

**PENGEMBANGAN RANCANGAN MEDIA KARTU PERMAINAN
PADA PEMBELAJARAN TEKS CERITA INSPIRATIF
DI SMP KELAS IX**

(Skripsi)

Oleh

**RAHMI ISTHI FADHILAH
NPM 1713041026**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN RANCANGAN MEDIA KARTU PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN TEKS CERITA INSPIRATIF DI SMP KELAS IX

Oleh

RAHMI ISTHI FADHILAH

Masalah dalam penelitian ini berkenaan dengan rancangan dan kelayakan rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif, sedangkan tujuan penelitiannya merancang dan menilai kelayakan rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif. Adapun rancangan produk tersebut mencakup materi pembelajaran KD 3.12 dan 4.12 teks cerita inspiratif SMP kelas IX.

Penelitian ini mengikuti lima tahap metode penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Adapun tahap tersebut dimulai dari tahap pertama sampai dengan kelima, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan draf dan validasi ahli, serta revisi. Kemudian, teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara dan angket validasi.

Hasil penelitian ini berupa rancangan produk media kartu permainan tanya dan teka-teki untuk pembelajaran teks cerita inspiratif di SMP kelas IX yang dinilai layak digunakan. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil validasi dosen ahli dan pendidik bahasa Indonesia terhadap empat aspek penilaian produk. Keempat aspek tersebut, meliputi pembelajaran, isi, tampilan, dan pengoperasian. Skor rata-rata 3,4 persentase 85% kategori sangat layak didapatkan dari hasil validasi dari dosen ahli, sedangkan skor rata-rata 3,55 persentase 88,75% kategori sangat layak diperoleh dari validasi pendidik.

Kata kunci: pengembangan, kartu permainan, teks cerita inspiratif.

**PENGEMBANGAN RANCANGAN MEDIA KARTU PERMAINAN
PADA PEMBELAJARAN TEKS CERITA INSPIRATIF
DI SMP KELAS IX**

Oleh

RAHMI ISTHI FADHILAH

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN RENCANA MEDIA KARTU
PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN TEKS
CERITA INSPIRATIF DI SMP KELAS IX**

Nama Mahasiswa : **Rahmi Isthi Fadhilah**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1713041026**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.
NIP. 196001211988101001

Drs. Ali Mustofa, M.Pd.
NIP. 196004071987031004

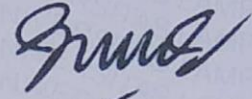
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP. 19640106 198803 1 001

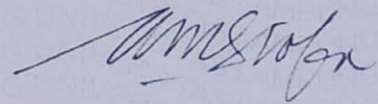
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Ali Mustofa, M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Bambang Riadi, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **02 November 2021**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Rahmi Isthi Fadhilah
NPM : 1713041026
Judul skripsi : Pengembangan Rancangan Media Kartu Permainan
pada Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif di SMP Kelas IX
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 02 November 2021



Rahmi Isthi Fadhilah
NPM 171041026

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kotabumi, Lampung Utara pada 07 Juli 1999 sebagai anak ketiga dari empat bersaudara pasangan bapak Suwarno Hadi (Alm) dan Ibu Sarwini.

Jenjang pendidikan yang telah diselesaikan penulis meliputi pendidikan Sekolah Dasar di SDN 1 Way Lunik tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Abung Semuli tahun 2014, dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Abung Semuli pada tahun 2017.

Kemudian, tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi. Selama masa perkuliahan penulis aktif tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Selanjutnya, tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Desa Margoyoso, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Tanggamus dan juga Pengenalan Lapangan Persekolahan di SMPN 1 Abung Semuli, Lampung Utara.

MOTO

“.....Bersyukurlah kepada Allah dan barang siapa bersyukur (kepada Allah),
maka sesungguhnya dia bersyukur untuk dirinya sendiri.....”

(QS. Luqman ayat 12)

“Tidak ada yang mudah kecuali apa yang Engkau mudahkan
dan tidak ada yang sulit jika Engkau menghendakinya kemudahan”

(HR. Ibn Hibban no. 2427 dan Ibn As-Sunni no. 351)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada:

1. almarhum ayahanda tersayang Suwarno Hadi dan Ibunda tersayang Sarwini. Terima kasih telah memberikan semua yang Rahmi butuhkan, cinta dan kasih sayang, doa, motivasi, serta semangat untuk menyelesaikan studi.
2. kedua kakakku, Afiati Latifah Maulani, S.Ak. dan Sukron Banyu Maulana serta adikku, Iq Noer Yahya. Terima kasih atas segala bantuan, kasih sayang dan ketulusan yang selalu diberikan kepada Rahmi.
3. almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Penulis bersyukur kehadiran Allah Swt., atas limpahan rahmat dan kehendak-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "*Pengembangan Rancangan Media Kartu Permainan pada Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif di SMP Kelas IX*" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
3. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran kepada penulis dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
4. Drs. Ali Mustofa, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran kepada penulis dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
5. Bambang Riadi, M.Pd., selaku penguji utama dan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis.
6. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku pembimbing akademi yang telah memberi masukan kepada penulis.

7. Rian Andri Prasetya, M.Pd., selaku validator yang telah menilai dan memberi masukan, serta saran terhadap rancangan produk penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu dan motivasi bermanfaat.
9. Segenap Staf Akademik dan Tata Usaha FKIP Universitas Lampung yang telah membantu kelancaran proses administrasi perkuliahan penulis.
10. Yusdawati, S.Pd., selaku kepala sekolah SMPN 1 Abung Semuli Lampung Utara yang telah mengizinkan melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Nunung Yuliyanti, S.Pd., pendidik Bahasa Indonesia SMPN 1 Abung Semuli yang telah bersedia menjadi validator rancangan produk penulis.
12. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suwarno Hadi (Alm) dan Ibu Sarwini yang selalu sabar dalam membimbing dan mendidiknya dengan penuh cinta.
13. Kakakku, Afiati Latifah Maulani, S.Ak., dan Sukron Banyu Maulana serta adikku, Iq Noer Yahya yang selalu membantu dan memberikan dukungan.
14. Keluarga besarku yang telah mendukung dan menolong selama perkuliahan.
15. Sahabat pejuang skripsi Fikri, Virginia dan Melda, serta segenap rekan-rekan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
16. Segenap rekan-rekan HMJPBS Universitas Lampung.
17. Segenap rekan KKN-PPL yang telah memberikan pengalaman baru.
18. Semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Bandarlampung, 02 November 2021



Rahmi Isthi Fadhillah

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teks.....	7
2.2 Teks Cerita Inspiratif	8
2.2.1 Ciri-ciri Teks Cerita Inspiratif	9
2.2.2 Jenis-jenis Teks Cerita Inspiratif	10
2.2.3 Struktur Teks Cerita Inspiratif	11
2.2.4 Ciri Kebahasaan Teks Cerita Inspiratif	12
2.2.5 Unsur-unsur Teks Cerita Inspiratif	15
2.2.6 Langkah Menelaah Isi Teks Cerita Inspiratif	17
2.2.7 Langkah Menyusun Teks Cerita Inspiratif	17
2.2.8 Langkah Menyajikan Teks Cerita Inspiratif secara Lisan	18
2.3 Media Pembelajaran	19
2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran	20
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran	21
2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran	21
2.3.4 Kriteria Pemilihan Media	22
2.3.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
2.3.6 Media Pembelajaran Kartu Permainan	25
2.3.7 Manfaat Kartu Permainan pada Pembelajaran	26
III. METODE PENELITIAN	28
3.1. Desain Penelitian	28
3.2. Data Penelitian	28
3.3. Prosedur Pengembangan Media	29
3.4. Instrumen Penelitian	31

3.5. Teknik Pengumpulan Data	33
3.6. Teknik Analisis Data	33
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Analisis Kebutuhan	35
4.1.2 Perencanaan	37
4.1.3 Pengembangan Draf	38
4.1.4 Validasi Ahli	40
4.1.5 Revisi	46
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	56
4.1.1 Pembahasan Rancangan Produk	56
4.1.2 Pembahasan Kelayakan Rancangan Produk	59
V. SIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Simpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Panduan Wawancara	31
3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian Produk.....	32
3.3 Aspek Penilaian Produk	33
3.4 Kategori Penilaian Kualitas Produk.....	34
4.1 Wawancara dengan Pendidik bahasa Indonesia	36
4.2 Hasil Validasi oleh Dosen Ahli	42
4.3 Hasil Validasi oleh Pendidik	44
4.4 Hasil Validasi Dosen Ahli dan Pendidik	45
4.5 Soal Teka-teki Sebelum dan Sesudah Revisi	47
4.6 Tampilan Rancangan Produk Berlatar Biru Sebelum dan Sesudah Revisi .	48
4.7 Tampilan Rancangan Petujuk Penggunaan Sebelum dan Sesudah Revisi ..	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Langkah Pengembangan Media dari Borg dan Gall	29
3.2 Tahap Pengembangan Rancangan Media Kartu Permainan	30
4.1 Tampilan Punggung Kartu	38
4.2 Tampilan Depan Kartu	39
4.3 Tampilan Depan Petunjuk Permainan	40
4.4 Tampilan Naskah Teks Sesudah Revisi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian di Sekolah

Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi

Lampiran 4 Instrumen Penilaian Produk oleh Dosen Ahli

Lampiran 5 Instrumen Penilaian Produk oleh Pendidik Bahasa Indonesia

Lampiran 6 Materi Teks Cerita Inspiratif

Lampiran 7 Naskah Teks Cerita Inspiratif

Lampiran 8 Rancangan Soal Tanya dan Teka-Teki serta Kunci Jawabannya

Lampiran 9 Rancangan Akhir Produk Media Kartu Permainan

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu ciri khusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP adalah pembelajarannya berbasis teks dengan acuan kurikulum 2013 (Isodarus, 2017). Pembelajaran berbasis teks dapat didefinisikan proses belajar mengajar yang titik tolaknya diawali dengan memahami sampai membuat teks (Isodarus, 2017). Adapun tujuan pembelajaran tersebut adalah meningkatkan ruang peserta didik mengembangkan jenis struktur berpikir berbeda dari teks-teks yang dipahami (Mahsun dalam Agustina, 2017). Banyaknya jenis teks yang dikuasai peserta didik akan berpengaruh pula terhadap struktur berpikir yang dipahami (Mahsun dalam Agustina, 2017). Contohnya ialah teks cerita inspiratif yang dipelajari peserta didik SMP (Isodarus, 2017). Simanjuntak dan Sitohang (2019) mengartikan teks tersebut sebagai teks narasi berisi pengajaran kehidupan yang memengaruhi dan menginspirasi pembacanya.

Materi cerita inspiratif dipelajari di semester genap kelas IX dalam KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan, serta isi teks cerita inspiratif berpasangan dengan KD 4.12 mengungkapkan rasa simpati dan empati, kepedulian, serta perasaan dalam bentuk cerita inspiratif yang memerhatikan struktur dan aspek kebahasaannya (Permendikbud, 2018). Kemudian, indikator pencapaian masing-masing KD tersebut antara lain peserta didik dapat menelaah struktur, menelaah ciri kebahasaan, menelaah isi teks, menyusun rancangan berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan, menulis teks berdasarkan rancangan yang disusun, serta menyajikan cerita inspiratif (Nurnaila, 2020).

Pemilihan KD 3.12 dan 4.12 sebagai acuan penelitian ini didasarkan oleh hasil wawancara kepada pendidik bahasa Indonesia SMPN 1 Abung Semuli, serta observasi saat pengenalan lapangan persekolahan berlangsung. Peneliti mendapatkan informasi permasalahan yang memengaruhi perolehan hasil belajar peserta didik dan juga ketercapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik kelas IX diketahui kurang apresiasi dalam pembelajaran cerita inspiratif dan sekadar mencatat, mendengarkan, serta menyelesaikan tugas. Penyebabnya adalah kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik. Pendidik diketahui hanya menggunakan media salindia yang kenyataannya dinilai masih monoton dan bersifat satu arah karena sebatas menayangkan materi serta soal tanpa adanya aktivitas positif lainnya (Lutfiani, 2017).

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memberikan alternatif rancangan media pembelajaran inovatif, menarik dan mengaitkan partisipasi peserta didik secara langsung berbentuk media kartu permainan. Pemilihan rancangan media kartu didasarkan oleh beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut meliputi tidak dibutuhkannya keahlian khusus, biaya besar, alat pendukung dan sumber listrik dalam proses pembuatan maupun pelaksanaan. Selain itu, ukurannya minimalis dengan desain kartu menyesuaikan tujuan pembelajaran (Lailia, 2019). Lalu, adanya pendapat ahli terkait penggunaan indra visual dalam belajar lebih memberikan keuntungan bagi peserta didik (Daryanto dalam Suryani, 2019) turut memperkuat alasan pemilihan rancangan tersebut.

Rancangan media kartu berisi pertanyaan disertai teka-teki terkait materi KD 3.12 dan 4.12 teks cerita inspiratif yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah permainan. Rancangan tersebut didesain semenarik mungkin dengan *Canva*, aplikasi desain grafis gratis berbasis *website* yang mudah diakses melalui gawai maupun laptop (Leryan dkk., 2018). Rancangan tersebut juga dapat dimainkan secara perorangan ataupun berkelompok. Namun, setiap pemain harus menjawab soal pada kartu yang didapat dalam waktu tertentu. Kelompok yang berhasil menyelesaikan jawaban dengan cepat dan tepat akan memperoleh nilai tambahan khusus pembelajaran teks cerita inspiratif.

Sebuah teks cerita inspiratif dapat dijadikan materi pada rancangan media kartu permainan apabila memenuhi empat catatan berikut. Catatan tersebut, yaitu: a) kejelasan dan kemenarikan struktur, kebahasaan, serta isi cerita; b) bahasa sederhana dan mudah dipahami; c) alur cerita berkaitan dengan kehidupan remaja, serta; d) mengandung amanat menginspirasi (Nurfajar, 2018). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Hidayah (2019) mengemukakan empat hal yang perlu dipertimbangkan pendidik sebelum memilih teks cerita inspiratif. Keempat hal tersebut ialah kesesuaian dengan tingkat kemampuan berbahasa peserta didik kelas IX, kesesuaian kisah dengan realitas peserta didik, kualitas dapat dipertanggungjawabkan, serta isi cerita menginspirasi.

Penelitian terkait teks cerita inspiratif sebenarnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Namun, hasil penelitian seluruhnya belum ada yang mengembangkan rancangan media kartu permainan teks cerita inspiratif. Pernyataan tersebut sejalan dengan urutan penjabaran hasil penelitian berikut. Penelitian Nurfajar (2018) dan Hidayah (2019) menghasilkan bahan ajar teks cerita inspiratif dengan masing-masing sasaran, yaitu program studi PBSI dan peserta didik kelas IX. Selanjutnya, Simanjuntak dan Sitohang (2019) dengan hasil media film *Orang Pinggiran* untuk menulis teks cerita inspiratif siswa kelas IX SMPN 40 Medan. Lalu, Afnita (2019) berupa media audiovisual menulis teks cerita inspiratif siswa SMPN 1 Sawahlunto kelas IX A.

Kemudian, Aeni (2020) dan Sauqi (2020) sama-sama menghasilkan buku pengayaan cerita inspiratif, akan tetapi nilai muatan masing-masing buku tersebut berbeda. Nilai yang dimaksud secara berurutan, yaitu nilai antikorupsi dan nilai humanis. Selanjutnya, penelitian Anizar (2020) dengan hasil metode *Two Stay Two Stray* menelaah kaidah kebahasaan teks cerita inspiratif. Lalu, Rahayu, dkk. (2020) dengan hasil media kelas *Google* yang efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerita inspiratif. Setelah itu, penelitian Adios, dkk (2021) dengan hasil media visual gambar menulis teks cerita inspiratif siswa kelas IX SMPN 4 Bengkulu.

Penelitian terkait pengembangan media kartu permainan dalam pembelajaran juga sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu, seperti: a) Rajasa (2015) dengan hasil media kartu bergambar pengenalan sinyal wasit permainan bola basket; b) Lailia (2019) *question card* analisis masalah ekonomi; c) Ocviliana (2019) *game card* tanya jawab pembelajaran novel; d) Srintin, dkk (2019) media kartu permainan umino matematika kelas VII; e) Susilowati (2020) media permainan *tanoga card* siswa SD; f) Septyani, dkk (2021) media kartu permainan uno meningkatkan kecerdasan emosional siswa; serta g) Novitri (2021) media kartu bergambar pembelajaran teks eksposisi. Namun, pengembangan media kartu permainan untuk pembelajaran teks cerita inspiratif khususnya KD 3.12 dan 4.12 belum pernah dilakukan sehingga pengembangan rancangan media ini masih perlu dilakukan.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dalam bentuk pengembangan rancangan media kartu permainan tanya jawab disertai teka-teki dengan fokus materi teks cerita inspiratif kelas IX dan didesain menggunakan *Canva*. *Canva* digunakan sebagai solusi bagi pendidik yang terkendala dalam mengoperasikan komputer agar pendidik lebih mudah mendesain melalui gawainya. Media kartu permainan ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran cerita inspiratif agar lebih bervariasi dan tidak membosankan, namun tujuan pembelajaran tetap tercapai. Adapun judul penelitian ini, yaitu "*Pengembangan Rancangan Media Kartu Permainan pada pembelajaran Teks Cerita Inspiratif di SMP Kelas IX*".

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah penjabaran rumusan masalah yang disusun dengan mengaitkan latar belakang penelitian di atas.

1. Bagaimanakah rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif di SMP kelas IX?
2. Bagaimanakah kelayakan rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif di SMP kelas IX?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut penjabaran tujuan dilakukannya penelitian ini yang mengacu pada kedua rumusan masalah di atas.

1. Merancang produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif di SMP kelas IX.
2. Menilai kelayakan rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif di SMP kelas IX.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun penjabaran manfaat dilaksanakannya penelitian ini adalah berikut.

1. Manfaat teoritis pengembangan rancangan media kartu permainan tanya dan teka-teki ini, yaitu sebagai acuan dan referensi penelitian terkait teori dalam bidang pengembangan media pembelajaran teks cerita inspiratif.
2. Manfaat praktis dari hasil penelitian pengembangan ini tertuju untuk dua pihak. Pertama, pendidik bahasa SMP kelas IX sebagai alternatif media pembelajaran teks cerita inspiratif. Kedua, mahasiswa sebagai sumber rujukan penelitian berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berikut penjabaran ruang lingkup penelitian pengembangan terkait rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif.

1. Rancangan produk media pembelajaran kartu permainan telaah struktur, kebahasaan, dan isi teks, serta mengungkapkan rasa empati, simpati, dan kepedulian berbentuk teks cerita inspiratif sebagai objek penelitian.
2. Pendidik bahasa Indonesia dan juga peserta didik kelas IX semester genap SMPN 1 Abung Semuli termasuk subjek penelitiannya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teks

Teks merupakan ungkapan lengkap pikiran manusia yang dipengaruhi oleh situasi dan konteks (Darmawati, 2015). Konteks tersebut berupa segala sesuatu yang mendampingi teks, sedangkan teks ialah unit bahasa yang hanya dapat melakukan tugasnya di dalam konteks (Saragih, 2016). Kemudian Mahsun dalam Hariyani (2016) mendefinisikan teks sebagai satuan bahasa berbentuk ungkapan dengan struktur berpikir lengkap yang digunakan agar sebuah kegiatan sosial terlaksana secara lisan atau tulis. Selanjutnya, Hartoko dan Rahmanto dalam Hariyani (2016) berpendapat teks adalah uraian beberapa kalimat yang disajikan secara runtut dan berkaitan. Sejalan dengan Mahsun, Isodarus (2017) mengartikan teks sebagai unit fonetik terlengkap dan terbesar yang meliputi teks berbentuk lisan maupun tulisan.

Sementara itu, Priyatni dalam Dharma dkk., (2019) mengemukakan teks adalah interaksi sosial yang disusun menuju tujuan sosial dengan memerhatikan keadaan tertentu. Pendapat Priyatni tersebut tentu juga sejalan dengan pengertian teks dari Darmawati dan Mahsun. Sebuah teks muncul karena adanya interaksi sosial yang dipengaruhi konteks dan situasi. Kemudian Aeni (2020) mendefinisikan teks lebih spesifik, yakni ungkapan gagasan seseorang yang ditulis secara terstruktur. Makna terstruktur pada pendapat tersebut dapat berarti sudah dalam kondisi berurutan dan disusun rapih. Berdasarkan penjabaran di atas, maka teks adalah ungkapan pikiran seseorang yang direalisasikan secara terstruktur melalui tulisan atau tuturan bermakna dan berkaitan dengan konteks serta situasi pengguna bahasa.

2.2 Teks Cerita Inspiratif

Teks jenis ini tergolong teks naratif singkat yang dapat memunculkan empati, peduli, ataupun simpati para pembaca. Teks cerita inspiratif juga diartikan sebagai teks yang berasal dari cerita hidup seseorang yang diceritakan secara estetik sehingga memberikan inspirasi bagi pembaca (Isodarus, 2017). Nurfajar (2018) mendefinisikan teks cerita inspiratif sebagai teks berisi kisah perjuangan seseorang yang disajikan dengan bahasa sehari-hari untuk menginspirasi pembaca atau pendengarnya. Bahasa sehari-hari yang dimaksud berupa bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Artati (2019) mengartikan sebagai teks yang memotivasi pembaca menuju perubahan baik dari rangkaian peristiwa yang dimunculkan. Perubahan tersebut dapat berupa sikap dan perilaku sesuai aturan.

Kemudian, Simanjuntak dan Sitohang (2019) mendefinisikan teks cerita inspiratif sebagai bagian teks pada kurikulum 2013 yang memuat pengajaran kehidupan dari imajinasi pengarang ataupun kisah nyata seorang tokoh. Selanjutnya, Hidayah (2019) mengartikan teks cerita inspiratif sebagai teks cerita yang dapat melatih imajinasi, menghibur, media perenungan nilai pendidikan dan menginspirasi sikap, serta keinginan peserta didik. Setelah itu, Rahayu dkk (2020) berpendapat teks cerita inspiratif ialah teks cerita yang ditulis untuk membagikan pengalaman seorang tokoh agar memotivasi dan menginspirasi orang lain melakukan suatu kebaikan. Sejalan dengan hal itu, Sauqi (2020) teks cerita inspiratif adalah teks dengan struktur serupa teks narasi, namun peristiwa yang dihadirkan memiliki kesan motivasi dan nilai inspiratif tersendiri. Selain itu, isi teks cerita tersebut juga mengandung contoh etika sopan santun sesuai budaya adat sekitar (Sauqi, 2020).

Sementara itu, Aeni (2020) mengartikan teks cerita inspiratif ialah sebuah teks cerita tentang keteladanan seseorang menjalani proses perjuangan kesuksesannya. Kemudian, Pangaribuan (2020) mengartikan teks cerita inspiratif sebagai bahan tertulis untuk memperoleh ilham atau ide yang memotivasi seseorang menggapai tujuan tertentu secara positif. Bahan tertulis tersebut, dapat dikatakan juga media ataupun sarana bagi seseorang untuk menumbuhkan rasa percaya diri.

Sejalan dengan Sauqi, Adios dkk (2021) mengemukakan teks cerita inspiratif yang baik mampu memberi kesan mendalam dan membuat seseorang lebih peduli serta berempati pada orang lain. Berdasarkan batasan di atas, peneliti menyimpulkan teks cerita inspiratif ialah teks narasi berisi cerita keteladanan yang dibuat oleh pengarang berbentuk lisan atau tulis dengan tujuan memengaruhi pembaca ataupun pendengarnya.

2.2.1 Ciri-ciri Teks Cerita Inspiratif

Nurfajar (2018) membagi dua ciri teks cerita inspiratif, yaitu isi cerita dan bahasa yang digunakan berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, Arianti (2019) mengungkapkan lima ciri teks cerita inspiratif. Kelima ciri tersebut, meliputi: a) singkat; b) menggugah untuk simpati, peduli dan empati; c) pilihan kata menyentuh hati; d) bahasa sederhana dan mudah dipahami, serta; e) berasal dari pengalaman nyata atau cerita motivasi seseorang bahkan binatang. Sejalan dengan Arianti, Aritonang (2020) membagi lima ciri yang dimiliki teks cerita inspiratif. Ciri tersebut, yaitu cerita sistematis dan tidak terlalu panjang, ide cerita tidak jauh dari peristiwa di masyarakat, judul cerita menarik, mengandung empati, simpati, kepedulian dan motivasi, serta pesan implisit dengan kata menyentuh.

Kemudian Rahayu, dkk (2020) juga mengemukakan ciri teks cerita inspitatif ialah menggunakan tema cerita yang berkaitan dengan ajaran dan semangat hidup, serta ajakan kebaikan. Selanjutnya, Fitriya dan Pujiyanto (2020) mengemukakan ciri yang lebih sederhana, yakni berisi kisah nyata, memiliki tema, judul, alur, bersifat naratif dan ada tokoh yang diceritakan. Berbeda dengan lainnya, Muslikhah (2020) mengemukakan ciri teks cerita inspiratif lebih luas, yaitu teksnya menginspirasi dengan lima struktur teks (orientasi, komplikasi peristiwa, komplikasi, resolusi dan koda), tema spesifik dengan alur tertentu, naratif dan memiliki pesan, serta menjadikan karakter nyata ataupun fiksi sebagai panutan pembaca. Setelah itu, Dyah (2021) menambahkan ciri teks cerita inspiratif berupa menginspirasi, membentuk alur dan pesan tertentu, serta bersifat naratif.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan ciri teks inspiratif yaitu singkat, bahasanya sederhana, mudah dipahami, bersifat naratif, membangkitkan rasa empati, peduli dan simpati pembaca, serta isi cerita berupa nyata ataupun rekaan pengarang tentang seseorang tokoh bahkan binatang.

2.2.2 Jenis-jenis Teks Cerita Inspiratif

Artati (2019) mengemukakan jenis teks cerita inspiratif dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat peristiwa dan tokoh. Berikut penjelasan lengkapnya.

- a. Ada dua kelompok teks cerita inspiratif jika dilihat dari sifat peristiwanya.
 - 1) Teks cerita inspiratif nonfiksi, pengarang biasanya menyajikan kejadian dengan latar dan tokoh nyata atau bukan rekaan. Namun, pada faktanya asal kisah sebuah teks cerita inspiratif dinyatakan asli atau rekaan sulit dibuktikan.
 - 2) Teks cerita inspiratif fiksi, peristiwa yang terjadi biasanya hanya fiksi atau khayalan pengarang dengan latar rekaan ataupun tokoh rekaan. Namun, terkadang ada juga teks cerita inspiratif yang menggunakan latar bersifat fiktif dengan tokoh bukan rekaan. Kemudian, cerita inspiratif fiksi menggunakan latar bukan rekaan dengan tokoh bersifat fiktif.
- b. Ada tiga kelompok teks cerita inspiratif jika dilihat dari tokoh cerita yang pengarang gunakan.
 - 1) Teks cerita inspiratif tokoh terkenal, biasanya berisi cerita dan pengalaman hidup tokoh-tokoh terkenal yang bersifat nonfiksi.
 - 2) Teks cerita inspiratif sufi, berisi pengalaman hidup sufi atau pemuka agama. Tokoh yang diceritakan tersebut dapat bersifat nonfiksi ataupun fiksi.
 - 3) Teks cerita inspiratif binatang, biasanya berisi nilai-nilai kehidupan dengan menggunakan seekor binatang sebagai tokoh utama. Kemudian, pengarang mengumpamakannya tokoh binatang tersebut seperti manusia.

Sejalan dengan Artati, Aritonang (2020) juga membedakan jenis teks cerita inspiratif menjadi dua berdasarkan peristiwa yang diceritakan pengarang.

Kedua jenis tersebut, meliputi: a) teks cerita inspiratif nonfiksi dengan latar, peristiwa, dan tokoh yang digunakan bersifat nyata; b) teks cerita inspiratif fiksi dengan latar, peristiwa dan tokoh hanya fiksi atau hasil rekaan pengarang. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan teks cerita inspiratif diklasifikasikan berdasarkan sifat peristiwa dan tokoh. Berdasarkan sifat peristiwa terdiri atas teks cerita inspiratif nonfiksi dan fiksi. Sementara berdasarkan tokoh terbagi menjadi teks cerita inspiratif tokoh terkenal, sufi dan binatang.

2.2.3 Struktur Teks Cerita Inspiratif

Artati (2019) mengklasifikasikan empat struktur yang terdapat dalam teks cerita inspiratif. Berikut ialah penjabaran struktur teks yang dimaksud.

- a. Orientasi, bagian pertama struktur teks cerita inspiratif. Bagian ini biasanya terdapat latar belakang terjadinya peristiwa, pengenalan tokoh dan wataknya, waktu, serta tempat.
- b. Komplikasi sering disebut juga krisis dan ada setelah struktur orientasi. Pada tahap ini tokoh mengalami konflik. Krisis berisi peristiwa ganjil, unik, atau tidak biasa terjadi.
- c. Resolusi, tahap pemecahan masalah. Keganjilan peristiwa dalam krisis, dan pemecahan masalah yang menunjukkan bagian klimaks akan dibahas pada bagian ini.
- d. Koda, bagian terakhir pada teks cerita inspiratif. Koda dapat berupa pertanyaan kesimpulan atas peristiwa yang diceritakan ataupun pesan moral yang disampaikan langsung dalam teks tersebut.

Sementara itu, Aeni (2020) mengklasifikasikan struktur teks cerita inspiratif menjadi tiga bagian. Ketiga bagian tersebut, yaitu: a) pendahuluan berisi sebuah situasi yang menghasilkan perbuatan berkelanjutan; b) perkembangan berisi konflik-konflik yang tercipta hingga mencapai klimaks; c) penutup berisi solusi dan pemecahan masalah terkait konflik pada bagaian perkembangan.

Kemudian, Pangaribuan (2020) membagi struktur teks cerita inspiratif menjadi orientasi, rangkaian peristiwa, komplikasi, resolusi dan koda. Selanjutnya, Aritonang (2020) menguraikan struktur teks cerita inspiratif menjadi lima bagian. Kelima bagian tersebut ialah: a) judul yang dapat berupa nama tempat ataupun tokoh, serta sesuatu terkait peristiwa dalam teks; b) orientasi; c) komplikasi, d) resolusi, e) koda untuk teks cerita fiksi dan interpretasi untuk teks cerita nonfiksi.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sebuah teks cerita inspiratif terdiri atas empat struktur. Struktur-struktur tersebut, meliputi pengenalan atau orientasi, puncak masalah atau komplikasi, penyelesaian atau resolusi dan penutup atau koda. Keempat struktur tersebut mengandung bagian-bagian penting penuh makna. Apabila dipahami lebih dalam, struktur tersebut juga dapat dikatakan saling melengkapi.

2.2.4 Ciri Kebahasaan Teks Cerita Inspiratif

Artati (2019) mengemukakan ciri kebahasaan dalam teks cerita inspiratif dapat didasarkan pada jenis kalimat dan konjungsi yang digunakan. Berikut penjelasan kedua hal tersebut.

a. Jenis-jenis kalimat

Pada bahasa tulis sebuah kalimat memiliki syarat berupa subjek, predikat, dan intonasi akhir. Ada tiga jenis kalimat yang biasanya digunakan pada teks cerita inspiratif. Jenis kalimat tersebut antara lain kalimat berita, perintah dan juga tanya. Ketiga kalimat tersebut termasuk jenis kalimat dilihat dari bentuknya. Berikut penjabaran terkait ketiga jenis kalimat tersebut.

1) Kalimat berita

Bagian orientasi dan koda pada teks cerita inspiratif biasanya menggunakan kalimat berita kalimat deklaratif. Selain itu, pernyataan-pernyataan tidak langsung berimplikasi perintah yang disampaikan dalam konteks tertentu juga sering menggunakan kalimat ini.

2) Kalimat perintah

Nama lain kalimat ini ialah kalimat imperatif. Jenis kalimat yang biasanya digunakan untuk memerintah orang lain melakukan sesuatu. Adapun karakteristiknya meliputi tanda seru di akhir kalimat dan digunakan untuk pertanyaan langsung.

3) Kalimat tanya

Pada teks cerita inspiratif lisan kalimat ini diakhiri intonasi naik sedangkan bentuk tulisan diakhiri dengan tanda tanya. Pernyataan langsung baik yang mengharapkan jawaban sesuai ataupun tidak, serta kalimat berimplikasi perintah dalam konteks tertentu, juga menggunakan jenis kalimat ini.

b. Konjungsi

Pengabungan masing-masing kata, frasa, klausa, dan kalimat biasanya menggunakan partikel yang disebut konjungsi. Ada tiga jenis konjungsi dalam bahasa Indonesia, yaitu intrakalimat, antarkalimat dan antarpagraf. Teks cerita inspiratif biasanya menggunakan konjungsi antarkalimat dan juga intrakalimat yang terdiri atas konjungsi koordinatif dan subordinatif. Berikut adalah penjelasan terkait konjungsi tersebut.

1) Konjungsi Antarkalimat

Konjungsi antarkalimat merupakan partikel yang dapat menyambungkan antarkalimat satu dan lainnya. Konjungsi ini terletak di bagian awal kalimat dan diberi tanda koma di belakangnya. Contohnya adalah walaupun demikian, kemudian, setelah itu, sejak itu, namun, sebaliknya, oleh karena itu, bahkan dan dengan demikian.

2) Konjungsi Koordinatif

Dua buah unsur atau lebih yang berkedudukan sama akan dihubungkan oleh konjungsi yang disebut konjungsi koordinatif. Contohnya kata adalah atau, dan, melainkan, padahal, sedangkan, serta dan tetapi.

3) Konjungsi Subordinatif

Konjungsi ini menyambungkan antara induk kalimat dengan anak kalimat. Contohnya agar, andaikan, apabila, bilamana, jika, kalau, ketika, laksana, maka, meskipun, sama dengan, seakan-seakan, seandainya, sebab/karena, sebelum, selama, sementara, seperti, setelah, supaya, dan yang.

Kemudian, Simanjuntak dan Sitohang (2019) mengemukakan lima ciri kebahasaan yang terdapat pada teks cerita inspiratif. Kelima ciri tersebut meliputi penggunaan: a) dialog; b) kata ganti orang pertama dan ketiga baik tunggal ataupun jamak; c) kata kerja aktif atau tindakan; d) kata kerja mental atau yang dirasakan tokoh; e) kata kerja sifat atau keadaan, serta; f) ungkapan persuasif. Bilamana salah satu tidak terpenuhi, maka teks tersebut dikatakan kurang lengkap. Sejalan dengan pendapat tersebut, Aritonang (2020) mengemukakan lima ciri kebahasaan teks cerita. Berikut penjelasan ciri tersebut.

- a. Penggunaan kata ganti orang pertama dan ketiga baik tunggal ataupun jamak
Tokoh yang pengarang buat dalam sebuah teks cerita inspiratif biasanya menggunakan kata ganti orang pertama tunggal berupa aku atau saya, serta ketiga jamak berupa dia, ia, mereka dan nama tokoh.
- b. Penggunaan keterangan waktu lampau
Berikut contoh penggunaan bentuk ini, yaitu ketika itu, pada malam minggu itu, jaman dahulu, dan lainnya yang menunjukkan waktu lampau.
- c. Penggunaan urutan waktu, tempat, dan kejadian
Beberapa hari sebelumnya, esoknya, dan setelah merupakan beberapa contoh penggunaan urutan waktu. Kemudian di Lampung, di sebuah kampung kecil, dan di sungai termasuk penggunaan urutan tempat. Sementara contoh penggunaan urutan kejadian, yaitu tiba-tiba terdengar suara dan lainnya terkait peristiwa yang terjadi.
- d. Penggunaan dialog
Penggunaan dialog merupakan salah satu ciri kebahasaan teks cerita inspiratif. Tanda kutip pada setiap perkataan yang diucapkan menjadi ciri dialog. Contohnya: “Bagaimana kondisimu saat ini, Nak?” ucap pengemudi mobil.

Sementara itu, Anizar (2020) mengemukakan ciri kebahasaan teks cerita inspiratif ialah menggunakan kata atau kalimat deskriptif, kata ekspresif, majas metafora dan simile, serta preposisi. Pada teks cerita inspiratif kedua majas tersebut sama-sama digunakan untuk membandingkan sesuatu hal. Namun, bedanya majas metafora untuk membandingkan keadaan atau karakter tokoh, sedangkan majas simile untuk membandingkan kekuatan ataupun beratnya cobaan tokoh.

Berdasarkan keempat pendapat di atas, ada berbagai macam ciri kebahasaan teks cerita inspiratif. Namun, peneliti menyimpulkan empat ciri berikut yang mewakili kebahasaan teks cerita inspiratif. Keempat ciri tersebut, yaitu penggunaan jenis kalimat berdasarkan bentuknya, konjungsi antarkalimat dan intrakalimat, kata ganti orang pertama dan ketiga baik tunggal ataupun jamak, serta dialog.

2.2.5 Unsur-unsur Teks Cerita Inspiratif

Artati (2019) mengemukakan sebuah karangan narasi berupa teks cerita inspiratif pun memiliki dua unsur pembangun karya sastra di dalamnya. Berikut penjabaran kedua unsur tersebut.

a. Unsur Intrinsik

Unsur ini berada dalam karya sastra dan memengaruhi secara langsung. Berikut unsur-unsur intrinsik dalam teks cerita inspiratif.

a. Tema

Tema atau pokok pikiran teks cerita inspiratif cenderung bersifat implisit karena merupakan cerita singkat. Tema tersebut berisi ajaran dan semangat hidup, serta segala hal berwujud ajakan berbuat baik (Rahayu dkk, 2020).

b. Penokohan

Penokohan atau perwatakan dalam sebuah teks cerita biasanya berisi gambaran kualitas mental tokoh. Pada teks cerita inspiratif tokoh terkenal biasanya tokohnya dikenal publik dan bersifat nyata, sedangkan teks cerita inspiratif jenis lain berupa tokoh imajinatif.

c. Latar

Pada sebuah teks cerita inspiratif, latar dapat dikatakan sebagai sebuah landasan pijak yang terdiri atas tiga jenis. Ketiga latar tersebut saling berkaitan satu sama lain. Latar tersebut meliputi latar lingkungan sosial budaya, latar tempat dan latar waktu.

d. Alur

Pada teks cerita inspiratif alur atau plot bertujuan mengarahkan pembaca atau pendengar menuju inti permasalahan atau klimaks.

Klimaks sebagai puncak konflik biasanya bersifat tersirat dan memiliki bentuk beragam, misalnya konflik melawan alam, antar manusia, dan batin. Berdasarkan urutan waktu, alur terdiri atas: a) alur maju bergerak urut mulai awal peristiwa sampai akhir peristiwa; b) alur mundur dari pertengahan ke awal cerita; c) alur campuran atau perpaduan alur maju dan juga mundur.

e. Sudut Pandang

Cara sebuah teks inspirasi diceritakan disebut juga sudut pandang. Sudut pandang dibagi tiga, yaitu sudut pandang orang pertama tokoh utama dan orang pertama tokoh tambahan, sudut pandang orang ketiga serba tahu dan orang ketiga terbatas, serta sudut pandang campuran. Namun, sudut pandang orang ketigalah yang sering digunakan teks cerita inspiratif karena tergolong ke dalam teks cerita yang singkat.

f. Amanat

Pada teks cerita inspiratif berbentuk tulisan, bagian ini muncul dalam tema dan semakin jelas dalam klimaks. Akan tetapi, dalam teks cerita inspiratif berbentuk lisan pembicara akan memaparkan bagian ini secara langsung.

b. Unsur Ekstrinsik

Unsur ini walaupun terdapat di luar karya sastra, namun mampu memengaruhi karya sastra. Contoh unsur ini dalam teks cerita inspiratif adalah situasi sosial budaya masyarakat. Kondisi tersebut secara tidak langsung menjadi gambaran keadaan sosial dan budaya daerah setempat. Oleh sebab, pembaca yang tidak mengetahui situasi sosial budaya teks cerita inspiratif tidak dapat menangkap isi cerita yang disampaikan.

Sementara itu, Yuniawan dalam Sauqi (2020) membedakan unsur teks cerita inspiratif menjadi enam unsur. Namun latar tidak termasuk di dalamnya dan hanya terdiri atas tema, alur, karakter (penokohan), waktu, konflik serta sudut pandang. Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti menyimpulkan unsur pembangun karya sastra yang dimiliki teks cerita inspiratif, yaitu unsur intrinsik berupa tema, penokohan, latar, alur, sudut pandang dan amanat serta situasi sosial budaya sebagai unsur ekstrinsiknya.

2.2.6 Langkah Menelaah Isi Teks Cerita Inspiratif

Pada teks cerita inspiratif biasanya bagian isi berbentuk narasi singkat yang diperinci dengan struktur serta aspek kebahasaan (Aritonang, 2020). Narasi-narasi tersebut berupa kisah kehidupan orang lain yang penuh motivasi dan menggugah perasaan. Ketika menelaah isi sebuah teks cerita inspiratif, ada tiga langkah yang harus dilakukan pembaca (Artati, 2019). Pertama, membaca teks cerita inspiratif dengan saksama. Kedua, menelaah dan mencatat unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita inspiratif. Ketiga, menentukan isi teks cerita inspiratif berdasarkan unsur yang telah ditelaah. Apabila setiap langkah berkaitan itu dilakukan dengan baik dan berurutan, maka isi teks tersebut akan mudah dipahami dan ditemukan.

Kemudian, Aritonang (2020) mengemukakan menelaah isi teks cerita inspiratif juga dapat dilakukan dengan tiga cara berikut. Pertama, membaca teks cerita inspiratif sampai tuntas. Kedua, menulis butir-butir garis besar isi cerita. Ketiga, merangkai butir garis besar tersebut menjadi sebuah kalimat yang saling berkaitan. Pada teks cerita inspiratif biasanya butir garis besar isi cerita tersurat langsung di dalam teks. Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti menyimpulkan ada tiga langkah menelaah isi teks cerita inspiratif, yaitu membaca teks dengan saksama, menelaah dan mencatat unsur intrinsik dan ekstrinsiknya, serta menentukan isi teksnya.

2.2.7 Langkah Menyusun Teks Cerita Inspiratif

Ketika pengarang akan menyusun sebuah teks cerita inspiratif yang menarik dan mengandung pesan motivasi, ada beberapa langkah yang harus dilakukan agar teks yang dihasilkan maksimal. Artati (2019) mengemukakan lima langkah yang harus dilakukan dalam menyusun teks cerita inspiratif. Langkah yang dimaksud, yaitu: a) mengamati lingkungan sekitar; b) menentukan tema; c) membuat narasi dengan mengacu struktur teks cerita inspiratif; d) membuat cerita yang menginspirasi pembaca serta; e) menentukan judul sesuai garis besar cerita.

Kemudian Aritonang (2020) mengemukakan langkah menyusun teks cerita inspiratif, yaitu: a) mengidentifikasi sasaran dengan mengamati lingkungan sekitar; b) mengumpulkan data dan informasi; c) hasil data dan informasi yang didapat kemudian disusun menjadi sebuah kerangka cerita dengan cara membuat simpulan, menemukan judul sesuai simpulan, melengkapi struktur dan aspek kebahasaannya, serta; d) mengembangkan kerangka cerita dengan utuh.

Sementara itu, Fitriya dan Pujianto (2020) mengemukakan langkah menyusun teks cerita inspiratif, yaitu: a) menentukan tema dan tokoh yang menginspirasi; b) mengumpulkan data; c) menyusun kerangka tulisan sesuai struktur teks; d) mengembangkan kerangka tulisan sesuai aspek struktur dan kebahasaannya. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan empat langkah menyusun teks cerita inspiratif. Keempat langkah tersebut, terdiri atas: a) menentukan tema dan tokoh; b) mengumpulkan data, dan; c) menyusun kerangka cerita, serta; d) mengembangkan kerangka sehingga terbentuk cerita inspiratif utuh. Apabila satu langkah terlewat atau tertinggal, maka teks yang dibuat pun akan kurang sesuai dengan ciri-ciri cerita inspiratif yang ada.

2.2.8 Langkah Menyajikan Teks Cerita Inspiratif Secara Lisan

Teks cerita inspiratif yang telah ditulis dapat disajikan secara lisan dengan tiga langkah mudah. Ketiga langkah tersebut, meliputi membaca teks cerita inspiratif tersebut secara saksama, menentukan ide pokok cerita sesuai alur, kemudian ide tersebut dikembangkan kembali menggunakan kalimat buatan sendiri (Artati, 2019). Lalu, ada tiga unsur yang harus diperhatikan juga ketika hendak menyajikan teks cerita inspiratif secara lisan. Hal-hal tersebut, yaitu isi cerita yang disampaikan sesuai yang dibaca, menggunakan kalimat buatan sendiri, struktur kalimatnya jelas dan mudah dipahami (Artati, 2019). Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti menyimpulkan tiga langkah berkaitan dalam menyajikan teks cerita inspiratif secara lisan, yaitu membaca teks secara seksama, menentukan ide pokok cerita sesuai alur dan mengembangkan ide tersebut dengan kalimat sendiri.

2.3 Media Pembelajaran

Anitah dalam Suryani (2018) mengemukakan media sebagai pengantar pesan dari sumber menuju penerima pesan. Sejalan dengan hal itu, Smaldino, dkk dalam Suryani (2018), media berarti segala sesuatu untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber ke penerima. Kemudian, Suryani dan Agung (2018) mengartikan media sebagai sesuatu yang digunakan dengan tujuan menyampaikan informasi atau pesan, memengaruhi kemauan, perhatian, pikiran, dan semangat peserta didik agar terjadi kegiatan belajar mengajar yang efektif serta efisien. Selanjutnya, Gerlach dan Ely dalam Suryani (2018) membatasi definisi media dalam dua macam, yaitu: a) arti sempit berwujud alat mekanik, elektronik, foto, grafik yang bertujuan menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi, serta; b) arti luas berupa aktivitas yang membuat peserta didik mendapatkan keterampilan, pengetahuan dan sikap baru dari situasi yang diciptakan pendidik.

Sementara itu, media juga dibatasi sebagai semua jenis benda yang dapat dibaca, dengar dan lihat oleh indera manusia, serta dimanipulasi untuk kegiatan tersebut (NEA dalam Suryani, 2018). Sederhananya, media adalah segala benda terkait indera penglihatan dan pendengaran manusia yang dapat dimanipulasi guna tujuan ataupun kegiatan tertentu. Kemudian, Briggs dalam Suryani (2018) membatasi segala hal yang dapat memengaruhi peserta didik dan menjadi sarana dalam proses pembelajaran disebut juga media pembelajaran. Selanjutnya, Sanaky dalam Suryani (2018) membatasi alat yang bertujuan untuk menyalurkan informasi dan juga pesan pembelajaran disebut media pembelajaran. Musfiqon dalam Suryani (2018) membatasi media pembelajaran, sarana untuk menguraikan beberapa hal dalam kegiatan belajar mengajar yang sulit disampaikan secara lisan.

Berdasarkan penjabaran batasan tersebut, dirumuskan bahwa media pembelajaran sebagian besar merupakan jenis alat pengangkut data untuk memudahkan dan menstimulus peserta didik agar kegiatan pembelajaran terencana serta terkendali. Jenis alat tersebut, apabila digunakan selalu berkaitan dengan indera penglihatan dan juga pendengaran manusia. Contohnya dibaca, dilihat, ataupun didengar.

2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi media pembelajaran ialah membangkitkan keinginan belajar peserta didik. Fungsi tersebut dapat dimunculkan melalui enam cara berikut. Pertama, memperkenalkan dan meniru benda asli. Kedua, membuat ide dinamis menjadi konkret. Ketiga, menyamakan pemahaman. Keempat, menyelesaikan masalah terkait jarak jumlah, tempat, dan waktu. Kelima, menyajikan ulang informasi. Keenam, membuat belajar menarik dan juga menyenangkan (Sanaky dalam Suryani, 2018). Kemudian Kemp dan Dayton dalam Suryani (2018) membagi fungsi media pembelajaran berdasarkan pengguna, yaitu memotivasi minat atau tindakan peserta didik dalam pembelajaran, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

Sementara itu, Asyhar dalam Suryani (2018) membedakan enam fungsi media pembelajaran. Pertama, fungsi semantik berupa mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan. Kedua, fungsi manipulatif membuat benda dan kejadian yang sama serupa dengan keadaan, kondisi, dan tujuannya. Ketiga, fungsi fiksatif berupa kegiatan menampilkan, menangkap, dan menyimpan sebuah objek atau peristiwa lama. Keempat, fungsi distributif mengatasi batas ruang, waktu, dan indrawi manusia. Kelima, fungsi sosiokultural mengakomodasikan perbedaan sosiokultur antar peserta didik. Keenam, fungsi psikologis yang meliputi fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti menyimpulkan ada banyak fungsi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, tiga fungsi yang menjadi garis besar peneliti, yaitu fungsi semantik, fungsi fiksatif, dan juga fungsi distibutif. Contoh penerapannya yaitu bagi pendidik untuk memperjelas penyajian materi dan mengefektifkan waktu pelaksanaan, sedangkan bagi peserta didik dapat memberikan kenyamanan dalam memahami materi yang disajikan pendidik. Masing-masing ketiga fungsi tersebut dapat diperoleh dari media pembelajaran yang dirancang dan dibuat dengan maksimal.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Angkowo (2007), manfaat penggunaan media pembelajaran ialah menumbuhkan atensi dan stimulus dalam belajar, memengaruhi psikis, menjadi sarana pemecahan masalah serta pengembangan diri peserta didik. Kemudian Kemp dan Dayton dalam Daryanto (2016), media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pesan pembelajaran lebih terstandar, menarik, interaktif, tidak terbatas ruang dan waktu, serta dapat memengaruhi sikap peserta didik dan peran pendidik. Kehadiran media pembelajaran juga bermanfaat dalam mengubah strategi pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar benar-benar menarik, dapat menggugah semangat belajar, membantu menguraikan materi, dan melibatkan peserta didik agar tidak mudah bosan (Sudjana dan Rivai dalam Suryani, 2018).

Sementara itu, *EER* dalam Suryani (2018) mengklasifikasikan tujuh manfaat penggunaan media pembelajaran. Manfaat tersebut, meliputi: a) membangun kerangka substansial untuk berspekulasi dan menurunkan verbalisme; b) memengaruhi minat peserta didik, c) membangun kerangka kerja signifikan untuk peningkatan pembelajaran; d) menyajikan pengalaman asli dan mengembangkan latihan mandiri; e) mendorong penalaran sistematis dan berkesinambungan; f) mengembangkan kemampuan berbahasa, serta; g) menambah variasi kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti menyimpulkan banyak manfaat media pembelajaran bagi peserta didik serta pendidik. Selain yang telah dijabarkan di atas, media juga dapat menyajikan benda berukuran besar atau kecil, beresiko, serta sulit ditemukan dengan mudah dan cepat.

2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Seorang pendidik harus mampu memahami ciri-ciri media yang tepat untuk menunjang proses pembelajarannya. Ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif merupakan beberapa ciri khusus media (Gerlach dan Ely dalam Suryani, 2018).

Berikut penjelasan ketiga ciri khusus media pembelajaran tersebut.

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini dapat berarti sebuah media digunakan melestarikan, menyimpan, dan merekam, serta menyusun kembali gambar terkait kejadian ataupun objek. Objek penting yang telah berlalu dapat dipelajari kapanpun dengan mudah oleh peserta didik melalui rekaman video atau foto yang ditayangkan pendidik.

b. Ciri Manipulatif

Objek atau peristiwa yang telah terjadi dalam kurun waktu tertentu dapat dengan cepat dihadirkan sebagai bahan materi pembelajaran melalui bantuan teknologi. Objek atau peristiwa tersebut dapat dilihat kembali melalui sebuah rekaman foto ataupun video.

c. Ciri Distributif

Sebuah benda ataupun kejadian dapat dihadirkan serentak di ruangan tertentu, sebagai bahan pembelajaran dan didistribusikan dengan mudah kepada seluruh peserta didik tanpa terkendala ruang dan waktu. Hal tersebut dipelopori oleh penggunaan *flashdiks*, *compact disk (CD)*, dan sebagainya sebagai perangkat penyimpan data yang memudahkan bahan-bahan pembelajaran didistribusikan.

Berdasarkan pendapat Gerlach dan Ely di atas, peneliti menyimpulkan ada tiga ciri khusus yang harus dimiliki media pembelajaran. Ciri tersebut antara lain ciri fiksatif dan manipulatif, serta distributif.

2.3.4 Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya berorientasi pada konteks kondisi peserta didik supaya semangat peserta didik untuk belajar bertambah dan target pembelajaran pun tercapai dengan tepat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wilkinson dalam Angkowo (2007), kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipertimbangkan oleh pendidik adalah aksesibilitas, biaya, efektivitas, kondisi peserta didik, dan target pembelajaran.

Kemudian, Susilana (2018) mengemukakan kriteria pemilihan media, yaitu tujuan dan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, teori, gaya belajar, kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, serta tersedianya waktu. Selanjutnya, Bates dalam Susilana (2018) menggunakan model *ACTIONS* untuk memilih media pembelajaran. Hal tersebut disederhanakan menjadi akses, biaya, teknologi, komunikasi dua arah, organisasinya, dan masalah kebaruannya.

Sementara itu, Heinich, Molenda, dan Russel dalam Susilana (2018) menggunakan model *ASSURE*, yaitu: a) analisis karakteristik peserta didik; b) tentukan tujuan pembelajaran; c) pilih dan modifikasi media yang ada atau merancang sesuai kebutuhan; d) menggunakan media dalam pembelajaran; e) mengamati respon peserta didik terhadap penggunaan; dan f) melakukan evaluasi. Selanjutnya, Gafur dalam Ocviliana (2020) mengemukakan pemilihan media untuk menunjang pembelajaran bergantung pada pertanyaan yang berkaitan dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta ciri khusus sebuah media. Selain itu, pertimbangan faktor ekonomi, ketersediaan, dan mudah tidaknya pengoperasian juga perlu diperhatikan (Ocviliana, 2020).

Berdasarkan uraian ahli di atas, peneliti menyimpulkan faktor ketersediaan, karakteristik peserta didik, dan kesesuaian media dengan materi serta tujuan pembelajaran merupakan tiga kriteria penting dalam pemilihan sebuah media. Faktor ketersediaan menjadi hal pokok karena media yang tidak tersedia tentu tidak dapat digunakan.

2.3.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media dapat diklasifikasikan menjadi media nonproyeksi dan proyeksi, media audio dan gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh (Heinich dkk, dalam Angkowo, 2007). Kemudian Angkowo serta Kosasih (2007) memaparkan lima jenis media pembelajaran. Media tersebut ialah media dua dan tiga dimensi, media proyeksi, serta lingkungan sekitar.

Selanjutnya Schramm dalam Daryanto (2016) menggolongkan media rumit, mahal, dan media sederhana. Selanjutnya, berdasarkan kemampuan liputan media terbagi atas: a) liputan luas dan serentak berupa *facsimile*, radio, TV; b) liputan terbatas ruang berupa *audio tape*, film, poster, *slide*, dan video, serta; c) media belajar individu berupa buku, gawai, modul, dan program belajar komputer.

Sementara itu, kelompok media pembelajaran Gagne dalam Daryanto (2016) meliputi benda demonstrasi, cetak, gambar bergerak dan diam, film bersuara, dan komunikasi lisan, serta mesin belajar. Masing-masing kelompok itu berfungsi sebagai contoh perilaku belajar, memberikan alih ilmu dan kondisi eksternal, membimbing cara pikir, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik serta penarik minat dan stimulus belajar. Kemudian, Arsyad dalam Suryani (2018) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi audiovisual, basis cetakan dan manusia, komputer, serta visual. Apabila didasarkan kemajuan teknologi, terbagi atas media tradisional dan teknologi mutakhir (Arsyad dalam Suryani, 2018).

Berikut penjabaran kategori tersebut.

- a. Media tradisional, yaitu: 1) visual diam diproyeksikan menggunakan proyeksi *film strips opaque, overhead*, ataupun *slides*; 2) visual tak diproyeksikan berupa *chart*, diagram, foto, gambar, grafik, pameran, papan bulu dan info; 3) audio berupa pita kaset, dan rekaman piringan; 4) penyajian multimedia berupa *multi-image, slides plus suara (tape)*; 5) visual dinamis diproyeksikan berupa film, televisi, dan video; 6) cetak berupa buku teks, lembaran lepas, majalah ilmiah, dan modul; 7) permainan berupa permainan papan, simulasi, teka-teki, dan; 8) relita berupa manipulatif model, dan spesimen (contoh).
- b. Media teknologi mutakhir, yaitu media berbasis telekomunikasi berupa kuliah jarak jauh, telekonferensi, dan media berbasis mikroprosesor berupa *compact disc (video)*, interaktif, *hypermedia* permainan komputer, dan sistem intelejen.

Simpulan penjabaran di atas, ialah jenis media terdiri atas media tradisional dan teknologi mutakhir. Kemudian, setiap jenis tersebut diklasifikasikan kembali menjadi media audiovisual, berbasis manusia, cetakan, dan komputer, serta visual.

2.3.6 Media Pembelajaran Kartu Permainan

Schell dalam Kuncoro (2019) menyatakan permainan ialah aktivitas pemecahan masalah yang dilakukan dengan peraturan tertentu. Kemudian, Ocviliana (2019) mengemukakan kartu permainan merupakan kertas tebal persegi panjang untuk bermain dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pernyataan tersebut, kartu permainan dapat didefinisikan sebuah media yang memiliki ukuran tertentu dan digunakan dengan aturan permainan tertentu pula untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun ukuran tertentu tersebut dimaksudkan agar mudah dibawa dan nyaman digunakan. Sementara aturan permainan tertentu bertujuan agar permainan dapat dilakukan sesuai yang diinginkan.

Adapun media kartu permainan tanya dan teka-teki merupakan satu dari beragam jenis permainan yang dapat pendidik gunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kartu permainan tanya dan teka-teki merupakan sebuah media pembelajaran yang disetiap kartunya berisi pertanyaan dan teki-teki terkait materi pembelajaran teks cerita inspiratif. Teka-teki yang terdapat pada kartu permainan tersebut berbentuk kata ataupun kalimat singkat. Kata maupun kalimat tersebut dapat ditemukan jawabannya dengan mengaitkan gambar yang terdapat di bagian atas kalimatnya. Adapun kartu permainan tersebut dirancang dengan submateri berbeda yang ditandai dengan huruf tertentu di punggung kartu.

Kartu permainan tanya dan teka-teki dapat dimainkan baik perseorangan ataupun kelompok dengan syarat harus diselesaikan dalam waktu tertentu dan berdasarkan aturan tertentu pula. Adapun singkatnya kartu permainan tanya dan teka-teki menggabungkan unsur kecepatan dan ketepatan dalam proses penggunaannya. Penggabungan kedua unsur tersebut diharapkan mampu membantu melatih sistem manajemen waktu pemain (peserta didik) menjadi lebih baik. Kemudian, apabila ada salah satu pemain kesulitan mencari jawaban, maka diperbolehkan berdiskusi dengan rekan sekelompoknya. Kelompok yang berhasil menyelesaikan jawaban dengan tepat dan waktu tercepat akan mendapatkan peringkat pertama.

Berikut penjabaran detail terkait rancangan produk media pembelajaran berbentuk kartu permainan tanya dan teka-teki untuk materi teks cerita inspiratif kelas IX yang diharapkan dapat tercipta dari penelitian pengembangan ini.

- a. Rancangan media pembelajaran kartu permainan memuat pertanyaan dan teka-teki terkait materi dalam KD 3.12 dan 4.12 teks cerita inspiratif kelas IX.
- b. Pertanyaan dan teka-teki dibuat menggunakan diksi sederhana, komunikatif, dan tidak ambigu. Kemudian, tulisannya berbentuk huruf yang mudah dibaca peserta didik. Jenis penulisan pertanyaan dan teka-teki pun menggunakan warna yang berbeda.
- c. Sisipan gambar untuk menunjang jawaban teka-teki dibuat sesuai dengan kata atau kalimat teka-teki yang tertera pada kartu. Selain itu, pemilihan warna gambar penunjang juga dibuat berbeda dengan warna latar depan kartu agar terlihat lebih menarik.
- d. Penggunaan kertas *art carton* 230 gram berwarna putih didasarkan pada ketebalan kertasnya yang tidak mudah rusak. Selain itu, warna putih pada kertas akan membuat warna latar menjadi maksimal, dan tulisan terlihat jelas. Kemudian, desain kartu tersebut dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti menyimpulkan kartu permainan ialah sebuah kertas tebal berukuran tertentu yang didesain dan dimanfaatkan pendidik sebagai referensi lain media pembelajaran. Kartu permainan tanya dan teka-teki berisi materi dan soal seputar kompetensi dasar 3.12 dan 4.12 teks cerita inspiratif yang didesain menggunakan *Canva* agar pendidik lebih mudah mendesain.

2.3.7 Manfaat Kartu Permainan pada Pembelajaran

Kartu permainan ialah contoh media pembelajaran visual yang jika dimainkan secara berkelompok, akan memunculkan interaktivitas dan kolaborasi antarrekan belajar serta mendorong peserta didik lebih aktif (Mardati dan Wangid, 2015). Hal tersebut tentu secara tidak langsung melatih kemampuan verbal dan berdampak baik terhadap peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik.

Selain itu, peserta didik umumnya sudah mengenal kartu permainan, sehingga pendidik tidak akan kesulitan mengajarkan materi teks cerita inspiratif menggunakan media tersebut (Hermawan, 2015). Pembelajaran pun akan berjalan efektif karena penyajian permasalahan pada kartu permainan dapat membuat peserta didik tertantang untuk berpikir lebih, dalam menyelesaikannya. Adapun sederhananya, media kartu permainan ini dapat meningkatkan ketajaman berpikir dan mengingat materi yang disajikan dalam media tersebut (Lutfiani, 2017).

Fauziah dan Isnawati dalam Trisaputra (2018) menambahkan kartu permainan membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah tanpa merasa sedang melakukan proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan Levie dan Lentz dalam Suryani (2018), penggunaan media visual mampu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik, melibatkan emosi dan sikap saat menyimak materi, melancarkan pencapaian tujuan memahami dan mendengar informasi gambar, serta membantu peserta didik yang lemah membaca dengan konteks. Selain itu, media tersebut juga akan memberikan kesan dan pengalaman baru bagi peserta didik (Firdaus dan Puspasari, 2020). Lalu, Caswo (2020) mengemukakan rasa tanggung jawab, kebersamaan dan kepedulian, serta keingintahuan tinggi peserta didik akan meningkat apabila pendidik kreatif menggunakan media kartu.

Pendidik yang memutuskan menggunakan media kartu permainan harus mampu mengondisikan suasana kelasnya supaya proses berlangsungnya pembelajaran tidak mengganggu kelas lain (Novitri, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan banyak manfaat bagi pendidik menggunakan media kartu permainan dalam pembelajaran teks cerita inspiratif. Apabila dirancang dan digunakan dengan maksimal tentu memberikan manfaat maksimal pula.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

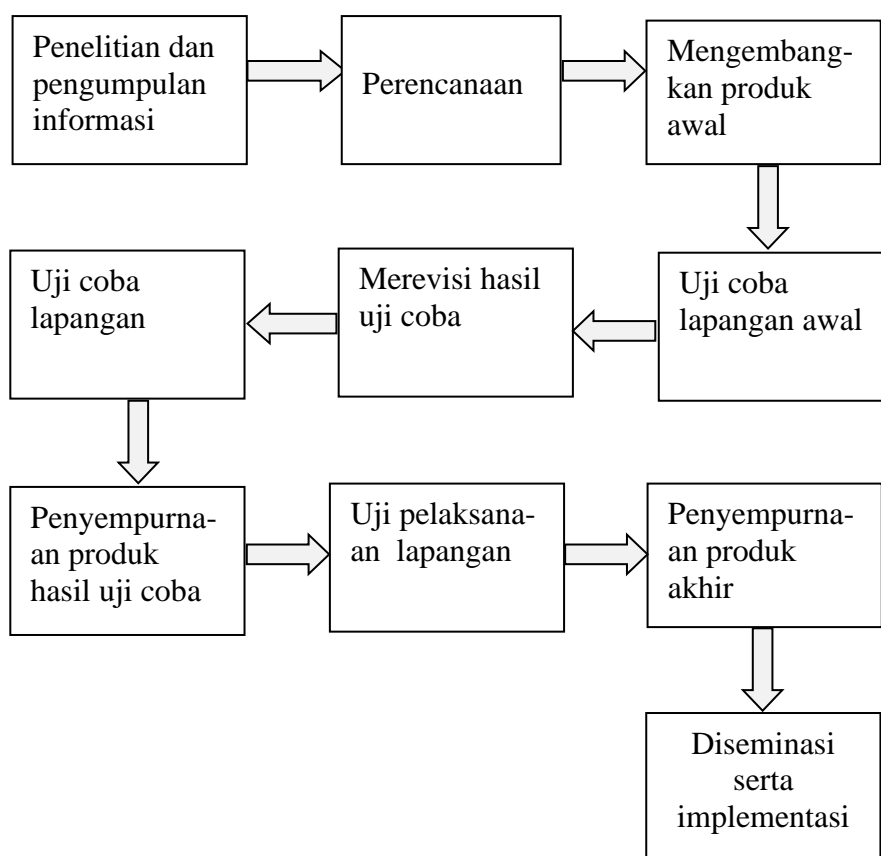
Pengembangan rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode tersebut didefinisikan suatu metode logis untuk menyelidiki, merencanakan dan memproduksi, serta menguji validitas media yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Sebuah penelitian dapat digolongkan ke dalam jenis penelitian pengembangan apabila menekankan hasil berupa produk buatan terbaru atau penyempurnaan produk sebelumnya. Kemudian hasilnya diuji validitas oleh dosen ahli materi dan media, serta praktisi agar layak digunakan.

3.2 Data Penelitian

Data penelitian yang peneliti gunakan meliputi data kualitatif dari hasil angket pengembangan kualitas media, dan data kuantitatif dari nilai kategori dalam angket tersebut yang diubah menjadi skor penilaian. Nilai kategori tersebut, peneliti nyatakan dengan kata Sangat Layak, Layak, dan Kurang Layak, serta Tidak Layak. Masing-masing nilai kategori tersebut, kemudian dinyatakan dengan angka 1, 2, 3, dan 4 secara berurutan.

3.3 Prosedur Pengembangan Media

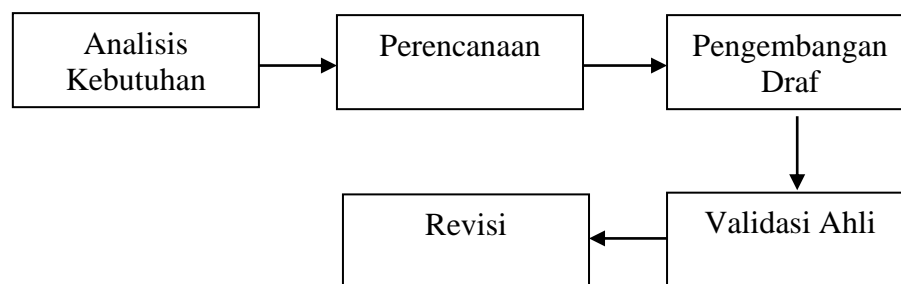
Penelitian ini mengikuti prosedur pengembangan media dari Brog dan Gall dalam Sugiyono (2019). Prosedur pengembangan media yang dimaksud merupakan prosedur penelitian pengembangan yang terdiri atas sepuluh langkah. Kemudian, langkah-langkah tersebut saling berkaitan satu sama lain. Adapun sepuluh langkah tersebut dinyatakan pada gambar bagan berikut.



Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Media dari Brog dan Gall.

Pada penelitian ini, kesepuluh langkah tersebut tidak peneliti ikuti seluruhnya karena dibutuhkan biaya besar dan waktu lama untuk melakukannya. Atas dasar itu, peneliti hanya mengikuti lima tahap pengembangan, yaitu tahap pertama sampai dengan kelima agar produk yang dihasilkan lebih maksimal.

Berikut kelima tahap yang akan digunakan peneliti.



Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Rancangan Media Kartu Permainan.

Berdasarkan tahap-tahap di atas, maka berikut penjabaran masing-masing tahap.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah melakukan wawancara kepada pendidik bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Abung Semuli untuk mengetahui dan menetapkan masalah terkait dengan pembelajaran teks cerita inspiratif serta penggunaan media pembelajarannya. Kemudian, peneliti membaca dan memahami silabus kurikulum 2013 guna mengetahui kesesuaian materi teks cerita inspiratif dengan media pembelajaran yang hendak dikembangkan.

b. Perencanaan

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti menetapkan rancangan desain kartu yang meliputi pemilihan latar belakang atau warna dasar kartu, penggunaan jenis huruf dan gambar jika dibutuhkan, serta rancangan desain materi meliputi pemilihan kata atau kalimat yang akan digunakan dalam membuat pertanyaan dan teka-teki materi teks cerita inspiratif. Adapun sumber materi didapatkan dari buku teks kurikulum 2013 dan juga buku-buku lain tentang unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita inspiratif.

c. Pengembangan Draf

Peneliti mengumpulkan referensi terkait materi teks cerita inspiratif. Lalu, membuat soal tanya dan teka-teki yang relevan dengan materi tersebut. Kemudian, peneliti melakukan penambahan materi terkait teks cerita inspiratif dan mengembangkan rancangan produk media kartu permainan yang sesuai.

d. Validasi Ahli

Validasi desain akan dilakukan oleh dosen ahli dan pendidik bahasa Indonesia, dengan tujuan mengetahui kualitas dan kelayakan rancangan produk peneliti. Validasi tersebut, meliputi validasi materi dan media.

e. Revisi

Revisi yang akan dilakukan peneliti adalah perbaikan rancangan produk media pembelajaran yang sudah melewati tahap validasi ahli. Tahap ini bertujuan agar produk media yang dihasilkan peneliti lebih baik dan maksimal.

3.4 Instrumen Penelitian

Berikut penjabaran terkait dua jenis instrumen penelitian yang peneliti gunakan.

a. Panduan Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai salah satu teknik dalam mengumpulkan data guna memperoleh informasi lebih dalam dari sumbernya secara langsung (Sugiyono, 2019). Ketika akan melakukan wawancara, peneliti menggunakan panduan wawancara agar hasil yang diperoleh dalam kegiatan tersebut lebih maksimal dan sesuai dengan tujuan. Ada empat sub variabel dalam kisi-kisi panduan wawancara yang peneliti gunakan. Berikut penjabaran kisi-kisi panduan wawancara tersebut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Panduan Wawancara

No.	Sub Variabel	Indikator
1.	Kurikulum	Pelaksanaan K13
2.	Proses Pembelajaran	Kendala dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalahnya
3.	Pemahaman peserta didik	Kemampuan peserta didik dan metode yang dilakukan
4.	Media pembelajaran	Media dan kartu permainan pada pembelajaran

b. Lembar Kuesioner atau Angket

Intrumen kedua ini peneliti gunakan untuk menganalisis hasil penilaian mengenai rancangan produk media yang dikembangkan. Angket tersebut berupa lembar penilaian untuk menganalisis tingkat kelayakan rancangan media kartu permainan yang kemudian diberikan kepada ahli media serta pendidik bahasa Indonesia. Berikut penjabaran kisi-kisi angket tersebut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian Produk

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
2.	Kesesuaian media dengan indikator pencapaian	1
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir	1
4.	Kebenaran uraian materi	1
5.	Kedalaman materi	1
6.	Kejelasan uraian materi	1
7.	Kemudahan memahami materi	1
8.	Kemenarikan penyajian materi	1
9.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	1
10.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	1
11.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan	1
12.	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	1
13.	Kombinasi antara gambar dan tulisan pada media	1
14.	Ketepatan ukuran media	1
15.	Kesesuaian kartu dengan materi	1
16.	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
17.	Kemudahan penggunaan kartu	1
18.	Kemudahan media untuk dibawa dan dipindah	1
19.	Keefektifan kartu terhadap motivasi belajar	1
20.	Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan	1
Jumlah		20

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Produk

No.	Aspek	Nomor Indikator	Jumlah
1.	Pembelajaran	1,2,3, dan 20	4
2.	Isi	4, 5, 6, 7, 8, dan 9	6
3.	Tampilan	10, 11, 12, 13, 14, dan 18	6
4.	Pengoperasian	15, 16, 17, dan 19	4
Jumlah			20

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, dan survei dengan angket atau kuesioner. Wawancara peneliti lakukan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dalam materi pembelajaran teks cerita inspiratif dan mengetahui media pembelajaran yang digunakan pendidik. Sementara survei angket atau kuesioner peneliti lakukan setelah pengembangan produk guna mengevaluasi dan menilai kelayakan produk.

3.6 Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data dilakukan setelah mengumpulkan data (Sugiyono, 2019). Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif, peneliti gunakan pada kegiatan ini untuk mengukur kelayakan produk yang telah peneliti dikembangkan. Analisis tersebut dilakukan dengan menelaah lembar angket validitas. Kemudian hasil analisis itu diubah dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif. Sementara data kuantitatif akan diperoleh setelah peneliti melakukan dua tahap yang mengadaptasi cara Sugiyono (2011) dalam Ocviliana (2019).

Berikut penjabaran kedua tahap tersebut.

a. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Nilai kategori pada penilaian awal peneliti ubah menjadi skor penilaian dengan skala 1 sampai 4. Peneliti sengaja menghilangkan alternatif pilihan netral untuk mengurangi kecenderungan responden menjawab pilihan tersebut. Berikut kriteria perubahan nilai kategori tersebut.

Tidak Layak	diberi skor 1
Kurang Layak	diberi skor 2
Layak	diberi skor 3
Sangat Layak	diberi skor 4

b. Menganalisis skor penilaian

Langkah pada tahap analisis skor penilaian ini, yaitu menghitung total skor perolehan dalam instrumen penelitian dibagi skor ideal keseluruhan dikali 100% (Sugiono, 2019).

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Kualitas Produk

No.	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	0% - 25%	Tidak Layak
2.	25,1% - 50%	Kurang Layak
3.	50,1% - 75%	Layak
4.	75,1% - 100%	Sangat Layak

Rumus di atas secara sistematis dapat dinyatakan dengan berikut ini.

Persentase tingkat penilaian: $\frac{\text{total skor perolehan}}{\text{skor ideal keseluruhan}} \times 100\%$

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berikut paparan singkat terkait simpulan dari penelitian pengembangan rancangan produk media kartu permainan cerita inspiratif kelas IX.

- a. Rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif di SMP kelas IX berisi soal tanya dan teka-teki terkait KD 3.12 dan 4.12 cerita inspiratif. Adapun rancangan produk tersebut dikembangkan dengan mengikuti tahap pertama sampai dengan kelima prosedur pengembangan Borg dan Gall, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan draf, validasi ahli dan juga revisi.
- b. Rancangan produk media kartu permainan pada pembelajaran teks cerita inspiratif di SMP kelas IX dinilai layak untuk digunakan. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil uji kelayakan rancangan produk oleh dosen ahli media dan pendidik bahasa Indonesia dengan kategori sangat layak digunakan.

5.2 Saran

Berikut saran-saran dari penelitian ini yang dibuat dengan mengacu paparan hasil pengembangan, pembahasan dan juga simpulan.

- a. Pendidik dalam melaksanakan pembelajaran teks cerita inspiratif sebaiknya tidak hanya menggunakan buku teks dari kemendikbud dan media salindia saja, tetapi juga menggunakan rancangan media kartu permainan tanya dan teka-teki sehingga keaktifan belajar dan pemahaman peserta didik meningkat.

- b. Mahasiswa atau peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan rancangan media kartu permainan tanya dan teka-teki untuk pembelajaran teks cerita inspiratif, sebaiknya melakukan uji coba di lapangan juga sebagai tindak lanjut dari penelitian pengembangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adios, dkk. 2021. *Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Berdasarkan Media Visual Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Kota Bengkulu*. <https://ejournal.unib.ac.id/>. diakses pada 4 Maret 2021.
- Aeni, Tri Nur. 2020. *Pengembangan Buku Pengayaan Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai-Nilai Antikorupsi*. Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/38646/> diakses pada 4 September 2020.
- Angkowo, Robertus, dan A., Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. PT Grasindo, Jakarta. perpusnas.go.id. diakses pada 10 Mei 2020.
- Anizar, 2020. *Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. <http://jurnal.unsiyah.ac.id/> diakses pada 25 Agustus 2021.
- Aritonang, Keke Taruli. 2020. *Menginspirasi melalui Teks Cerita Inspiratif*. Kemdikbud, Jakarta. 49-149 hlm.
- Artati, Y. Budi. 2019. *Cerita Inspiratif*. PT Aksarra Sinergi Media, Surakarta. perpusnas.go.id. diakses pada 12 Mei 2020.
- Agustina, Eka Sofia. 2017. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013*. Aksara Jurnal Bahasa dan Sastra. 18(1): 84-99.
- Caswo. 2020. *Bagaimana Membuat Kartu Permainan Pembelajaran Konsep Dasar Matematika SD?*. Deepublish, Banda Aceh. perpusnas.go.id. diakses pada 06 Oktober 2020.

- Darmawati, Uti. 2015. *Ragam Teks Pengetahuan dan Penerapan*. Intan Pariwara, Klaten. perpunas.go.id. diakses pada 11 September 2020.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta. Tersedia di perpunas.go.id. diakses pada 10 Mei 2020.
- Dharma, dkk. 2019. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah Kelas XI*. Jurnal Ilmiah Korpus. 3: 66-74.
- Dyah. 2021. *Modul Bahasa Indonesia Kelas IX Semester 2 Teks Cerita Inspiratif*. <https://pdfcoffee.com/modul-4-teks-inspiratif-kelas-ix-pdf-free.html>. diakses pada 4 Maret 2021
- Firdaus, Nur Riskia. Dan Puspasari, Durinda. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu permainan Yugioh! pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (IPAP). 8(3): 441-440.
- Fitriya, Nurul. dan Pujiyanto. 2020. *Pembelajaran Berbasis Aktivitas Sebuah Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh Bahasa Indonesia SMP Kelas IX Unit 1 Semester Genap*. Kemendikbud, Jakarta.
- Hariyani, Retno Sri. 2016. *Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks pada Siswa Kelas VII di SMP 4 Klaten*. <http://eprints.ums.ac.id/> diakses pada 28 September 2020.
- Hermawan, Adytia Dwi. 2015. *Pengembangan Kartu Permainan Edukatif untuk Pengetahuan Cabang-Cabang Olahraga pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Parakan Tahun 2015*. <http://lib.unnes.ac.id/> diakses pada 04 Oktober 2021.
- Hidayah, Nurul. 2019. *Lentera Cinta for Tens Karya Indari Masuti sebagai Bahan Ajar Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX Sekolah Menengah Pertama*. <http://erepository.upi.edu/>. diakses pada 4 September 2020.
- Isodarus, Praptomo Baryadi. 2017. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis. 11(1): 1-11.

- Kuncoro, Yohanes Wahyu Asto. 2019. *Pengembangan Game Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Program Visual Stracth*. <https://repository.usd.ac.id/>. diakses pada 07 Maret 2021.
- Lampung, Universitas. 2020. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Bandarlampung.
- Lailia, Nurul. 2019. *Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa*. <http://journal.uny.ac.id/>. diakses pada 07 Maret 2021.
- Leyran, dkk. 2018. *The Use of Canva Application as an Innovative Presentation Media Learning History*. Prosiding Semnas FKIP. <http://usd.ac.id/snfkip2018> diakses pada 28 September 2020.
- Lutfiani, Anis. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Fluida Dinamis*. <http://eprints.uny.ac.id/>. diakses pada 11 Februari 2021.
- Mardati dan Wangid. 2015. *Pengembangan Media Kartu permainan Bergambar dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I SD*. Jurnal Prima Edukasia. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>. diakses pada 28 September 2020.
- Muslikhah, Ulin Najatul. 2020. *Ragam Bahasa Tuturan Penjual dan Pembeli Batik di Kawasan Candi Borobudur Jawa Tengah dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX SMP*. <http://repository.unissula.ac.id/>. diakses pada 24 Agustus 2021.
- Mutiara, Ria. 2016. *Analisis Struktur teks pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas VII SMP*. <http://repository.unj.ac.id/> diakses pada 28 September 2020.
- Novitri, Zona Tesya. 2020. *Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran Teks Eksposisi Kelas VIII SMP*. Universitas Lampung, Bandarlampung

- Nurfajar, Irma Fika. 2018. *Teks Cerita Inspiratif sebagai Salah satu Bahan Ajar Alternatif Pembelajaran Analisis Kesalahan Berbahasa dalam Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/> diakses pada 28 September 2020.
- Nurhandayani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Pembangun Teks Cerpen Berbentuk Permainan Puzzle (Teka-Teki) Berganda untuk Kelas IX SMP*. Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Nurnaila, 2020. *RPP Cerita Inspiratif (Teks Narasi) MTs. Al-Khairat Tete Tahun Pelajaran 2019/2020*. <https://files1.simpkb.id/> diakses pada 08 April 2021.
- Ocviliana, Linda. 2019. *Pengembangan Media Game Card pada Pembelajaran Novel di SMA Kelas XII*. Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018. <https://jdih.kemdikbud.go.id/>. diakses pada 28 September 2020.
- Priyatni, E.T. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, dkk. 2020. *Pembelajaran Teks Cerita inspiratif menggunakan Google Classroom: Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Teks Cerita Inspiratif*. Jurnal Tuturan. 9(2): 81-88.
- Rajasa, Wahyu. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Brgambar pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bola basket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. <https://eprints.uny.ac.id/>. diakses pada 04 Oktober 2021.
- Saragih, Amrin. 2016. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Teks dalam Kurikulum 2013*. Medan Makna. <https://garuda.ristekbrin.go.id/>. diakses pada 28 September 2020.
- Sarinah. 2015. *Pengantar Kurikulum*. Deepublish, Yogyakarta. perpusnas.go.id. diakses pada 07 Juli 2020.
- Sauqi. 2020. *Pengembangan Buku Pengayaan Teks Cerita Inspiratif Bermuatan Nilai Humanis*. <https://lib.unnes.ac.id/>. diakses pada 28 Juni 2021.

- Septiyani, Silvia., Zainal, Fauzi., dan Haryadi, Rudi. *Pengembangan Media Kartu permainan Uno untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMA*. Jurnal Mahasiswa HK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia. 7(1): 6-14.
- Simanjuntak dan Sitohang. 2019. *Pengaruh Menonton Film Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif oleh Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Medan*. *Journal of Language, Literature, and Teaching*. 1(2): 107-116.
- Srintin, Septian Agnes., Setyadi, Danang., dan Mampuow, Lygia Helti. *Pengembangan Media Kartu permainan Umino pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1): 126-135.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta. Bandung.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Susilana, Rudi, dan Riyana, Cepi. 2018. *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima, Bandung. perpusnas.go.id. diakses pada 12 Mei 2020.
- Susilowati, Indah. *Pengembangan Tanoga Card Sebagai Media Permainan dan Edukasi Berbasis Teknologi Bagi Siswa SD*. 2020. <https://eprints.ums.ac.id/>. diakses pada 01 Oktober 2021.
- Tanjung dan Faiza. 2019. *Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7(2): 79-84.
- Trisaputra, Anjar. 2018. *Pengembangan Media Kartu Kwartet sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekresi Kelas IX IPA Negeri 4 Luwu Timur*. <https://repositori.uin-alaudiddin.ac.id/> diakses pada 28 September 2020