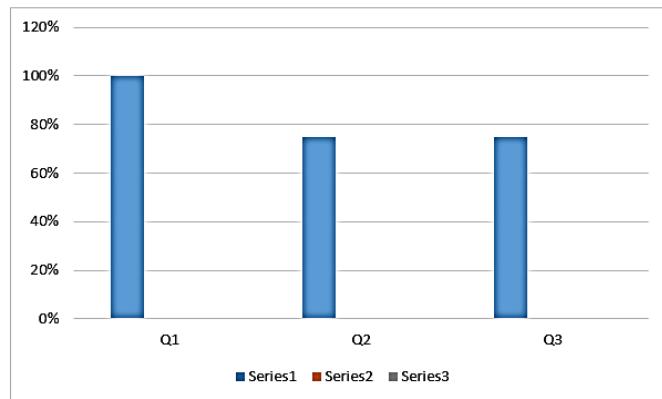
### e. *Require Learner Participation* (Mendorong Partisipasi Pembelajar)

Pada tahap ini peneliti melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian. Siswa memanfaatkan media kartu kuartet berbasis *edutainment*. Sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji kelayakan oleh Karina Kurnia Sari. S. Si selaku guru kelas 3 SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar. Hasil uji kelayakan produk disajikan Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Kelayakan Produk

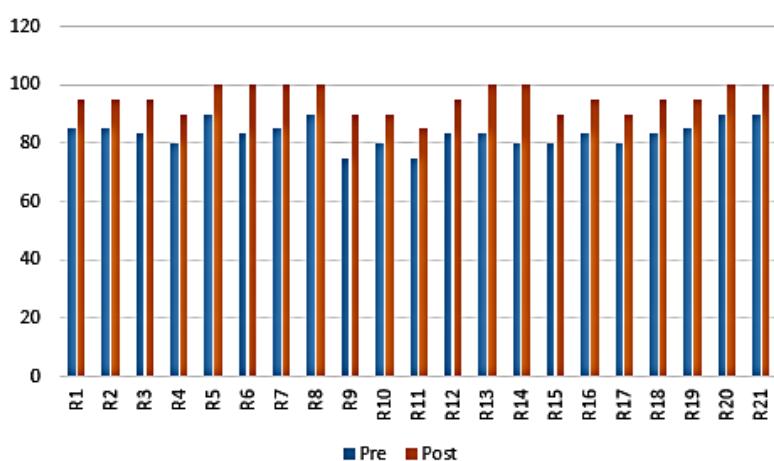
Indikator Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Max	Presentase	Keterangan
1. Materi pada media pembelajaran sesuai dengan CP TP	4	4	100%	Sangat Valid
2. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi berkualitas	3	4	75%	Cukup Valid
3. Media kartu kuartet berbasis <i>edutainment</i> meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar	3	4	75%	Cukup Valid
4. Media kartu kuartet berbasis <i>edutainment</i> menciptakan rasa senang saat pembelajaran berlangsung	3	4	75%	Cukup Valid
5. Media kartu kuartet berbasis <i>edutainment</i> menciptakan rasa senang saat pembelajaran berlangsung	3	4	75%	Cukup Valid
Total	16	20	80%	Cukup Valid

Pada data kelayakan media menghasilkan skor 80% kategori "Cukup Valid". Berikut grafik rekapitulasi hasil respon guru aspek kelayakan media Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Kelayakan Produk oleh Guru

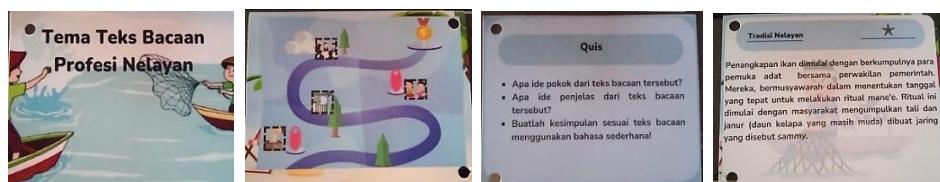
Setelah media dikatakan layak oleh guru kelas 3. Selanjutnya, peneliti melakukan implementasi media kartu kuartet berbasis *edutainment* kepada 21 siswa kelas 3. Pengambilan data dilaksanakan 2 kali pertemuan tanggal 23 April 2025 pre-test dan 8 Mei 2025 post-test. Penilaian nilai pre-test dan post-test dihitung dari rumus N-Gain *Score*. Berikut disajikan hasil peningkatan keterampilan membaca intensif dalam Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Uji Pre-test dan Post-test

f. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Tahap terakhir adalah evaluasi dan revisi oleh ahli terhadap media kartu kuartet berbasis *edutainment*. Berikut, peneliti sajikan perbedaan desain media sebelum revisi Gambar 4 dan setelah revisi Gambar 5.



Gambar 4. Desain Media Kartu Kuartet Sebelum Revisi



Gambar 5. Desain Media Kartu Kuartet Setelah Revisi

## 2. Pembahasan

Berdasarkan temuan diatas penelitian melibatkan enam tahapan dalam metode ASSURE. Tahap awal melibatkan proses wawancara dan observasi untuk analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru dan siswa di SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar. Permasalahan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media fisik pada pembelajaran bahasa indonesia karena keterampilan membaca intensif peserta didik kelas 3 tergolong rendah. Hal ini dibuktikan, ketika pembelajaran bahasa indonesia materi unsur teks bacaan kebanyakan siswa hanya membaca sekilas tanpa memahami isi bacaan. Selain itu, saat observasi peneliti menemukan permasalahan berupa pengelolaan kelas kurang bervariatif dipengaruhi oleh metode pembelajaran bersifat konvensional. Hasil analisis, membuat peneliti menemukan solusi mengembangkan media pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterampilan membaca intensif. Tahap kedua, menentukan tujuan pembelajaran pada topik bab 4 terkait unsur teks bacaan. Tahap ketiga, memilih media, materi dan metode sesuai tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini, memilih media kartu kuartet dengan metode *edutainment* materi unsur teks bacaan pada bab 4 senyum di sekitarku. Tahap keempat, menggunakan media, metode dan materi yang dipilih sesuai pada tahap ketiga. Pada tahap ini produk di uji oleh beberapa validator yaitu, ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan aspek kelayakan oleh guru sebelum di uji cobakan kepada siswa. Tahap kelima, pengembangan produk diimplementasikan kepada siswa sebagai subjek utama penelitian. Tahap keenam, melakukan proses evaluasi dan revisi produk sesuai saran dari para ahli, guru dan siswa.

Pada penentuan valid atau tidaknya pengembangan media memerlukan penilaian dari beberapa pihak berkompeten dalam bidangnya. Pihak yang terlibat dalam uji validasi yaitu ahli media mendapatkan skor 92,5%, ahli materi skor 85%, dan ahli bahasa yang memiliki skor 100%. Ketiga validasi sama – sama memperoleh kategori "Sangat Valid". Penentuan kevalidan berhubungan dengan asumsi dari Akbar (2013). Sedangkan, uji kelayakan media dilakukan oleh guru kelas 3 di SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar. Secara keseluruhan hasil penilaian media mendapatkan skor 80% dengan kategori "Cukup Valid" berkaitan dengan asumsi Akbar (2013). Melalui proses uji kelayakan media menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbasis *edutainment* materi unsur teks bacaan layak untuk di uji cobakan dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya. Sejalan Andalvi (2022) uji kelayakan bertujuan untuk menafsirkan media yang dikembangkan baik dari materi maupun desain medianya sudah layak digunakan dalam pembelajaran atau belum.

Pada hasil rekapitulasi angket dan tes siswa setelah dihitung menggunakan rumus N- *Gain Score*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan membaca intensif setelah diimplementasikan media kartu kuartet berbasis *edutainment*. Hal ini didukung dari perolehan nilai 71% dengan kategori "Tinggi". Peneliti menganalisis perubahan siswa terhadap keterampilan membaca intensif sebelum dan setelah media digunakan. Siswa saat menggunakan media dan metode yang digunakan guru lebih cenderung memiliki keterampilan membaca intensif rendah. Pendapat ini sesuai saat observasi, siswa cepat melupakan bacaan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Sedangkan setelah penggunaan media kartu kuartet berbasis *edutainment game* sambung paragraf siswa kelas 3 mudah memahami materi unsur teks bacaan dari proses membaca intensif teks bacaan tema profesi pembelajaran bahasa indonesia. Argumentasi ini didasarkan dari asumsi Riani (2023) ciri- ciri membaca intensif peserta didik yang baik, yaitu: siswa memiliki pemahaman tinggi,mendapatkan informasi secara detail dari proses membaca, dan akan cenderung lebih fokus.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diperoleh kesimpulan terdapat 3 pokok utama mencakup proses pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment*, hasil uji kevalidan dan kelayakan terhadap media kartu kuartet berbasis *edutainment*, dan hasil peningkatan keterampilan membaca intensif siswa kelas 3 SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar. Proses pengembangan menggunakan Metode ASSURE terdiri dari enam langkah, evaluasi siswa, penentuan tujuan negara, pemilihan metode, media, dan materi, penerapan metode, media, dan materi, meminta partisipasi siswa, dan evaluasi dan perbaikan. Melalui tahapan itu, peneliti melakukan uji kevalidan ahli media dengan skor 92,5%, ahli materi skor 85%, dan ahli bahasa skor 100% ketiganya sama – sama mendapatkan kategori "sangat valid". Sedangkan, kelayakan dari respon guru perolehan skor 80% kategori "cukup layak". Setelah tahap pengembangan, uji kevalidan, dan uji kelayakan terealisasikan selanjutnya peneliti membutuhkan peran siswa dalam uji coba produk berupa pengembangan media kartu kuartet meningkatkan keterampilan membaca intensif melalui membedakan tingkat keterampilan membaca intensif sebelum dan sesudah penggunaan media kartu kuartet berbasis *edutainment*. Peningkatan, diperoleh dari rumus N-*gain score* perolehan nilai akhir 71% kategori "tinggi". Peneliti berharap kritik dan saran dapat disampaikan oleh pembaca ataupun peneliti selanjutnya terkait pengembangan media kartu kuartet berbasis *edutainment* agar penelitian lebih baik ke depannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Penyusunan RPP Berbasis Android. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–8. <https://repository.upi.edu>
- Ali. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Universitas PGRI Palembang : Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i2.23756>

- amir, nursalam, I. (2022). Tantangan Implementasi Nilai- Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Special Edition Lalonget III, III*, 204–215. <https://DOI 10.19105/ghancaran.vi.7587>
- Andalvi, T. (2022). Kelayakan Buku Ajar Biologi Pada Sub Bab Materi Pteridophya di SMA Negeri 1 Beutong Kabupaten Nagan Raya. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 9*, 313–321. <https://dx.doi.org/10.22373/pbio.v9i1.11647.g6210>
- Ardiansyah, Risnita, J. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 1*, 1–9. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Aryana. (2020). Pentingnya Mendesain Pembelajaran Menuju Pendidikan Berkualitas. *Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, 3*, 304–318. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.456>
- Bakara, Lidia, et, al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo T.A 2024/ 2025. *Pendidikan Tambusai, 8*, 40533–40543. <https://iptam.org>
- Bara et, al. (2023). Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas V Sdn 104205 Tembung. *Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran, 7*, 178–184. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.21659>
- Fadilla, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Universitas Negeri Yogyakarta, 1*, 34–46. <https://id.scribd.com>
- Harsono, Hendi, N. (2022). Sejak Muda Sadar Pajak – Peran Generasi Milenial Dalam Peningkatan Pengetahuan Untuk Kepatuhan Wajib Pajak Demi Pemulihan Ekonomi. *Universitas Internasional Batam, 4*, 499–505.
- Iskandar, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *E- Journal: Universitas Negeri Padang, 4*, 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Riani. (2023). Skripsi: Peningkat Kemampuan Membaca Intensif Melalui Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 2 Tanjung Agung (Muratara). *Institut Agama Islam Negeri Curup, 1*–155. <http://e-theses.iaincurup.ac.id>
- Sanaky, La.Moh, T. (2021). Analisis Faktor - Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 TULEHU Maluku Tengah. *Politeknik Negeri Ambon, 11*, 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Saputri, Syaflin, J. (2022). Pengembangan Media Kartu Kuartet Bagian Tubuh Manusia (BATU) Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4*, 315–324. <https://DOI: 10.37216/badaa.v4i2.648>
- Setyawan. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas Iii Sdn Purwoyoso 03 Semarang. *Universitas Negeri Semarang, 1*–56. <http://lib.unnes.ac.id>

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i2.23756>

- Siregar. (2024). Penerapan Membaca Intensif dengan Kemampuan Menemukan Paragraf Deduktif dan Paragraf Induktif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4, 748–756. <https://DOI:10.47709/educendikia.v4i02.4828>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). CV ALFABETA.
- Tasrief, A. (2020). Perancangan Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur Untuk Siswa SD. *Universitas Negeri Surabaya*, 1, 16–27. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i3.36078>.
- Wijayanti, Aan, N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6, 124–133. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>