

PENGEMBANGAN MEDIA KARTEKA BERBASIS KARTU PERTANYAAN UNTUK MENDUKUNG KELAS AKTIF

Bayu Satriyo¹, Herry Sanoto²

PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana^{1,2}

e-mail: bayustryo19@gmail.com¹, herry.sanoto@uksw.edu²

Diterima: 14/8/2026; Direvisi: 29/8/2026; Diterbitkan: 18/9/2026

ABSTRAK

Pembelajaran teks eksplanasi di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan media yang dapat menghubungkan kegiatan membaca dengan aktivitas peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan serta menganalisis kelayakan dan kepraktisan media KARTEKA (*Kartu Teks Eksplanasi Bergambar*) berbasis kartu pertanyaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Kebondowo 02. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang mencakup *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Uji coba melibatkan 24 peserta didik dan satu guru kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa KARTEKA memperoleh penilaian ahli materi sebesar 92,5% dan ahli media sebesar 82,5%, keduanya berkategori sangat layak. Respons guru mencapai 80% dengan kategori praktis, sedangkan respons peserta didik sebesar 93,75% dengan kategori sangat tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa KARTEKA layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran teks eksplanasi serta memfasilitasi aktivitas membaca, mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mempresentasikan hasil pemahaman secara terarah.

Kata Kunci: *KARTEKA, Kartu Pertanyaan, Media Pembelajaran, Pembelajaran Aktif, Teks Eksplanasi*

ABSTRACT

Explanatory text instruction in elementary schools still faces limitations in learning media that can connect reading activities with active student engagement. This study aims to describe the development and analyze the feasibility and practicality of KARTEKA (Illustrated Explanatory Text Cards) based on question cards for Indonesian language instruction on explanatory texts for fifth-grade students at SD Negeri Kebondowo 02. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial involved 24 fifth-grade students and one fifth-grade teacher. Data were collected through observations, interviews, material expert validation, media expert validation, and teacher and student response questionnaires, and were then analyzed descriptively and quantitatively using percentages. The results showed that KARTEKA received a feasibility score of 92.5% from the material expert and 82.5% from the media expert, both categorized as highly feasible. The teacher response reached 80%, categorized as practical, while the student response reached 93.75%, categorized as very high. These findings indicate that KARTEKA is feasible and practical for use as a learning medium for explanatory texts and facilitates structured activities involving reading, observing, discussing, answering questions, and presenting the results of students' understanding.

Keywords: *KARTEKA, Question Cards, Learning Media, Active Learning, Explanatory Text*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berhadapan dengan tugas yang lebih luas daripada penguasaan unsur kebahasaan. Peserta didik perlu berhadapan dengan teks sebagai sumber informasi, menyeleksi gagasan yang relevan, memahami keterkaitan antarinformasi, lalu mengomunikasikan pemahamannya dalam bentuk lisan maupun tulisan. Tuntutan semacam ini menjadikan kualitas pengalaman belajar tidak hanya ditentukan oleh materi yang tersedia, tetapi juga oleh cara peserta didik berinteraksi dengan materi tersebut. Ruang untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan membangun pemahaman secara bersama menjadi bagian dari proses yang memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih aktif. Pola pembelajaran yang memberi ruang bagi aktivitas peserta didik telah digunakan dalam berbagai konteks, antara lain melalui *Project Based Learning* untuk mengembangkan kreativitas (Rosalina dan Sanoto, 2023) dan *Teams Games Tournament* untuk mendorong keaktifan belajar (Miranti dan Sanoto, 2023). Dalam kerangka tersebut, media pembelajaran tidak cukup diposisikan sebagai wadah penyampaian isi, melainkan perlu memiliki hubungan yang jelas dengan aktivitas yang dilakukan peserta didik selama memahami materi.

Persoalan tersebut menjadi lebih spesifik ketika pembelajaran diarahkan pada teks eksplanasi kelas V. Isi teks eksplanasi tidak sekadar menyajikan fakta tentang suatu fenomena, tetapi menguraikan bagaimana suatu proses berlangsung dan bagaimana bagian-bagian informasi saling berkaitan. Peserta didik karenanya perlu bergerak dari menemukan informasi menuju memahami urutan proses, menelusuri hubungan sebab-akibat, dan merumuskan pemahaman secara utuh. Bentuk penyajian yang hanya mengandalkan uraian verbal dapat membuat hubungan tersebut tidak selalu mudah ditelusuri oleh peserta didik sekolah dasar. Penggunaan representasi visual dan media khusus untuk teks eksplanasi telah ditemukan dalam penelitian Nurhapitasari et al. (2024) melalui *stop motion* serta Bawamenewi et al. (2024) melalui media *audio-visual*, tetapi keduanya diarahkan pada bentuk media dan capaian yang berbeda dari kebutuhan pengembangan media cetak yang mengorganisasi aktivitas memahami teks. Dengan demikian, persoalannya bukan sekadar menghadirkan media yang lebih menarik, melainkan merancang media yang membantu peserta didik berpindah dari membaca informasi menuju pemrosesan informasi secara terarah.

Arah pengembangan tersebut dapat dilihat dari beragam pemanfaatan unsur visual dalam pembelajaran sekolah dasar. Semtafiani dan Sanoto (2024) mengembangkan buku cerita bergambar dalam konteks minat baca, sedangkan Handayani (2023) mengkaji penggunaan media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada bentuk yang lebih ringkas dan manipulatif, Komalasari dan Zulkifli (2021) mengembangkan *flash card*, sementara Pratiwi dan Gunansyah (2022) menggunakan kartu bergambar untuk mendukung kemampuan berpikir kritis. Penelitian-penelitian ini menyediakan pijakan bahwa gambar dan kartu dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar, tetapi fungsi keduanya masih mengikuti tujuan dan materi masing-masing. Celah yang muncul bukan pada ketiadaan media visual atau kartu, melainkan pada belum terintegrasinya representasi fenomena dengan rangkaian pertanyaan yang secara bertahap menuntun pemahaman terhadap isi teks eksplanasi. Posisi inilah yang membuka kemungkinan untuk merancang media yang menjadikan visual dan pertanyaan sebagai satu mekanisme belajar, bukan dua komponen yang digunakan secara terpisah.

Kartu pertanyaan menawarkan kemungkinan yang lebih dekat dengan kebutuhan tersebut karena keberadaannya dapat mengubah kegiatan membaca menjadi aktivitas yang

menuntut respons. Siregar et al. (2025) menggunakan Kartu Q&A berbasis *Make a Match* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, Putri et al. (2025) memanfaatkan *question card* dalam *joyful learning* untuk mendukung *critical thinking*, sedangkan Ramdaniati et al. (2025) mengembangkan *Interactive Question Card Media* untuk kemampuan berpikir kreatif. Ketiga penelitian tersebut memperlihatkan variasi fungsi kartu pertanyaan sebagai pemicu interaksi dan aktivitas kognitif, tetapi belum menempatkan kartu sebagai bagian dari alur pemahaman teks eksplanasi yang didukung representasi visual. Perbedaan tersebut menjadi penting karena pertanyaan dalam pembelajaran teks eksplanasi tidak berhenti pada tuntutan memberikan jawaban, tetapi perlu mengarahkan peserta didik untuk menelusuri informasi, memahami proses, menghubungkan sebab dan akibat, serta menyusun kesimpulan. Dengan kata lain, yang diperlukan adalah desain pertanyaan yang terikat pada isi teks dan bergerak secara bertahap mengikuti tuntutan pemahaman materi.

Kedekatan paling langsung terdapat pada penelitian Maulidah (2024) yang mengembangkan Media Kartu Gagasan Bergambar untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi peserta didik kelas V. Kesamaan pada penggunaan kartu, unsur visual, jenjang kelas, dan materi eksplanasi memperlihatkan bahwa pengembangan media berbasis kartu untuk konteks tersebut telah memiliki pijakan empiris. Namun, orientasi produknya berada pada keterampilan menulis paragraf, sedangkan kebutuhan penelitian ini berada pada proses memahami teks melalui membaca, mengamati, mendiskusikan informasi, dan mengomunikasikan hasil pemahaman. Perbedaan orientasi juga tampak pada penelitian Hanim et al. (2023) yang mengembangkan media digital berbasis Android untuk keterampilan menulis teks eksplanasi. Dua penelitian tersebut memperjelas ruang pengembangan yang masih tersedia, yakni media cetak yang secara khusus menyatukan teks eksplanasi bergambar dengan kartu pertanyaan bertingkat dan menggunakannya sebagai alur aktivitas memahami bacaan. Dengan demikian, pembeda KARTEKA tidak diletakkan pada klaim bahwa kartu, gambar, atau media teks eksplanasi merupakan bentuk yang sepenuhnya baru, tetapi pada cara komponen tersebut dirancang agar saling bekerja dalam satu pengalaman belajar.

Rancangan tersebut memperoleh konteks yang konkret di SD Negeri Kebondowo 02. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi masih banyak bertumpu pada buku paket dan penjelasan guru, sementara penggunaan media yang dapat mengorganisasi keterlibatan peserta didik belum optimal. Dalam situasi tersebut, sebagian peserta didik masih mengikuti pembelajaran secara pasif dan belum terlibat secara merata dalam bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, maupun mengolah informasi bersama. Kebutuhan yang muncul bukan semata-mata penambahan media baru, tetapi sebuah perangkat yang memiliki prosedur penggunaan jelas sehingga kegiatan membaca dapat berlanjut pada pengamatan, pertukaran gagasan, pemecahan pertanyaan, dan penyampaian hasil pemahaman. Atas kondisi tersebut, pengembangan media perlu mempertimbangkan bukan hanya apa yang dipelajari, tetapi juga urutan aktivitas yang memungkinkan peserta didik memproses isi teks secara bertahap.

KARTEKA (*Kartu Teks Eksplanasi Bergambar*) dikembangkan untuk mengisi ruang tersebut melalui integrasi teks eksplanasi bergambar dan kartu pertanyaan dalam satu media cetak. Produk ini memuat empat fenomena, yaitu fotosintesis, hujan, gunung meletus, dan pelangi, dengan pertanyaan yang dirancang bergerak dari pencarian informasi, penjelasan proses, identifikasi hubungan sebab-akibat, hingga penarikan kesimpulan. Pola tersebut membuat kartu berfungsi sebagai pengarah kegiatan, sementara teks dan gambar menyediakan bahan yang perlu dibaca dan diamati sebelum peserta didik berdiskusi serta mempresentasikan hasil pemikirannya. Posisi KARTEKA sekaligus membedakannya dari *flash card*, kartu

bergambar, kartu pencocokan, maupun *question card* yang dikembangkan untuk tujuan pembelajaran lain karena komponen media dan tahapan pertanyaannya dirancang secara khusus untuk pemahaman teks eksplanasi kelas V. Penelitian ini selanjutnya diarahkan untuk mendeskripsikan proses pengembangan KARTEKA, mengidentifikasi tingkat kelayakannya melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta memperoleh gambaran kepraktisan produk berdasarkan respons guru dan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pengembangan KARTEKA (*Kartu Teks Eksplanasi Bergambar*) berangkat dari kebutuhan pembelajaran yang diperoleh melalui observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri Kebondowo 02. Informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media, kebutuhan peserta didik, serta kesulitan dalam mempelajari teks eksplanasi digunakan untuk menentukan arah produk yang dikembangkan. Proses pengembangan mengikuti model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE), dengan setiap tahap diarahkan pada penyempurnaan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap *Analysis*, kebutuhan tersebut dipetakan, kemudian diterjemahkan pada tahap *Design* menjadi rancangan lembar teks eksplanasi bergambar, kartu pertanyaan, petunjuk penggunaan, kotak penyimpanan, dan lembar aktivitas peserta didik yang diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Rancangan yang telah disusun selanjutnya diwujudkan sebagai produk awal pada tahap *Development* dan ditelaah oleh ahli materi serta ahli media, sehingga masukan yang diperoleh dapat digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diterapkan kepada pengguna.

Penggunaan produk dalam pembelajaran dilakukan pada 31 Juli 2023 melalui satu kali pertemuan dengan melibatkan 24 peserta didik kelas V SD Negeri Kebondowo 02 dan satu guru kelas. Kedua kelompok pengguna tersebut dipilih karena merupakan pihak yang secara langsung terlibat dalam pembelajaran pada kelas yang menjadi konteks pengembangan, sehingga dapat memberikan respons terhadap penggunaan KARTEKA dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik bekerja dalam kelompok melalui rangkaian membaca teks eksplanasi, mengamati ilustrasi, mendiskusikan pertanyaan, menjawab kartu pertanyaan, dan mempresentasikan hasil diskusi, sementara guru mendampingi proses pembelajaran. Pengalaman penggunaan tersebut kemudian menjadi bagian dari tahap *Evaluation*, bersama dengan telaah terhadap hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respons pengguna. Data diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons peserta didik; penilaian ahli materi mencakup kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, kebenaran konsep, kelengkapan dan sistematika materi, kebahasaan, kesesuaian gambar dan kartu pertanyaan, kemampuan mendorong keaktifan, serta keterkaitan materi dengan media, sedangkan ahli media menilai kesesuaian materi dan kurikulum, kejelasan materi dan gambar, kartu pertanyaan, kemudahan penggunaan, tampilan, bahasa, keaktifan peserta didik, dan interaksi belajar.

Catatan yang terkumpul selama pengembangan diperlakukan sebagai data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran validator, sedangkan skor validasi dan respons pengguna menjadi data kuantitatif. Masukan kualitatif digunakan untuk menentukan bagian produk yang masih perlu diperbaiki, sementara data kuantitatif diolah secara deskriptif melalui persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal dan mengalikannya dengan 100 persen. Kelayakan produk ditafsirkan menggunakan interval 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan 0–20% (tidak

layak). Kepraktisan berdasarkan respons guru dikategorikan menjadi sangat praktis, praktis, cukup praktis, dan kurang praktis, sedangkan respons peserta didik ditafsirkan menggunakan interval penilaian yang telah ditetapkan dalam penelitian. Seluruh hasil penilaian tersebut digunakan untuk menetapkan kelayakan dan kepraktisan KARTEKA, tanpa mengarah pada pengujian efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap *Analysis, Design, dan Development*

Kebutuhan pengembangan KARTEKA diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Kebondowo 02. Pada kondisi awal, penggunaan media masih banyak bertumpu pada buku paket dan media sederhana, sementara keterlibatan peserta didik dalam bertanya, menjawab, serta menyampaikan pendapat belum berlangsung secara merata. Kesulitan juga ditemukan ketika peserta didik berhadapan dengan teks eksplanasi, terutama dalam memahami isi bacaan, mengenali struktur teks, menemukan informasi penting, dan menghubungkan informasi dengan fenomena yang dijelaskan. Guru mengemukakan kebutuhan terhadap media yang menyajikan materi secara visual sekaligus menyediakan aktivitas yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Informasi tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam rancangan KARTEKA pada tahap *Design*.

Rancangan KARTEKA dikembangkan sebagai media cetak yang memadukan lembar teks eksplanasi bergambar, kartu pertanyaan, petunjuk penggunaan, kotak penyimpanan kartu, dan lembar aktivitas peserta didik. Isi media mencakup empat fenomena, yaitu fotosintesis, hujan, gunung meletus, dan pelangi, dengan masing-masing tema dilengkapi 10 kartu pertanyaan sehingga keseluruhan produk memuat 40 kartu pertanyaan. Susunan pertanyaan dibuat bertahap, dimulai dari menemukan informasi dalam teks, menjelaskan urutan proses, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, kemudian menarik kesimpulan. Alur penggunaan media juga disiapkan melalui kegiatan membaca teks, mengamati gambar, mendiskusikan jawaban, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Rancangan tersebut menjadi acuan untuk merealisasikan produk pada tahap *Development* sebelum dilakukan penilaian oleh validator.

Produk awal yang dihasilkan kemudian ditelaah oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen validasi yang telah disiapkan. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, kebenaran konsep, kelengkapan dan sistematika materi, kebahasaan, kesesuaian gambar, kesesuaian kartu pertanyaan, serta keterkaitan materi dengan media. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi dan kurikulum, kejelasan materi dan gambar, kesesuaian kartu pertanyaan, kemudahan penggunaan, tampilan, bahasa, keaktifan peserta didik, dan interaksi belajar. Rekapitulasi skor dari kedua validator digunakan untuk melihat tingkat kelayakan produk sebelum KARTEKA diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media KARTEKA

Komponen Validasi	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli materi	37	40	92,5%	Sangat layak
Ahli media	33	40	82,5%	Sangat layak

Nilai validasi menunjukkan bahwa KARTEKA memperoleh persentase 92,5% dari

ahli materi dan 82,5% dari ahli media. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat layak sesuai kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian. Masukan dari ahli materi berkaitan dengan kedalaman penjelasan fenomena dalam teks eksplanasi, sedangkan ahli media memberikan saran agar panduan permainan ditambahkan sehingga prosedur penggunaan kartu lebih mudah diikuti. Saran tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum media diterapkan pada pembelajaran.

2. Tahap *Implementation* dan *Evaluation*

KARTEKA kemudian digunakan dalam pembelajaran pada 24 peserta didik kelas V melalui satu kali pertemuan. Kegiatan diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian guru memberikan pengantar materi serta menjelaskan cara penggunaan media. Peserta didik bekerja dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok memperoleh satu paket KARTEKA untuk digunakan selama kegiatan. Aktivitas yang dilakukan meliputi membaca teks eksplanasi bergambar, mengamati ilustrasi, menemukan informasi penting, mendiskusikan jawaban melalui kartu pertanyaan, dan mempresentasikan hasil diskusi, kemudian kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan. Setelah rangkaian kegiatan selesai, pembelajaran ditutup dengan refleksi dan pengisian angket respons.

Respons pengguna dihimpun setelah media digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman guru dan peserta didik selama menggunakan KARTEKA. Angket guru mencakup kesesuaian media, kesesuaian materi, bahasa, ilustrasi visual, dukungan bagi guru, aktivitas peserta didik, efisiensi waktu, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, dan keberlanjutan penggunaan. Pada peserta didik, respons diarahkan pada kesenangan belajar menggunakan KARTEKA, daya tarik tampilan, bantuan gambar dalam memahami teks, penggunaan kartu pertanyaan dalam diskusi, serta kesenangan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Skor setiap angket dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal untuk memperoleh persentase. Rekapitulasi hasil respons pengguna disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media KARTEKA

Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Guru	32	40	80%	Praktis
Peserta didik	450	480	93,75%	Sangat tinggi

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa respons guru terhadap penggunaan KARTEKA mencapai 80% dan berada pada kategori praktis. Respons peserta didik mencapai 93,75% dan termasuk kategori sangat tinggi berdasarkan interval penilaian yang digunakan dalam penelitian. Persentase tersebut menggambarkan penerimaan pengguna terhadap media setelah KARTEKA digunakan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk aspek tampilan, bantuan ilustrasi, penggunaan kartu pertanyaan, dan pengalaman mengikuti kegiatan belajar yang tercakup dalam angket. Dengan demikian, data pada tahap *Evaluation* memberikan dasar untuk menyatakan bahwa KARTEKA memenuhi kriteria kelayakan dari hasil validasi ahli serta memperoleh respons pengguna yang positif dalam uji coba. Data yang diperoleh pada tahap ini tidak digunakan untuk menyatakan adanya peningkatan keaktifan peserta didik karena penelitian tidak menggunakan instrumen khusus untuk mengukur perubahan tingkat keaktifan.

Pembahasan

KARTEKA dikembangkan dari gagasan bahwa memahami teks eksplanasi tidak cukup ditempuh melalui kegiatan membaca, tetapi membutuhkan rangkaian aktivitas yang membantu peserta didik mengolah informasi secara bertahap. Karakter tersebut tercermin pada penyatuan teks eksplanasi bergambar dan kartu pertanyaan dalam satu media, sehingga informasi tertulis, representasi visual, dan pertanyaan berada dalam alur kegiatan yang sama. Empat fenomena yang dipilih, yaitu fotosintesis, hujan, gunung meletus, dan pelangi, memberi konteks konkret bagi peserta didik untuk menelusuri informasi dari teks sebelum merespons pertanyaan. Pertanyaan yang bergerak dari pencarian informasi menuju urutan proses, hubungan sebab-akibat, dan kesimpulan juga membuat kartu tidak hanya berfungsi sebagai alat tanya jawab, tetapi menjadi bagian dari cara peserta didik berinteraksi dengan isi bacaan. Pola tersebut memperoleh dukungan empiris dari hasil validasi ahli materi sebesar 92,5% dan ahli media sebesar 82,5%, yang keduanya berada pada kategori sangat layak.

Posisi KARTEKA menjadi lebih jelas ketika dikaitkan dengan penggunaan media kartu dalam pembelajaran sebelumnya. Siregar et al. (2025) menggunakan Kartu Q&A melalui mekanisme *Make a Match*, sedangkan Nisa et al. (2025) memanfaatkan *Question Card* dalam strategi *Learning Start with a Question*. Mujamil dan Astuti (2026) juga mengembangkan Kartu Teman Baca (Tuman Baca) dalam pembelajaran kooperatif untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut memperlihatkan bahwa kartu dapat menjadi penghubung antara materi dan aktivitas peserta didik, tetapi mekanisme yang dibangun KARTEKA memiliki titik tekan yang berbeda karena setiap pertanyaan melekat pada teks eksplanasi dan ilustrasi yang sedang dipelajari. Dengan susunan tersebut, penggunaan kartu tidak berdiri sebagai permainan atau pemantik pertanyaan semata, melainkan ditempatkan sebagai perangkat untuk menelusuri dan mengolah isi teks secara berurutan.

Cara KARTEKA menempatkan pertanyaan dalam proses memahami teks juga memperlihatkan bahwa fungsi media tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisiknya, tetapi oleh hubungan antarkomponen yang dirancang di dalamnya. Peserta didik terlebih dahulu berhadapan dengan informasi melalui teks dan gambar, kemudian diarahkan untuk mengambil informasi tertentu, menjelaskan proses, membaca hubungan sebab-akibat, dan merumuskan kesimpulan. Pada titik ini, temuan penelitian Agustin et al. (2025) yang membahas strategi guru dalam memaksimalkan pembelajaran menulis teks eksplanasi serta Kusumawati et al. (2025) yang memanfaatkan *Problem-Based Learning* dan infografis digital dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi menjadi konteks pembandingan yang relevan. Fokus kedua penelitian tersebut berada pada pembelajaran keterampilan menulis dengan pendekatan dan bentuk dukungan yang berbeda, sementara KARTEKA dirancang sebagai media cetak yang mengorganisasi aktivitas pemahaman teks secara bertahap. Perbedaan tersebut memperjelas bahwa kontribusi KARTEKA berada pada rancangan media dan keterhubungan aktivitas yang dibangun di dalam produk, bukan pada klaim sebagai intervensi untuk meningkatkan kemampuan menulis atau hasil belajar.

Unsur visual dalam KARTEKA memiliki fungsi yang lebih spesifik daripada sekadar memperindah tampilan media. Ilustrasi ditempatkan berdekatan dengan teks eksplanasi agar peserta didik dapat menggunakan representasi visual ketika berhadapan dengan informasi mengenai suatu fenomena, kemudian melanjutkan pemrosesan informasi melalui kartu pertanyaan. Penggunaan kartu dan gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya juga terlihat pada penelitian Arsini dan Kristiantari (2022) mengenai kartu kata dan kartu

gambar untuk materi kosakata serta Frestiyana (2023) yang mengembangkan kartu kata berbasis kearifan lokal untuk mendukung literasi membaca di sekolah dasar. Sementara itu, Saputra dan Parisu (2024) menempatkan komik digital sebagai media visual dalam pembelajaran bahasa. KARTEKA memiliki karakter yang berbeda karena visual, uraian fenomena, dan pertanyaan tidak diperlakukan sebagai komponen yang berdiri sendiri; ketiganya disusun agar peserta didik bergerak dari melihat dan membaca menuju menjawab serta mendiskusikan informasi yang ditemukan.

Respons pengguna memberikan sisi lain untuk membaca keterterapan rancangan tersebut. Guru memberikan respons sebesar 80% dalam kategori praktis, sedangkan peserta didik memperoleh persentase 93,75% dengan kategori sangat tinggi. Data ini berkaitan dengan aspek yang memang ditanyakan melalui angket, seperti tampilan, bantuan gambar dalam memahami teks, penggunaan kartu pertanyaan dalam diskusi, kesesuaian media dan materi, kemudahan penggunaan, serta pengalaman mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut dapat ditempatkan dalam konteks penelitian Raudah et al. (2024) mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kaitannya dengan keaktifan dan minat belajar siswa sekolah dasar, serta Putri et al. (2022) yang mengkaji pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar. Rohmah et al. (2022) juga mengembangkan PANCAKAR yang memadukan papan pecahan dan kartu soal dengan penguatan karakter rasa ingin tahu, sehingga memperlihatkan bahwa media berbasis kartu dapat dirancang sekaligus sebagai bagian dari aktivitas belajar. Kesamaan konteks tersebut membantu menjelaskan penerimaan terhadap media berbasis aktivitas, tetapi angka respons KARTEKA tetap harus dibaca sebagai data penerimaan pengguna, bukan sebagai pengukuran langsung atas perubahan keaktifan atau hasil belajar.

Batas interpretasi tersebut menjadi penting karena karakter data penelitian menentukan sejauh mana kontribusi produk dapat dibicarakan. KARTEKA memperoleh bukti kelayakan melalui penilaian ahli dan memperoleh respons pengguna setelah digunakan dalam satu kali pertemuan, sehingga hasil yang tersedia terutama menggambarkan kualitas rancangan dan penerimaan awal terhadap media. Tidak terdapat pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan, kelompok pembanding, maupun instrumen khusus yang menghasilkan skor perubahan keaktifan peserta didik. Oleh sebab itu, respons 93,75% tidak tepat ditempatkan sebagai bukti bahwa KARTEKA meningkatkan keaktifan, meskipun angket memang memuat aspek yang berkaitan dengan aktivitas peserta didik. Pembacaan yang lebih sesuai adalah bahwa pengguna memberikan respons yang tinggi terhadap karakteristik media dan pengalaman penggunaannya, sedangkan hubungan KARTEKA dengan perubahan kemampuan atau perilaku belajar masih memerlukan pengujian melalui rancangan penelitian yang berbeda.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan tersebut, kebaruan KARTEKA terutama berada pada cara media cetak dirancang untuk menyatukan teks eksplanasi bergambar dan kartu pertanyaan bertingkat dalam satu pengalaman belajar kelompok. Produk ini tidak mengklaim kebaruan pada penggunaan kartu, gambar, ataupun pertanyaan secara terpisah karena komponen-komponen tersebut telah ditemukan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Pembeda yang lebih spesifik terletak pada keterhubungan antarkomponen: teks menyediakan informasi tentang fenomena, gambar membantu merepresentasikan fenomena, sedangkan kartu pertanyaan mengarahkan pemrosesan informasi dari tahap menemukan informasi sampai menyusun kesimpulan. Hasil validasi yang mencapai 92,5% untuk materi dan 82,5% untuk media, disertai respons guru 80% dan peserta didik 93,75%, memberikan dasar empiris untuk menempatkan KARTEKA sebagai produk yang layak dan memperoleh

penerimaan positif pada penggunaan awal. Namun, implementasi yang hanya melibatkan 24 peserta didik di satu sekolah dalam satu kali pertemuan membuat temuan tersebut belum dapat digeneralisasikan secara luas dan belum menjawab persoalan efektivitas, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji penggunaan KARTEKA pada konteks yang lebih beragam serta dengan pengukuran perubahan kemampuan peserta didik yang lebih terkontrol.

KESIMPULAN

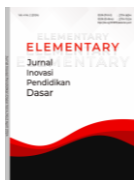
Pengembangan media KARTEKA (*Kartu Teks Eksplanasi Bergambar*) menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang memadukan teks eksplanasi, ilustrasi, dan kartu pertanyaan dalam satu rangkaian penggunaan. Produk tersebut dirancang untuk digunakan melalui kegiatan membaca teks, mengamati ilustrasi, mendiskusikan pertanyaan, dan menyampaikan hasil diskusi dalam pembelajaran kelompok. Dari penilaian ahli, KARTEKA memperoleh skor 92,5% pada aspek materi dan 82,5% pada aspek media, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, respons guru mencapai 80% dengan kategori praktis dan respons peserta didik mencapai 93,75% dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa KARTEKA telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli serta memperoleh respons pengguna yang positif pada penggunaan awal dalam pembelajaran teks eksplanasi kelas V SD Negeri Kebondowo 02. Temuan penelitian ini terbatas pada kualitas produk dan respons pengguna, sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan keaktifan maupun hasil belajar peserta didik.

Pengembangan selanjutnya dapat memperluas variasi fenomena dan bentuk pertanyaan agar isi KARTEKA dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik yang berbeda. Struktur pertanyaan juga dapat dibuat lebih berjenjang dengan mempertimbangkan kompleksitas proses berpikir, sehingga fungsi media dapat diuji pada cakupan pemahaman yang lebih beragam. Penelitian lanjutan perlu melibatkan jumlah peserta didik dan sekolah yang lebih luas, waktu penerapan yang lebih panjang, serta rancangan *pretest-posttest* atau desain eksperimen apabila tujuan penelitian diarahkan untuk mengukur perubahan kemampuan peserta didik. Pengukuran khusus terhadap hasil belajar dan keaktifan juga diperlukan apabila kedua aspek tersebut hendak dijadikan indikator dampak penggunaan KARTEKA. Dengan demikian, penelitian berikutnya dapat memberikan bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas produk, sementara penelitian ini memberikan dasar awal berupa bukti kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E., Daeli, K. A. P., & Julianto, I. R. (2025). Strategi guru dalam memaksimalkan pembelajaran menulis teks eksplanasi di sekolah dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(1), 54–58. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.21>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Bawamenewi, A., Lase, J. H., Zega, E. F., & Gea, L. I. (2024). The use of audio-visual media on student learning interest in explanatory text material. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(2), 199–207. <https://research.adra.ac.id/index.php/ijlul/article/view/1101>
- Febriani, F., Andriana, E., & Yuliana, R. (2022). Pengembangan media *pop-up book* berbasis permainan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 57–66. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.57-66>
- Frestiyana, I. (2023). Pengembangan media kartu kata berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peningkatan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5724–5734. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10523>
- Hanim, A. F., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital “Bataku” berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 59–65.
- Handayani, R. (2023). Efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 4(2), 661–672. <http://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JSES/article/view/397>
- Komalasari, D. N., & Zulkifli. (2021). Pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SDN Donggo. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 441–444. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.302>
- Kusumawati, P., Purwati, P. D., Ellianawati, E., & Avrilianda, D. (2025). *Problem-based learning* and digital infographics as a strategy to improve explanatory text writing in primary education. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 9(2), 58–73. <https://doi.org/10.22460/pej.v9i2.6137>
- Maulidah, D. R. (2024). Pengembangan media kartu gagasan bergambar untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(6). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/61221>
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1873>
- Mujamil, M., & Astuti, T. (2026). Pengembangan media pembelajaran Kartu Teman Baca (Tuman Baca) berbasis model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 5(4), 602–612. <https://doi.org/10.31004/anthor.v5i4.971>
- Nisa, F., Fiteriani, I., & Ningrum, A. R. (2025). The concept of IPAS with the LSQ learning method: Question card media for primary school students. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 4(4), 1269–1279. <https://etdci.org/journal/ijrer/article/view/3822>
- Nurhapitasari, H., Indihadi, D., & Saputra, E. R. (2024). Media pembelajaran video *stop motion* dan keterampilan menulis teks eksplanasi: Penelitian *pre-experiment* di kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 554–568. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19404>
- Pratiwi, F. P., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 421–430. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45789>
- Putri, N. P. I., Agustiana, I. G. A. T., & Simamora, A. H. (2022). Model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 541–549. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i3.52287>



- Putri, S. A., Octavia, V. B., & Attalina, S. N. C. (2025). Penerapan *joyful learning* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan *critical thinking* siswa sekolah dasar. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 756–768. <https://doi.org/10.61253/a0j87s57>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Ramdaniati, R., Irmaningsih, I., & Rijalul, M. (2025). Creation of interactive question card media to enhance creative thinking abilities of third grade elementary student. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 4440–4450. <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/1204>
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya peningkatan kreativitas siswa dengan model *Project Based Learning* pelajaran Seni Rupa kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5). <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1895>
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2024). Peran komik digital sebagai media visual dalam pembelajaran menulis narasi pada siswa sekolah dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 5(1), 772–785. <http://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JSES/article/view/406>
- Semtafiani, A., & Sanoto, H. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 10(1), 282–292. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/7367>
- Siregar, L. U., Lubis, W., Halimatusakdiah, Faisal, & Winara. (2025). Pengembangan media Kartu Q&A berbasis model *Make a Match* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 105328 Dagang Kerawan tahun ajaran 2023/2024. *Didaktik*, 11(4), 243–257. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8742>

