

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk kemampuan intelektual, keterampilan, dan karakter siswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam konteks pembelajaran modern, keberhasilan suatu proses belajar tidak hanya ditentukan oleh pendidik dan siswa, tetapi juga oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi yang bermakna. Menurut Kurniawan dan Hidayati (2021:55), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran yang dapat memperjelas makna materi, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kualitas bahan ajar, tetapi juga pada media yang digunakan untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara yang menghubungkan informasi dari sumber ke penerima, sehingga dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Daniyatipe et al., 2023: 294). Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Secara umum, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu media yang sudah tersedia dan dapat langsung digunakan, serta media yang dikembangkan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran tertentu.

Media yang dikembangkan secara khusus biasanya disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu jenis media yang memiliki potensi besar adalah media pembelajaran berbasis kartu, yang memadukan unsur visual, teks, dan permainan dalam satu media pembelajaran. Media ini dapat memuat gambar, simbol, konsep, atau soal yang membantu siswa memahami dan mengingat materi secara aktif (Suhana et al., 2024: 448).

Media berbasis kartu memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pertama, media ini memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi karena dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran, baik secara individual, berkelompok, kolaboratif, maupun kompetitif. Kedua, media kartu bersifat interaktif dan menyenangkan, sebab penggunaannya memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas permainan edukatif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang. Ketiga, media kartu mudah diadaptasikan sesuai dengan tingkat kesulitan materi, gaya belajar siswa, serta strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain itu, media berbasis kartu juga mendukung penerapan pembelajaran kontekstual dan prinsip gamifikasi, di mana elemen permainan diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Ariani, 2020:145).

Alasan pemilihan media berbasis kartu dibandingkan dengan media lainnya adalah karena media kartu memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung, baik secara fisik maupun mental, dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Dibandingkan dengan media digital, papan tulis, atau buku cetak,

media kartu lebih mudah digunakan, bersifat fleksibel, dan tidak memerlukan perangkat tambahan maupun koneksi internet. Selain itu, media berbasis kartu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hariyadi dan Wijayanti (2024) yang menunjukkan bahwa media kartu kuartet mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena memadukan unsur permainan edukatif dengan materi pembelajaran. Temuan serupa juga diperkuat oleh Nofetri dan Oknaryana (2023) yang menyatakan bahwa media kartu edukasi interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi, fokus, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media kartu memiliki dasar empiris yang kuat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Urgensi pengembangan media KUKBI muncul karena berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pendidik bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Sampang menunjukkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerpen. Banyak siswa kurang memperhatikan pelajaran, terlibat dalam aktivitas yang tidak relevan, serta memiliki keterampilan menyimak yang tergolong rendah. Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan bahwa variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas masih terbatas dan lebih banyak berfokus pada penggunaan buku cetak, sehingga suasana belajar menjadi kurang variatif dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembangan media KUKBI sebagai inovasi pembelajaran berbasis kartu diharapkan dapat menjadi solusi yang interaktif, menarik, dan efektif

dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan KUKBI (Kartu UNO Kuis Bahasa Indonesia), yaitu media permainan edukatif berbasis kartu yang mengadaptasi konsep permainan UNO, tetapi dikombinasikan dengan soal berbasis teks cerpen. Setiap kartu memuat soal HOTS, kartu aksi, dan kode QR yang mengarah ke materi teks cerpen. KUKBI dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta memfasilitasi pemahaman materi secara mendalam.

Media KUKBI diharapkan dapat mengatasi keterbatasan variasi media di kelas, memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih dinamis, serta memberikan kesempatan bagi pendidik untuk berkreasi dan menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan KUKBI menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam melatih keterampilan menyimak siswa kelas XI SMA/SMK.

Materi teks cerpen dipilih karena cerpen memiliki karakteristik yang padat, mengandung unsur tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat, sehingga sangat cocok untuk melatih keterampilan menyimak. Materi cerpen menuntut siswa untuk menganalisis, menafsirkan pesan, dan menghubungkan informasi yang diterima secara kritis, sehingga dapat membantu kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Dengan demikian, materi teks cerpen relevan dengan tujuan penelitian untuk memfasilitasi keterampilan menyimak siswa secara aktif melalui media yang inovatif.

Keterampilan menyimak adalah kemampuan untuk menerima, memahami, menafsirkan, dan merespons informasi yang disampaikan secara lisan atau tertulis (Depdiknas, 2008). Keterampilan ini menjadi dasar bagi pemahaman materi, komunikasi akademik, dan keberhasilan belajar secara umum. Fokus penelitian ini pada keterampilan menyimak dikarenakan pada hasil observasi ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks cerpen, sehingga diperlukan media yang memfasilitasi latihan menyimak secara aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis kartu yang inovatif, interaktif, dan efektif, yang dapat memfasilitasi keterampilan menyimak siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan menghadirkan suasana kelas yang lebih dinamis serta menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media berbasis kartu KUKBI sebagai media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK?
2. Bagaimana penilaian kelayakan penggunaan media pembelajaran KUKBI dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI SMA/SMK, menurut para ahli?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media berbasis kartu KUKBI sebagai media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran KUKBI dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI SMA/SMK, berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Bentuk dan jumlah kartu

Media KUKBI terdiri atas 108 kartu yang dicetak menggunakan kertas foto glossy 230 gram agar tahan lama dan nyaman digunakan saat bermain. Ukuran setiap kartu adalah 6 cm × 9 cm, menyesuaikan ukuran standar kartu permainan pada umumnya agar mudah digenggam oleh siswa.

2. Komposisi kartu

- a. Terdiri dari 60 kartu kuis pilihan ganda yang berisi soal-soal berbasis teks cerpen “Robohnya Surau Kami” karya A.A. Navis dan materi pembelajaran cerpen kelas XI
- b. 48 kartu permainan pendukung, terdiri atas kartu biasa dan kartu aksi (seperti *Skip*, *Reverse*, dan *Draw*), serta buku panduan permainan yang berfungsi menjaga dinamika permainan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Desain visual

Desain visual kartu KUKBI tidak jauh berbeda dengan kartu UNO pada umumnya, baik dari segi tata letak maupun pemilihan warna dasarnya. Setiap kartu memiliki bingkai berwarna kontras dengan simbol dan teks yang jelas, sehingga mudah dikenali dan menarik secara visual. Perbedaan utamanya terletak pada penambahan konten edukatif, seperti teks soal, pilihan jawaban,

serta QR code yang mengarahkan pengguna ke materi video pembelajaran di YouTube. Desain ini dipilih agar tetap mempertahankan kesan permainan UNO yang familiar bagi siswa, namun tetap bernilai edukatif.

4. Konten edukasi

Soal pada kartu kuis bersifat HOTS (Higher Order Thinking Skills), mencakup keterampilan berpikir kritis, analisis, dan interpretasi terhadap isi cerpen. Selain itu, setiap kartu kuis dilengkapi dengan kode QR (Quick Response Code) yang dapat dipindai untuk mengakses materi pembelajaran video di platform YouTube, seperti penjelasan unsur cerpen dan tayangan cerpen “Robohnya Surau Kami.”

5. Fungsi dan kegunaan

Media KUKBI berfungsi sebagai alat bantu interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan kerja sama antar siswa melalui permainan kelompok. Selain itu, media ini juga berperan dalam memfasilitasi dan membantu pengembangan keterampilan menyimak siswa, terutama dalam memahami isi dan makna teks cerpen secara kritis dan menyeluruh. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendukung pemahaman terhadap materi cerpen, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan bermakna.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari fokus yang telah ditetapkan, maka diperlukan adanya batasan penelitian. Penelitian ini dibatasi pada kegiatan pengembangan media pembelajaran KUKBI (Kartu UNO Kuis Bahasa Indonesia) sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif (Game Based

Learning) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI dengan materi keterampilan menyimak teks cerpen. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, dalam penelitian ini proses pengembangan dibatasi sampai pada tahap uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Subjek atau sampel uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI DKV SMKN 2 Sampang tahun pelajaran 2024/2025 yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks cerpen. Media KUKBI yang dikembangkan dibatasi pada isi, desain, dan fungsinya dalam memfasilitasi keterampilan menyimak teks cerpen, serta tidak mencakup keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, atau menulis. Selain itu, evaluasi yang diterapkan dalam penelitian ini hanya menggunakan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan dan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan media. Evaluasi sumatif tidak dilakukan, karena tahap tersebut dilaksanakan setelah media digunakan secara lebih luas dalam jangka waktu tertentu untuk menilai pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, hasil penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian kelayakan media KUKBI sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran teks cerpen.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan karena berangkat dari kenyataan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih

menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Banyak pendidik yang masih menggunakan metode konvensional tanpa disertai inovasi media yang mampu memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme siswa serta kurang optimalnya penguasaan keterampilan berbahasa, terutama keterampilan menyimak teks sastra seperti cerpen. Melalui pengembangan media pembelajaran KUKBI (Kartu UNO Kuis Bahasa Indonesia), penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media yang menyenangkan dan edukatif bagi siswa. KUKBI dirancang dengan mengadaptasi konsep permainan kartu UNO yang populer, sehingga menghadirkan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan interaktif. Setiap kartu KUKBI dilengkapi dengan soal-soal pilihan ganda berbasis teks cerpen dan tautan QR code yang mengarahkan siswa pada video pembelajaran atau teks cerpen digital, sehingga dapat memfasilitasi keterampilan menyimak secara lebih efektif.

Kartu KUKBI memiliki nilai praktis dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, penelitian pengembangan ini juga memiliki nilai teoretis karena berkontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pengembangan media KUKBI menjadi penting sebagai salah satu bentuk inovasi yang dapat memperkaya referensi media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini tidak hanya berfungsi untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan, tetapi juga diharapkan dapat

menjadi inspirasi bagi pendidik lain dalam mengembangkan media inovatif yang mampu memfasilitasi keterampilan menyimak siswa secara menyenangkan dan bermakna.

1.7 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Kartu

Media pembelajaran kartu adalah media pembelajaran berbasis kartu yang dikembangkan untuk memfasilitasi siswa memahami materi secara interaktif. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berupa KUKBI (Kartu Kuis Bahasa Indonesia), yaitu kartu kuis berbentuk permainan yang berisi soal berbasis teks cerpen, dilengkapi dengan QR code untuk mengakses materi pembelajaran tambahan. Media ini bertujuan untuk memfasilitasi keterampilan menyimak siswa.

2. Kartu KUKBI (Kartu Kuis Bahasa Indonesia)

KUKBI adalah produk media pembelajaran berbentuk kartu permainan yang dikembangkan khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI, dengan format serupa kartu UNO. Setiap kartu memuat soal kuis HOTS berbasis teks cerpen, kartu aksi, dan kode QR yang terhubung ke materi pembelajaran video.

3. Keterampilan Menyimak Teks Cerpen

Dalam konteks penelitian ini, keterampilan menyimak adalah kemampuan siswa untuk menerima, memahami, dan menafsirkan informasi yang terdapat dalam teks cerpen melalui media KUKBI. Keterampilan ini menjadi fokus pembelajaran yang difasilitasi oleh media yang dikembangkan.

4. Teks Cerpen

Teks cerpen adalah cerita pendek yang menjadi bahan kuis pada kartu KUKBI, meliputi unsur tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat. Teks ini dijadikan sumber soal yang digunakan siswa untuk latihan menyimak secara aktif.