PENGEMBANGAN MEDIA KARTU IDEKU UNTUK MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF PADA SISWA KELAS IV MIM UNGGULAN KOTA GORONTALO

Siti Rahmatia Tuki[1], Wiwy T. Pulukadang[2], Fidyawati Monoarfa[3], Rusmin Husain[4], Rustam I. Husain[5]
[1,2,3,4,5]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo
rahmatiatuki@gmail.com, Wiwy_pulukadang@ung.ac.id, fidyamonoarfa@ung.ac.id, rusmin.husain@ung.ac.id, rustam.husain@ung.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the difficulties fourth-grade students at MIM Unggulan Gorontalo City face in determining the main idea of paragraphs, as well as the limited learning media available to them. This study aims to identify the initial conditions of learning media in fourth-grade classes at MIM Unggulan Gorontalo City, examine the development process of Ideku Card media, and assess the feasibility of Ideku Card media in helping students determine the main idea of paragraphs. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the Ideku Card learning media was categorized as "highly feasible" based on validity testing, with high feasibility ratings from media (95%). language (90%), and material (90°) experts. Responses from teachers and students also indicated that this media is engaging, supports understanding, and increases students' activeness in determining the main idea of paragraphs. This is reflected in the teacher response reaching 100% and the student response averaging 90.37°. The overall average of 93% falls into the "highly feasible" category. Therefore, it can be concluded that the IdeKu Card media is a subjects on the topic of paragraph main ideas in the fourth grade teachers use this media to create active, interactive learning and t for other topics to make learning more varied.

Keywords: *Research and Development* (R&D), IdeKu Card Media, Main idea of paragraphs

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo dalam menentukan ide pokok paragraf serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal media pembelajaran di kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo, mengetahui proses pengembangan media Kartu IdeKu, serta menilai kelayakan media Kartu IdeKu dalam membantu siswa menentukan ide pokok paragraf. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu IdeKu dinyatakan “sangat layak” berdasarkan uji validitas dengan tingkat kelayakan yang tinggi, yaitu penilaian ahli media sebesar 95%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi 90%. Respon

guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media ini menarik, membantu pemahaman, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf. Hal ini terlihat dari respon guru yang mencapai 100% dan respon siswa dengan rata-rata 90,37%. Rata-rata keseluruhan sebesar 93% berada pada kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kartu IdeKu layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi ide pokok paragraf di kelas IV. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan media ini untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif, serta mengembangkan media serupa pada materi lain agar pembelajaran menjadi lebih variatif.

Kata Kunci: *Research and Development* (R&D), Media Kartu IdeKu, Ide Pokok Paragraf

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tahapan pembentukan ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Menurut Assa et al. (2022:1) di Indonesia pendidikan termasuk bagian dari salah satu hak utama yang menjadi kewajiban untuk dijamin oleh negara bagi warganya agar dapat memperoleh pengetahuan melalui pendidikan formal dan non formal untuk mengembangkan potensi dirinya. Sebagaimana ditekankan oleh Bapak pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan termasuk upaya untuk mengarahkan seseorang menjadi manusia yang memiliki budi pekerti, berpengetahuan luas dan tanggap terhadap budaya guna melestarikan dan memperbaikinya serta untuk mencapai kebahagiaan hidup. Sejalan dengan makna Pendidikan tersebut, maka penguasaan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar pendidikan menjadi kunci utama dalam proses tersebut.

Dalam satuan Pendidikan khususnya pada satuan Pendidikan dasar, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran esensial. Kompetensi bahasa Indonesia yang baik dan benar serta sesuai dengan kaidah sangat krusial bagi setiap siswa, bukan hanya berperan sebagai sarana komunikasi sehari-hari, melainkan juga sebagai cerminan identitas bangsa Indonesia. Keterampilan berbahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, menjadi fundamental dalam mendukung kemampuan siswa untuk berpikir kritis, memahami informasi, dan mengekspresikan gagasan secara efektif. Sehubungan dengan hal tersebut, Mulyadi (2023:29) mengungkapkan mengusai bahasa Indonesia sangat penting dalam membuka akses ke berbagai

informasi penting bagi kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Keterampilan berbahasa merupakan fondasi utama bagi siswa untuk dapat berkomunikasi secara efektif. Menurut Istiqoh (2020:22) keterampilan berbahasa mencakup empat aspek integral: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, membaca berperan penting, khususnya di dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Membaca berperan sebagai kunci utama dalam memperoleh pengetahuan dan informasi. Kemampuan membaca yang baik sangat penting untuk memahami instruksi, menyusun gagasan, dan menganalisis teks, serta membangun fondasi untuk pengembangan keterampilan berbahasa lainnya. Membaca bukan sekadar proses mengenali huruf dan kata, melainkan merupakan aktivitas kompleks untuk mengakses, mengolah, dan memahami informasi serta arti yang terkandung dalam sebuah teks. Berdasarkan hal tersebut, peningkatan keterampilan membaca sangat esensial karena kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menemukan informasi penting, memahami isi bacaan secara komprehensif. Tanpa pemahaman makna yang tepat dari bacaan, informasi tidak akan tersampaikan secara utuh, sehingga tujuan membaca pun tidak tercapai.

Kemampuan menentukan ide pokok menjadi pilar utama dalam pengembangan kemampuan literasi, khususnya pada aspek membaca. Menurut Khairunisa & Kusumawardani (2024:93) ide pokok yaitu gagasan utama atau inti pembahasan dari suatu paragraf bacaan. Penguasaan kemampuan ini sangat vital karena memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi esensi dari suatu topik bacaan, sehingga mereka dapat memahami inti informasi yang disampaikan. Kemampuan menentukan ide pokok ini menjadi prasyarat dasar yang mempermudah siswa dalam memahami secara menyeluruh serta menyimpulkan maksud atau inti dari keseluruhan isi teks bacaan. Tanpa kemampuan ini, pemahaman teks akan menjadi parsial dan menyulitkan siswa dalam menginternalisasi informasi secara utuh. Dengan demikian, siswa dapat memahami informasi yang disajikan secara utuh dan mendalam, yang sangat penting

untuk kesuksesan akademis dan kehidupan sehari-hari.

Meskipun kemampuan menentukan ide pokok menjadi prasyarat dasar yang mempermudah siswa memahami dan menyimpulkan isi teks secara utuh, namun realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ini dengan kemampuan aktual siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi, angket analisis kebutuhan siswa, dan wawancara dengan wali kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo, diketahui sebagian besar siswa menghadapi kesulitan saat menentukan ide pokok karena kurang fokus membaca dan belum terbiasa menganalisis isi paragraf secara mandiri. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku cetak dan media visual sederhana membuat siswa kurang aktif dan mudah kehilangan perhatian. Kondisi ini menyebabkan siswa belum mampu memahami inti paragraf secara tepat dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Monoarfa et al. (2025:163) menjelaskan bahwa guru memegang peran utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa melalui salah satu upaya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Sejalan dengan peran tersebut dan melihat tantangan yang dialami siswa saat menentukan ide pokok paragraf, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Kartu IdeKu sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Media ini dirancang untuk menyajikan teks cerita dalam bentuk kartu paragraf yang dilengkapi dengan kartu ide yang memuat kalimat-kalimat ide pokok dan ide pendukung. Melalui penggunaan media ini, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menganalisis dan mengelompokkan kalimat berdasarkan fungsinya dalam paragraf. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menentukan ide pokok serta membedakannya dari ide pendukung melalui diskusi dan kerja sama dalam kelompok. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki kecenderungan dalam menyukai

pembelajaran yang aktif, konkret, dan interaktif. Media kartu paragraf dirancang secara visual dan terstruktur untuk memfasilitasi interaksi langsung siswa dengan teks, sehingga membantu mereka lebih memahami konsep ide pokok dan ide pendukung secara lebih mendalam dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi suatu produk pembelajaran (Slamet, 2022). Dalam konteks ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Kartu IdeKu yang digunakan untuk membantu siswa kelas IV dalam menentukan ide pokok paragraf. Proses penelitian diawali dengan analisis kebutuhan dan dilanjutkan dengan tahap pengembangan serta uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan dan respon pengguna terhadap media.

Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sutarti & Irawan, 2017). Pada tahap Analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan pengumpulan data terkait media serta materi yang digunakan di kelas. Tahap Design dilakukan dengan merancang konsep dan tampilan media Kartu IdeKu menggunakan aplikasi Canva serta menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa. Selanjutnya, pada tahap Development, rancangan media direalisasikan menjadi produk nyata yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan perbaikan.

Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas IV untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Pada tahap ini, siswa menggunakan media Kartu IdeKu secara berkelompok untuk menganalisis ide pokok paragraf. Tahap terakhir adalah Evaluation, yang dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk menilai kelayakan produk serta sebagai dasar dalam melakukan perbaikan. Melalui tahapan tersebut, media Kartu IdeKu

diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang layak dan membantu siswa dalam memahami ide pokok paragraf.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media Kartu IdeKu dirancang menggunakan model ADDIE. Model ini memastikan Media Kartu IdeKu yang dihasilkan valid melalui 5 tahapan sistematis:

1. Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil analisis observasi, kebutuhan guru, dan kebutuhan siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menentukan ide pokok paragraf di kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo belum berjalan secara optimal. Meskipun guru telah menggunakan media seperti teks cetak dan PowerPoint yang praktis dan sesuai dengan kondisi kelas, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya interaksi, munculnya kejenuhan, serta belum meratanya kemampuan siswa dalam memahami dan menentukan ide pokok secara mandiri.

Dari sisi guru, ditemukan bahwa kesulitan siswa dipengaruhi oleh rendahnya minat membaca dan kurangnya fokus saat memahami teks, terutama pada bacaan yang lebih kompleks. Sementara itu, dari sisi siswa, hambatan utama terletak pada kesulitan membedakan ide pokok dan ide pendukung serta kurangnya pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas analisis secara langsung. Selain itu, penggunaan media yang kurang variatif juga turut memengaruhi motivasi dan konsentrasi belajar siswa.

2. Desain (Design)

Berdasarkan uraian terkait belum maksimalnya pemanfaatan media dalam pembelajaran menentukan ide pokok, peneliti kemudian merancang sebuah media pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu Media Kartu IdeKu. Media ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami dan mengidentifikasi ide pokok secara lebih nyata, terstruktur, dan interaktif. Media Kartu IdeKu terdiri atas enam komponen utama, yaitu kartu paragraf, kartu ide, kotak penyimpanan masing-masing kartu, kotak penyimpanan keseluruhan komponen, serta brosur petunjuk penggunaan dan kunci jawaban. Adapun berikut ini merupakan tahap

perancangan dari setiap komponen Media Kartu IdeKu.

a. Tahap rancagan kartu paragraf

Kartu paragraf merupakan salah satu komponen utama dalam Media Kartu IdeKu. Kartu ini berisi satu paragraf bacaan yang akan dianalisis oleh siswa untuk menemukan ide pokok. Setiap kartu hanya memuat satu paragraf agar siswa dapat fokus pada satu bahasan secara lebih terarah dan tidak terbebani oleh teks yang terlalu panjang. Dalam satu cerita terdapat 5–6 kartu paragraf yang saling berurutan, sehingga membentuk satu rangkaian bacaan yang utuh. Fungsi kartu paragraf adalah sebagai bahan analisis utama dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kartu ini, siswa membaca, memahami isi paragraf, kemudian menentukan ide pokok yang sesuai berdasarkan isi bacaan. Pemisahan paragraf ke dalam bentuk kartu bertujuan untuk membantu siswa mengidentifikasi gagasan utama secara lebih terstruktur serta memudahkan kegiatan diskusi kelompok.

b. Tahap rancangan kartu ide

Kartu ide merupakan komponen kedua dalam Media Kartu IdeKu yang berfungsi sebagai pasangan dari kartu paragraf. Kartu ini berisi gagasan yang terdiri atas ide pokok dan ide pendukung dari setiap paragraf dalam satu cerita. Berbeda dengan kartu paragraf yang menjadi bahan bacaan utama, kartu ide digunakan siswa untuk menentukan gagasan yang paling tepat berdasarkan hasil analisis paragraf.

Kartu ide dirancang dengan ukuran yang lebih kecil dibandingkan kartu paragraf agar secara visual siswa dapat membedakan fungsi keduanya. Perbedaan ukuran ini juga membantu siswa memahami bahwa kartu ide merupakan bagian analisis, bukan bahan bacaan utama.

c. Tahap rancangan brosur petunjuk penggunaan

Brosur Media Kartu IdeKu dirancang sebagai panduan penggunaan media yang ditujukan guna memudahkan guru memahami cara menggunakan kartu dalam pembelajaran. Brosur ini memuat informasi singkat mengenai pengertian media, tujuan penggunaan, komponen media, langkah-langkah penggunaan, aturan permainan, serta sistem

penilaian. Keberadaan brosur bertujuan agar guru tidak mengalami kebingungan saat pertama kali menggunakan media dan dapat langsung menerapkannya sesuai prosedur yang telah dirancang.

Brosur dibuat dalam bentuk lipat tiga (*tri-fold*) agar informasi dapat tersusun secara ringkas namun tetap lengkap dalam satu lembar cetak. Desain brosur disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu menggunakan warna cerah, tampilan sederhana, dan bahasa yang mudah dipahami.

d. Tahap rancangan box masing-masing kartu

Box kartu kelompok merupakan wadah penyimpanan setiap set Kartu IdeKu yang digunakan oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok memiliki satu box tersendiri agar kartu paragraf dan kartu ide tidak tercampur dengan kelompok lain. Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan, box ini juga membantu siswa mengenali identitas kelompoknya. Dengan adanya box ini, media menjadi lebih rapi, terorganisir, dan mudah digunakan kembali pada pertemuan berikutnya.

e. Tahap rancangan box komponen

Box besar penyimpanan seluruh kartu merupakan wadah utama untuk menyimpan seluruh komponen Media Kartu IdeKu, baik kartu paragraf, kartu ide, brosur, kunci jawaban, maupun box kartu masing-masing kelompok. Box ini berfungsi agar seluruh media tersimpan dengan rapi, tidak tercecer, serta mudah dibawa dan digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Selain sebagai tempat penyimpanan, desain box besar juga dibuat selaras dengan desain komponen lainnya, terutama dari segi warna dan elemen visual, sehingga seluruh media terlihat satu kesatuan yang utuh dan konsisten.

f. Tahap rancangan kunci jawaban

Kunci jawaban merupakan bagian dari media Kartu IdeKu yang berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam memeriksa hasil kerja siswa. Kunci jawaban memuat ide pokok dan ide pendukung dari setiap paragraf sesuai dengan kartu paragraf yang digunakan siswa.

Penyusunannya disesuaikan dengan urutan cerita agar memudahkan guru dalam mencocokkan dan memberikan umpan balik saat pembelajaran berlangsung.

3. Tahap pengembangan (development)

Tahap selanjutnya dalam rangkaian model ADDIE meliputi pengembangan media pembelajaran Kartu IdeKu. Media yang dikembangkan terdiri atas kartu paragraf, kartu ide (ide pokok dan ide pendukung), box kartu untuk setiap kelompok, box utama penyimpanan media, brosur petunjuk penggunaan, serta kunci jawaban sebagai panduan guru. Seluruh komponen media dirancang dalam bentuk media cetak dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, untuk memperoleh penilaian kelayakan serta masukan perbaikan. Validasi dilakukan guna memastikan bahwa media Kartu IdeKu layak digunakan dari segi tampilan, kebahasaan, dan kesesuaian materi. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para ahli, peneliti kemudian melakukan perbaikan terhadap beberapa komponen media agar lebih optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun hasil penilaian media pembelajaran Kartu IdeKu sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Validasi Kelayakan Media Kartu IdeKu

No	Nama	Jenis validasi	Presentase kelayakan	Ket
1.	Prof. Dr. Rusmin Husain, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media	95%	Sangat layak
2.	Fidyawati Monoarfa, M.Pd.	Ahli Bahasa	90 %	Sangat layak
3.	Dr. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd., MCE	Ahli Materi	90%	Sangat layak
Nilai rata-rata		92,33 %		Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, maka hasil validasi akhir Media Kartu IdeKu memperoleh rata-rata 92,33% dan tergolong “Sangat Layak”.

4. Tahap Implementasi (implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran Kartu IdeKu yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Media Kartu IdeKu diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menentukan ide

pokok dan ide pendukung paragraf pada siswa kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo. Siswa pada kelas IV berjumlah 31 orang pada saat pelaksanaan terdapat 4 orang yang tidak hadi sehingga total siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran berjumlah 27 orang. Pelaksanaan implementasi berlangsung pada hari Selasa, 3 Januari 2026, pukul 10.30–12.05 WITA. Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran Kartu IdeKu pada siswa kelas IV. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, peneliti menyebarkan angket kepada guru dan siswa untuk memperoleh data mengenai respon terhadap penerapan media pembelajaran Kartu IdeKu berdasarkan keterpakaian, kesesuaian dengan kondisi kelas, yang hasilnya dapat dilihat pada penjelasan berikut.

Tabel 2. Hasil respon guru terhadap media Kartu IdeKu

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4
Penggunaan Media Pembelajaran					
1.	Media Kartu IdeKu sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.				✓
2.	Materi yang disajikan dalam Media Kartu IdeKu sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
3.	Media Kartu IdeKu mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.				✓
4.	Bahasa yang digunakan dalam media kartu IdeKu mudah dipahami				✓
5.	Petunjuk penggunaan Media Kartu IdeKu mudah dipahami.				✓
6.	Media Kartu IdeKu mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran.				✓
7.	Media Kartu IdeKu meningkatkan kerja sama dan diskusi antar siswa.				✓
8.	Media Kartu IdeKu membantu siswa memahami ide pokok dan ide pendukung dengan lebih baik.				✓
9.	Media Kartu IdeKu layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung di kelas.				✓
10.	Media Kartu IdeKu menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.				✓

Rata-rata= $\frac{40}{40} x100 = 100\%$

Diketahui hasil respon guru terhadap media Kartu IdeKu memperoleh nilai 40, dengan jumlah (100%) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kartu IdeKu sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil respon siswa tehadap media Kartu IdeKu

No	Nama Siswa	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Rata-rata Presentase
1.	MDAA	10	10	100%	90,37%
2.	A	10	10	100%	
3.	AHPD	10	10	100%	
4.	MRS	10	10	100%	
5.	A	10	10	100%	
6.	AT	10	10	100%	
7.	SNM	10	10	100%	
8.	FADB	10	10	100%	
9.	ADKB	10	10	100%	
10.	NNY	10	10	100%	
11.	DAM	10	10	100%	
12.	ZNR	10	10	100%	
13.	AKA	10	10	100%	
14.	SAKM	10	10	100%	
15.	K	10	10	100%	
16.	MF	10	10	100%	
17.	MFU	10	10	100%	
18.	MNMD	10	10	100%	
19.	NSD	9	10	100%	
20.	GMRS	9	10	90%	
21.	BSPH	9	10	90%	
22.	FASP	6	10	60%	
23.	FHK	3	10	30%	
24.	N	7	10	70%	
25.	FMT	6	10	60%	
26.	HAS	8	10	80%	
27.	KNQW	7	10	70%	

$$P = \frac{9{,}03703}{10} \; x \; 100\,\% = 90{,}37\%$$

$$P = 90{,}37\,\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase respon siswa, diperoleh nilai sebesar 90,37%. Persentase berada pada kategori sangat baik, dengan demikian dapat kesimpulan bahwa media pembelajaran Kartu IdeKu memperoleh tanggapan yang sangat positif dari siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Kartu IdeKu berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa dalam memahami ide pokok paragraf melalui kegiatan belajar yang bersifat interaktif dan kolaboratif.

5. Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan fase penutup yang bertujuan untuk mengevaluasi output akhir dari produk yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, bentuk evaluasi yang diterapkan adalah evaluasi formatif, yakni evaluasi yang diarahkan untuk mengkaji tingkat kelayakan produk sekaligus melakukan penyempurnaan sebelum produk diimplementasikan secara luas. Proses evaluasi dilakukan dengan mengacu pada hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta melalui tahap uji coba terbatas yang melibatkan siswa kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo. Berbagai masukan, kritik, dan saran dari para ahli dianalisis secara kualitatif, kemudian dimanfaatkan sebagai landasan dalam merevisi Media Kartu IdeKu

agar lebih optimal dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Di samping itu, evaluasi juga dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif melalui analisis data yang didapat dari angket respon guru dan siswa setelah penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Data tersebut dimanfaatkan untuk mengukur tingkat kelayakan sekaligus mengetahui persepsi pengguna mengenai media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, tahap evaluasi tidak mencakup pengujian efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa, melainkan difokuskan pada penilaian kelayakan produk serta respon pengguna terhadap pemanfaatan Media Kartu IdeKu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menentukan ide pokok paragraf.

2. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D), yaitu suatu pendekatan ilmiah yang diterapkan untuk mengkaji, merancang, menciptakan, serta memvalidasi suatu produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2023:396). Dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Kartu IdeKu yang ditujukan guna memudahkan siswa kelas IV pada saat mengidentifikasi ide pokok paragraf, sekaligus untuk menilai tingkat kelayakan media tersebut.

Dalam pelaksanaannya, proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ADDIE berlandaskan pada karakteristiknya yang terstruktur dan juga praktis, sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Pada fase ini, peneliti melakukan pengkajian terhadap kondisi awal media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menentukan ide pokok paragraf di kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, serta angket analisis kebutuhan siswa, diperoleh informasi bahwa pembelajaran telah memanfaatkan buku paket, presentasi sederhana, serta teks cetak sebagai bahan latihan. Media tersebut dipilih karena

praktis dan menyesuaikan dengan kondisi kelas, namun pembelajaran masih berlangsung secara klasikal dan didominasi oleh penjelasan guru. Sebagian siswa terlihat kurang fokus dan masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, terutama ketika harus menganalisis paragraf secara mandiri. Kondisi ini dipengaruhi oleh kebiasaan belajar yang masih menunggu arahan guru serta rendahnya minat membaca pada sebagian siswa. Husain (2025:1) menjelaskan dalam proses pembelajaran, media berperan penting dalam membantu menghubungkan materi dengan pemahaman siswa, sehingga tanpa media yang tepat, materi yang bersifat abstrak atau rumit cenderung sulit dipahami. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif, konkret, dan mendorong partisipasi siswa secara aktif agar mereka lebih mudah memfokuskan perhatian pada ide pokok paragraf.

Setelah tahap analisis dilakukan, penelitian ini dilanjutkan ke tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu menelaah media yang sebelumnya digunakan di kelas, yaitu buku paket, presentasi sederhana, dan teks cetak (*print out*) sebagai bahan latihan. Media tersebut bersifat teks tertulis dan digunakan secara klasikal, sehingga pembelajaran lebih berfokus pada membaca dan menjawab soal tanpa tersedianya media yang dapat menunjang siswa memilah ide pokok dan ide pendukung secara konkret. Hasil analisis tersebut menjadi acuan bagi peneliti untuk merancang media yang lebih terstruktur dan dapat digunakan dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti kemudian merancang media pembelajaran Kartu IdeKu yang terdiri atas kartu paragraf, kartu ide, brosur petunjuk penggunaan, kunci jawaban, serta box penyimpanan. Perancangan dimulai dari penentuan konsep kartu, yaitu memisahkan paragraf dan gagasan ke dalam kartu yang berbeda agar siswa dapat secara langsung mencocokkan dan menganalisis hubungan antara ide pokok dan ide pendukung. Kartu paragraf dirancang berisi satu paragraf pada setiap kartu, sedangkan kartu ide memuat gagasan yang harus dipilih dan dicocokkan oleh siswa. Pada tahap ini juga, peneliti menentukan ukuran kartu, jenis huruf, tata letak teks, serta

desain visual menggunakan aplikasi Canva agar media terlihat menarik namun tetap mudah dibaca. Penyusunan isi paragraf dan gagasan sesuai kompetensi dasar serta tingkat perkembangan siswa kelas IV. Tahap perancangan ini menjadi dasar sebelum media dikembangkan dan divalidasi, karena seluruh konsep, tampilan, dan mekanisme penggunaan telah dirancang secara sistematis relevan dengan kebutuhan yang diperoleh pada tahap analisis.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan media pembelajaran Kartu IdeKu menjadi produk yang siap digunakan. Media yang dikembangkan meliputi kartu paragraf, kartu ide, brosur petunjuk penggunaan yang direvisi menjadi buku panduan penggunaan, kunci jawaban, box utama media, serta penambahan video langkah-langkah penggunaan media yang discan melalui barcode yang terletak pada box utama media. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan serta memperoleh masukan perbaikan. Hasil validasi ahli media membuktikan bahwa media Kartu IdeKu berada pada kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 95%. Ahli media memberikan masukan agar kartu paragraf dan kartu ide dibedakan warnanya untuk setiap kelompok. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti merevisi media dengan memberikan warna berbeda pada kartu masing-masing kelompok untuk memudahkan penggunaan dalam pembelajaran kelompok. Validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media Kartu IdeKu juga berada pada kategori sangat layak dengan presentase 90%. Adapun masukan yang diberikan adalah memperjelas langkah-langkah penggunaan media pada brosur petunjuk. Peneliti kemudian merevisi mekanisme pengambilan kartu paragraf, yang semula dapat diganti hingga tiga kali, menjadi sistem undian (cabut lot) dengan kesempatan menganalisis maksimal dua kartu paragraf agar aturan lebih rinci serta mudah dimengerti siswa. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Ahli materi memberikan masukan terkait tampilan dan konsistensi penulisan pada kartu paragraf. Peneliti

melakukan penyesuaian tata letak dan ukuran teks agar tampilan kartu lebih proporsional dan mudah dibaca. Berdasarkan hasil penilaian validasi serta perbaikan yang telah dilakukan, media pembelajaran Kartu IdeKu dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menentukan ide pokok paragraf di kelas IV.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran Kartu IdeKu dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo. Implementasi media dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan melibatkan siswa sebanyak 27 siswa. Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran secara langsung di kelas. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan singkat mengenai materi ide pokok paragraf menggunakan PPT interaktif untuk memperkuat pemahaman awal siswa. Selanjutnya, peneliti membagi siswa ke dalam empat kelompok, kemudian menjelaskan petunjuk dan aturan penggunaan media Kartu IdeKu. Setelah siswa memahami mekanisme permainan, peneliti membagi kartu paragraf dan kartu ide kepada setiap kelompok untuk dianalisis secara berkelompok. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak aktif berdiskusi, bekerja sama menentukan ide pokok dan ide pendukung, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti membagikan angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media Kartu IdeKu. Hasil tanggapan guru menunjukkan bahwa media Kartu IdeKu berada pada kategori sangat layak dengan persentase mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, memiliki daya tarik, serta sangat membantu guru dalam menyampaikan materi ide pokok paragraf. Di sisi lain, respon siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,37% dengan kategori sangat baik, yang memperlihatkan bahwa siswa lebih antusias, merasa terbantu, serta lebih mudah menguasai materi melalui penerapan media Kartu IdeKu. Mengacu pada temuan tersebut, dapat dinyatakan

bahwa media Kartu IdeKu layak diterapkan dalam proses pembelajaran serta mendapatkan respon yang positif dari baik guru maupun siswa.

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada fase ini, peneliti melaksanakan evaluasi formatif terhadap Media Kartu IdeKu yang telah melewati tahap pengembangan dan implementasi. Evaluasi ini berfokus pada penilaian kelayakan media serta tanggapan pengguna setelah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, bukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengumpulkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari berbagai masukan, saran, dan komentar yang berasal dari para ahli selama proses validasi, serta catatan yang didapatkan selama uji coba di kelas. Temuan tersebut dijadikan landasan untuk melaksanakan perbaikan, baik pada aspek tampilan kartu, kejelasan petunjuk penggunaan, konsistensi penulisan, maupun mekanisme permainan, sehingga media menjadi lebih mudah dipahami dan digunakan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta dari angket respon guru dan siswa setelah media diterapkan. Data tersebut dianalisis dalam bentuk persentase guna mengukur tingkat kelayakan media secara objektif. Berdasarkan hasil validasi dan tanggapan pengguna, Media Kartu IdeKu termasuk dalam kategori sangat layak serta memperoleh respon positif dari guru dan siswa. Dengan demikian, tahap evaluasi dalam penelitian ini berfungsi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan keseluruhan aspek kelayakan dari segi media, bahasa, dan materi, serta dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran menentukan ide pokok paragraf di kelas IV.

Dengan demikian, berdasarkan hasil rekapitulasi validasi yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta respon guru dan siswa kelas IV MIM Unggulan Kota Gorontalo menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, Media Kartu IdeKu dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan optimal dalam memfasilitasi siswa dalam

memahami materi menentukan ide pokok paragraf.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan media Kartu IdeKu dilakukan dengan berlandaskan model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis diperoleh informasi mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap media yang lebih interaktif. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep kartu paragraf dan kartu ide, aturan penggunaan, alur permainan, serta sistem penilaian yang menitikberatkan pada ketepatan dalam menentukan ide pokok. Berikutnya, pada tahap pengembangan, desain yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk nyata yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tanggapan dari para ahli tersebut dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan agar kualitas media semakin optimal.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Kartu IdeKu tergolong sangat layak berdasarkan aspek visual, kebahasaan, dan kesesuaian materi. Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan rekomendasi para validator, media diimplementasikan dalam proses pembelajaran serta mendapatkan respon yang sangat baik dari dari guru maupun siswa. Rata-rata respon siswa berada pada kategori sangat baik, yang menandakan bahwa media ini menarik, mudah dipakai, serta mendukung dalam meningkatkan fokus siswa dalam menentukan ide pokok paragraf. Maka dari itu, media Kartu IdeKu dinyatakan sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menentukan ide pokok paragraf di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

Assa, R., Kawung, E. J. R., & Lumintang, J. (2022). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, *2*(1).

Husain, R., Pulukadang, W. T., & Umar, N. (2025). *Meningkatkan Kosakata Dengan Media Pembelajaran Modern*. Sumatera Barat. CV Dunia Penerbitan Buku.

Istiqoh, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas VII A MTs Pesantren Pembangunan Majenang Kabupaten Cilacap Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indnesia*, *4*(1).

Khairunisa, Z., & Kusumawardani, S. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas V Di SDN Pesanggrahan 04. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, *11*(2).

Monoarfa, F., Aries, N. S., & Ismail, R. P. (2025). Penerapan Website Interaktif dalam Pembelajaran Fakta dan Opini di Sekolah Dasar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, *6*(2), 161–169.

Mulyadi. (2023). Implikasi Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *13*(2), 29–33.

Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)* (R. Riisdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua). Alfabet.

Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.