

KAJIAN KRITIS METODE KARTU REMI (MKR) DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN PENDEKATAN HUMANIS

Anam Purwanto¹, Yakub Nasucha², Harun Joko Prayitno³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
¹anampurwanto16@gmail.com, ²yakub.nasucha@ums.ac.id, ³harun.Prayitno@ums.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Artikel ini bertujuan mengkaji hal-hal mendasar Metode Kartu Remi (MKR) dalam pembelajaran kooperatif dengan pendekatan humanis. Tujuan dari penelitian ini adalah: a) Mengetahui mekanisme Metode Kartu Remi (MKR). b) Mendeskripsikan kajian kritis Metode Kartu Remi. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara. Mekanisme penggunaan metode kartu remi, a) Kelompok yang terdiri atas 4 peserta didik siap bermain, b) Bagikan kartu kepada setiap peserta didik masing-masing 7 lembar, c) Pengocok pertama mengambil 1 kartu yang terdapat pada tumpukan kartu, d) Orang kedua mengambil 1 kartu, e) Orang ketiga juga mengambil 1 kartu, f) Dan orang keempat juga mengambil 1 kartu, g) Permainan dapat diakhiri dengan ditutup kartu Fonologi (AS) skornya dikalikan 3, yaitu 3 (Fonologi/AS) x 3 (Ditutup) = 9. Pemenang putaran pertama pada sesi pertama skornya adalah $7 + 9 = 16$. Selain itu berikut kelemahan metode kartu remi yaitu Kelemahan yang dialami pendidik, a) disepelekan peserta didik, b) membutuhkan waktu yang lama, c) dalam kelompok minimal ada satu peserta didik yang memahami secara mendalam tentang cara penggunaan metode kartu remi. Kelemahan yang dialami peserta didik yaitu a) sulit memahami arahan pendidik, b) gaduh, c) merasa berkuasa atau superior, d) keberuntungan.

Kata kunci : Metode kartu remi; Mekanisme metode kartu remi; Kajian kritis metode kartu remi.

Abstract: *The paper aims to examine the fundamental matters related to the utilization of Rummy cards in cooperative learning using humanistic approach. In particular, the research is to investigate the mechanism of using Rummy cards and to critically analyze the use of the card game in educative orientation. The data of this qualitative research were collected through observation and interview. The study found that the utilization of Rummy cards requires a special procedure and comes with its benefit and obstacles. The procedure is by attaching words on the back of the cards and plays them with special scoring system. The benefit of utilizing Rummy cards for learning is in the form of extra eagerness felt by students; they were mentally engaged and socially active in groups. As for the obstacles, both teachers and students face some difficulties. The teacher's challenges were: a) being overlooked by the students, b) the game needed more time to prepare, and c) the group should have at least one student who understands the game deeply in order to be effective. Meanwhile, the students' challenges were: a) teacher's instruction was hard to understand, b) they became more noisy than usual, c) some students felt more superior than others, and d) luck factor bringing uncertainty to their experience. It can be concluded that Rummy cards media is a feasible mean of humanistic language teaching, but there are challenges to overcome to increase its efficiency.*

Keywords: Rummy cards method; humanistic language teaching; teaching media.



Article History:

Received : 25-06-2020
Revised : 07-08-2020
Accepted : 09-08-2020
Online : 14-08-2020



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Kegiatan belajar mengajar tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut bisa berupa hasil belajar yang maksimal. Agar tujuan tersebut tercapai harus ada kerjasama yang baik antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bersifat kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak sekadar menyampaikan pesan, tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut pendidik dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Aka, 2016). Hal tersebut dapat dikatakan peran pendidik sangat penting dalam pembelajaran.

Nasucha (Santoso et al., 2019) menyatakan metode merupakan perencanaan menyeluruh yang berkaitan dengan urutan-urutan materi yang akan diajarkan, termasuk langkah-langkah kegiatan dan evaluasi atau penilaian hasil pembelajaran. Perencanaan menyeluruh merupakan gabungan dari berbagai komponen yang di antaranya adalah standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, metode harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Nasucha (Nasucha, 2019) menyatakan konsep PILABAH merupakan pendekatan pembelajaran yang terdiri atas tujuh (7) kata dengan paradigma baru yang berupa akronim dari setiap fonem awal yang diambil. Kata-kata yang terdapat pada PILABAH antara lain (1) Pembelajaran, (2) Inovatif, (3) Linguistik, (4) Aktif, (5) Berbahasa, (6) Afektif, dan (7) Humanis. Berdasarkan konsep tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji pendekatan humanis. Humanis dapat diartikan dengan memanusiasikan manusia. Manusia yang dimaksud adalah peserta didik. Pembelajaran humanis dalam prosesnya dilakukan dengan menyenangkan dan penuh rasa peduli bukan dengan emosi atau marah-marah.

Selain menggunakan pendekatan humanis, peneliti juga tertarik dengan Metode Kartu Remi (MKR). Nasucha (Santoso et al., 2019) menjelaskan Metode Kartu Remi (MKR) adalah pembelajaran yang menggunakan kartu remi sebagai media. Kartu remi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah permainan kartu untuk dua orang atau lebih, masing-masing berusaha menang dengan mengumpulkan 3 atau 4 kartu yang sejenis atau berurutan dengan berhasil melakukannya paling awal. Biasanya permainan ini dimainkan oleh orang dewasa. Orang yang memainkan permainan ini cenderung mendapat anggapan yang buruk di masyarakat. Anggapan tersebut muncul karena permainan kartu remi biasanya dimainkan bukan untuk permainan atau olahraga, melainkan untuk berjudi. Selain itu, kartu remi juga biasa digunakan oleh pesulap sebagai media dalam permainan sulapnya.

Berdasarkan paparan di atas, jika dilihat dari segi kegunaan dan fungsinya, kartu remi sebetulnya merupakan permainan yang memberikan manfaat positif bagi pemainnya. Manfaat tersebut diantaranya sebagai motivasi belajar, berpikir kritis, meningkatkan konsentrasi. Dengan demikian, permainan kartu remi tidak selalu identik dengan hal-hal yang negatif dan justru tersimpan manfaat yang besar bagi pemainnya.

Pada penelitian sebelumnya, yang dilakukan Janawati (Janawati, 2013) menemukan pengaruh implementasi kartu kata dalam permainan domino yaitu adanya peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan

peserta didik. Hasil Penelitian Rahmawati dan Thalia (Rahmawati & Thalia, 2012) menemukan ada pengaruh penggunaan media kata kartu diilustrasikan pada hasil dari kemampuan menulis kalimat pada peserta didik belajar. Hotimah (Hotimah, 2010) menemukan masih adanya peserta didik yang kurang melibatkan diri dalam penggunaan media flashcard dan masih adanya peserta didik merasa bingung dengan apa yang diintruksikan pendidik. Sofiani (Sofiani, 2018) meneliti model pembelajaran kooperatif tipe group investigation dengan bantuan learning management system (LSM) dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik calon pendidik. Rizki (Rizki, 2019) menemukan penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik. Jumarniati (Jumarniati & Anas, 2019) menemukan hasil aktivitas peserta didik menjadi meningkat setelah menerapkan model kooperatif. Rahmawati dan Najma (Rahmawati & Thalia, 2012) melakukan penelitian dengan mengimplementasikan metode kolaborasi yang hasilnya dari tes keterampilan menulis terdapat peningkatan nilai rata-rata. Fajriah (Fajriah, 2015) melakukan penelitian dengan menggunakan media kartu bergambar yang menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik menggunakan media kartu gambar kata. Janattaka dan Anik (Janattaka & Ghufron, 2014) menemukan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keberhasilan dalam penelitiannya yaitu ketuntasan belajar peserta didik dalam keterampilan berbicara mencapai 75%. Dewi (Dewi et al., 2015) melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle yang hasilnya adalah kegiatan bermain peran terdapat peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Inside Outside Circle (IOC). Argianita (Argianita, 2015) yang menemukan media kartu dalam penelitiannya diadopsi dari permanan kartu UNO. Kartu tersebut mengandung kosakata berupa kata benda da kata kerja serta gambar ilustrasinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kartu yang dikembangkan telah layak digunakan. Hal ini dilihat dari penilaian validasi oleh validator media yang menyatakan bahwa media kartu telah layak digunakan dengan sedikit revisi sedangkan validator materi menyatakan bahwa media kartu telah layak digunakan tanpa revisi.

B. METODE PELAKSANAAN

Sesuai dengan sumber data di atas, data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode simak. Metode simak merupakan salah satu metode penyediaan data dengan melakukan penyimakan penggunaan bahasa (Mahsun, 2014). Istilah menyimak dalam metode ini tidak hanya menyimak penggunaan bahasa secara lisan akan tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan narasumber peserta didik penempuh matakuliah strategi pembelajaran PBI UMS. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengimplementasian Metode Kartu Remi (MKR) dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti akan mendeskripsikan langkah-langkah, kelemahan, dan membandingkan dengan metode lain. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi

sumber. Triangulasi sumber dalam penelitian ini diperoleh dari dosen pengampu dan peserta didik penempuh matakuliah strategi pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini menjelaskan mekanisme metode kartu remi dan kajian kritis metode kartu remi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mekanisme Penggunaan Metode Kartu Remi

Adapun mekanisme penggunaan Metode Kartu Remi yaitu, langkah pertama adalah kelompok yang terdiri atas 4 peserta didik siap bermain. Langkah tersebut menuntut pendidik untuk membagi peserta didik satu kelas ke dalam beberapa kelompok sesuai kebutuhan dan sesuai ketersediaan peserta didik.

Langkah kedua bagikan kartu kepada setiap peserta didik masing-masing 7 lembar. Setiap peserta didik akan memegang tujuh kartu yang dibagikan oleh salah satu anggota kelompoknya. Sebelum kartu dibagikan, kartu akan dikocok terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memastikan tidak adanya rekayasa dalam pembagian kartu. Setelah kartu dibagikan sisanya akan diletakkan ditengah meja atau tempat bermain dan kartu diposisikan terbalik agar saat pengambilan kartu tidak diketahui isinya.

Langkah ketiga pengocok pertama mengambil 1 kartu yang terdapat pada tumpukan kartu. Maksudnya adalah anggota yang menjadi pengocok kartu sekaligus membagi kartu menjadi pengambil kartu pertama dalam tumpukan kartu. Setelah itu pengambil kartu pertama akan membuang salah satu kartu yang dimiliki. Hal tersebut dilakukan untuk tetap memastikan kartu yang dipegang berjumlah tujuh begitupun dengan peserta didik yang mendapatkan giliran selanjutnya.

Langkah keempat orang kedua, ketiga, dan keempat juga mengambil masing-masing 1 kartu. Jika ada kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya bisa diambil asalkan kartu masih ditangan maksimal berjumlah 7 kartu: (1) fonologi, (2) sapu tangan, (3) kamar mandi, (4) membaca, (5) pak pendidik, (6) membaca-baca, (7) bersenang-senang. Maksudnya adalah setelah orang pertama mengambil kartu ditumpukkan dan membuang salah satu kartu yang dimiliki maka peserta didik kedua mendapatkan giliran untuk mengambil kartu. Pengambilan kartu ini bisa memilih antara mengambil kartu yang dibuang oleh pengambil kartu pertama atau mengambil kartu yang ada ditumpukkan sesuai dengan kecocokan kartunya.

Langkah kelima jika ada teman yang membuang kartu tumbuh-tumbuhan, maka bisa diambil kemudian satukan dengan kartu membaca-baca dan bersenang-senang. Buanglah kartu membaca. Maksudnya adalah jika salah satu peserta didik mendapat giliran untuk menjadi pengambil kartu dan ada temannya yang membuang kartu yang sama dengan kartu yang dimiliki, maka bisa diambil.

Langkah keenam jika ada teman yang membuang rumah makan maka ambillah. Buanglah kartu pak pendidik. Kartu sapu tangan, kamar mandi, dan rumah makan jangan diletakkan sebab Anda harus menunggu 1 kartu lagi yang dibuang temannya yang berupa kata majemuk. Kartu Fonologi masih dipegang. Maksudnya adalah jika salah satu peserta didik mendapat giliran untuk menjadi pengambil kartu dan ada temannya yang membuang kartu yang sama dengan kartu yang dimiliki, maka bisa diambil.

Langkah ketujuh jika ada teman yang membuang kartu kereta api maka ambillah. Selanjutnya, letakkan di meja kartu: sapu tangan, rumah makan, kamar mandi, dan kereta api. Tutuplah dengan kartu Fonologi. Putaran pertama berakhir dengan penghitungan skor. Skor kartu biasa, seperti kata ulang dan kata majemuk masing-masing 1 sehingga skornya 7. Permainan ditutup dengan kartu Fonologi (AS) skornya dikalikan 3, yaitu $3 \text{ (Fonologi/AS)} \times 3 \text{ (Ditutup)} = 9$. Maka pemenang putaran pertama pada sesi pertama skornya adalah $7 + 9 = 16$. Maksudnya adalah tahap terakhir dari jalannya metode kartu remi akan diakhiri dengan penjumlahan skor dari masing-masing peserta didik. Skor yang jumlahnya paling banyak akan menjadi pemenang dalam penggunaan metode kartu remi ini.

2. Kajian Kritis Metode Kartu Remi

Kesan yang disampaikan oleh peserta didik awalnya adalah menarik akan tetapi ada kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam implementasi kreativitas pendidik dalam belajar. Seperti halnya yang dialami oleh peneliti yaitu dengan memberikan inovasi baru pada saat kegiatan belajar mengajar. Inovasi tersebut berupa penggunaan metode media kartu remi (MKR) dalam pembelajaran kooperatif dengan pendekatan humanis.

Kosasih (Rismayanti Gina, Puspitasari Wina Dwi, 2019) menyatakan pembelajaran kooperatif menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan lingkungan belajarnya. Pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (Isjoni, 2013) dapat meningkatkan cara belajar peserta didik menuju belajar yang lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk pada berbagai metode pengajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin, 2010).

Hasil penelitian dalam implementasi metode kartu remi (MKR) dalam pembelajaran kooperatif menunjukkan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut ditemukan dari pendidik dan juga peserta didik. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain sebagai berikut.

a. Kelemahan Pendidik

Pendidik masih saja mengalami kelemahan pada saat mengimplementasikan kartu remi sebagai metode dalam pembelajarannya. Kelemahan-kelemahan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Disepelekan peserta didik

Ketika pendidik masuk ruang kelas dan membawa kartu remi peserta didik langsung tertawa. Setelah wawancara dilakukan dengan peserta didik, ternyata anggapan mereka tentang kartu tidaklah tepat. Pada awalnya mereka mengira dan menerka barangkali akan ada pertunjukan sulap pada saat kegiatan belajar mereka. Hal tersebut membuat suasana gaduh dan peserta didik mengabaikan pendidik lalu mengobrol dengan teman di sekitarnya membahas mengenai kartu remi.

Anggapan bahwa kartu remi biasanya digunakan untuk judi atau untuk permainan sulap sangat melekat. Hal itu menjadikan pendidik membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menjelaskan bahwa

kartu remi sebenarnya dapat memberikan dampak positif bagi pemainnya. Selain itu pendidik juga harus memberikan aturan atau cara memainkannya.

2) Membutuhkan waktu yang lama

Sunarto, dkk. (Wisnu Sunarto, Woro Sumarni, 2008) menemukan kelemahan yang sama pada saat melakukan penelitian dengan menggunakan metode Think-Pair-Share. Dewi, dkk. (Dewi et al., 2015) menemukan kelemahan dalam menggunakan metode problem based learning yaitu metode tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama. Munthe, dkk. (Munthe & Sitinjak, 2019) juga menemukan kendala menerapkan Flashcard pada pelajaran membaca permulaan. Hal tersebut membuktikan bahwa kelemahan terkait dengan waktu tidak hanya ditemukan pada metode kartu remi saja. Sebelum memainkan kartu remi ini pendidik akan menjelaskan aturan atau cara memainkannya. Hal ini dilakukan untuk memastikan peserta didik dapat melakukan metode ini dengan betul. Selain menjelaskan cara memainkannya pendidik juga harus memberikan contoh langsung bukan hanya teori, ini dilakukan karena metode yang digunakan ini adalah metode baru sehingga perlu pemahaman yang mendalam. Hal tersebut pernah ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Elsha (Latifah & sa'odah, 2019) bahwa metode pembelajaran yang relatif baru akan menemukan kelemahan dalam pengaplikasiannya.

Metode kartu remi dimainkan secara berkelompok. Kelompok tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan pendidik. Jika pemilihan kelompok dilakukan secara acak maka akan ada kemungkinan satu kelompok yang didalamnya belum paham meskipun sudah dijelaskan cara memainkannya di awal oleh pendidik. Satu kelompok ini tidak akan berjalan dengan maksimal, karena idealnya dalam satu kelompok harus ada minimal 1 peserta didik yang paham atau mengerti cara memainkannya, sehingga ia mampu menjelaskan serta memandu teman-teman satu timnya.

Kelemahan di atas sama halnya dengan yang ditemukan oleh Wahyuhastuti (Wahyuhastuti, 2016) dalam penelitian yang telah dilakukan. Penelitian tersebut menemukan bahwa hal yang dapat menghambat jalannya pembelajaran dengan sebuah metode disebabkan adanya peserta didik yang berbeda-beda tingkat intelegensinya.

b. Kelemahan Peserta Didik

1) Sulit memahami arahan pendidik

Kurangnya keseriusan dan konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh pada implementasi metode kartu remi. Hal tersebut disebabkan karena pada dasarnya peserta didik tidak memahami betul apa itu metode pembelajaran dan bagaimana kinerjanya. Peserta didik terbiasa dengan belajar di kelas ada pendidik yang menjelaskan, lalu ada sesi tanya jawab, diberi soal oleh pendidik, dan mengerjakan soal. Peserta didik pada hakikatnya tidak memahami tentang metode pembelajaran.

Metode kartu remi (MKR) asing di telinga peserta didik. Jadi langkah demi langkah sering kali banyak pertanyaan yang diutarakan oleh peserta didik. Tidak sedikit yang mengerti mengenai permainan

kartu remi. Hal tersebut juga menjadi koreksi bagi peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan metode kartu remi. Nurjaya (Nurjaya, 2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kelemahan yang ditemukan ada saat menggunakan metode pembelajaran kooperatif adalah selain kurangnya keseriusan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar juga terdapat beberapa bagian materi yang sulit dipahami. Urwani (Assaba'i Nizar Urwani, Murni Ramli, 2018) dalam penelitiannya juga menemukan kelemahan dalam proses penyampaian disebabkan karena peserta didik tidak sepenuhnya mengerti pesan berupa materi pembelajaran ketika presentasi. Dengan demikian sama halnya dengan metode kartu remi ini, peserta didik belum mengenal lebih dalam metode kartu remi sehingga sulit untuk memahami arahan pendidik.

2) Gaduh

Cahyani (Cahyani et al., 2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa peserta didik seringkali ribut di kelas. Hidayah (Hidayah, 2019) dalam artikelnya juga menyatakan ia yakin semua pendidik mengetahui bahwa menciptakan kondisi kelas ideal bukanlah hal yang mudah. Hal tersebut merupakan salah satu kelemahan yang dialami pendidik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pernyataan tersebut memperkuat temuan peneliti pada penelitian ini yaitu peserta didik kurang kondusif pada saat kegiatan belajar. Hal tersebut dikarenakan ketidakpahaman mengenai cara kerja metode kartu remi. Ketidakpahaman yang dialami oleh peserta didik terlihat ketika mereka saling bertanya dengan teman semeja, depan, atau bahkan belakang. Karena itulah maka seorang pendidik harus kreatif dan lebih cerdas dalam menghadapi peserta didik dan mengelola proses pembelajaran.

3) Merasa Berkuasa atau Superior

Anas menyatakan bahwa metode tentu terdapat kelemahan dan juga kelebihan. Kelemahan tersebut dapat dikategorikan sebagai sebuah kelemahan. Kelemahan dalam implementasi sebuah metode yang ditemukan oleh Anas adalah peserta didik tekun akan merasa timnya kurang mampu dan hanya menumpang saja pada hasil jerih payah mereka (Prawiranegara, 2019). Selain itu, peserta didik yang tekun akan merasa harus bekerja melebihi peserta didik yang lain. Hal tersebut juga ditemukan pada penelitian menggunakan metode kartu remi. Peserta didik yang mengetahui cara kerja kartu remi merasa paling bisa di dalam kelas.

4) Keberuntungan

Meskipun peserta didik mempunyai prestasi dan keaktifan dikelas itu belum cukup untuk menjadikan ia sebagai pemenang dalam metode ini. Pada dasarnya metode kartu remi juga bertumpu pada keberuntungan dari peserta didik itu sendiri. Jika peserta didik mendapat giliran mengambil kartu dan kurang beruntung maka kartu yang didapatkan juga tidak sesuai dengan yang dipegang. Hal ini menjadikan pemenang dalam penggunaan metode ini belum bisa ditebak.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Mekanisme penggunaan metode kartu remi meliputi beberapa tahap yaitu, a) Kelompok yang terdiri atas 4 peserta didik siap bermain, b) Bagikan kartu kepada setiap peserta didik masing-masing 7 lembar, c) Pengocok pertama mengambil 1 kartu yang terdapat pada tumpukan kartu, d) Orang kedua mengambil 1 kartu, e) Orang ketiga juga mengambil 1 kartu, f) Dan orang keempat juga mengambil 1 kartu, g) Permainan dapat diakhiri dengan ditutup kartu Fonologi (AS) skornya dikalikan 3, yaitu $3 \text{ (Fonologi/AS)} \times 3 \text{ (Ditutup)} = 9$. Pemenang putaran pertama pada sesi pertama skornya adalah $7 + 9 = 16$. Selain itu berikut kelemahan metode kartu remi yaitu Kelemahan yang dialami pendidik, a) disepelekan peserta didik, b) membutuhkan waktu yang lama, c) dalam kelompok minimal ada satu peserta didik yang memahami secara mendalam tentang cara penggunaan metode kartu remi. Kelemahan yang dialami peserta didik yaitu a) sulit memahami arahan pendidik, b) gaduh, c) merasa berkuasa atau superior, d) keberuntungan. Media Kartu yang dikembangkan telah layak digunakan. Hal ini dilihat dari penilaian validasi oleh validator media yang menyatakan bahwa media kartu telah layak digunakan dengan sedikit revisi sedangkan validator materi menyatakan bahwa media kartu telah layak digunakan tanpa revisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada DIKTI yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik serta kepada seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran penyelenggaraan proses penelitian serta penulisan artikel ilmiah ini sehingga dapat dipublikasikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Argianita, E. (2015). Media Kartu untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman. *Jurnal Laterne*, 4(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/12258>
- Assaba'i Nizar Urwani, Murni Ramli, J. A. (2018). Analisis dominasi komunikasi scientific pada pembelajaran biologi sekolah menengah atas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 181–190. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/21465/11647>
- Cahyani, P. A. H. I., Nurjaya, I. G., & Sriasih, S. A. P. (2015). Analisis keterampilan bertanya guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas X TAV 1 SMK Negeri 3 Singaraja. *e-Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.23887/JJPBS.V3I1.7204>
- Dewi, E. P., Sutaman, I. M., & Sriasih, S. A. P. (2015). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X IIS.1 SMAN 1 Mendoyo. *Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–12.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal PAUD Universitas Negeri Jakarta*, 9(1), 107–126.
- Hidayah, S. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Peta Konsep Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar

- Biologi Siswa SMA Negeri 2 Siak Hulu Pada Materi Genetika. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8091>
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/30/30>
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar.
- Janattaka, N., & Ghufron, A. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Metode Kooperatif Jigsaw Di Kelas 4 SDN 1 Jimbung Klaten. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 90. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2647>
- Janawati. (2013). Peningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode Task Based Activity Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 83–94. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/download/15095/7919>
- Jumarniati, J., & Anas, A. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>
- Latifah, N., & sa'odah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Visual Siswa Kelas II MI Fatahillah Ciledug Kota Tangerang. *jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*, 8(2), 107–117. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/1794>
- Mahsun, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2019). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Nasucha, J. A. (2019). Nilai Karakter pada Mata Pelajaran PAI dalam kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 108–135. <https://doi.org/10.3153/nzh.v2i1.234>
- Nurjaya, G. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v1i2.4490>
- Prawiranegara, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Pengenalan Matematika Dasar Berbasis Komputer Bagi Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 67–74. <https://doi.org/10.21009/jiv.1401.7>
- Rahmawati, E. L., & Thalia, N. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Ilmiah Mahasiswa S1 Fisioterapi UMS Dengan Metode Kolaborasi Pada Tahun Akademik 2012/2013. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 13(2), 178–189.
- Rismayanti Gina, Puspitasari Wina Dwi, C. U. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal pada Era Revolusi Industri 4.0". 8 Agustus 2019 PENERAPAN*, 306–313.
- Rizki, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3224>
- Santoso, T., Ihsanudin, M., Oktama, M. Y., Nasucha, Y., Rahmawati, L. E., Aulia, M. F., Afianto, D., & Setiawaty, R. (2019). Pedagogical content knowledge

- (PCK) ability of Indonesian language teacher candidates. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(10), 248–262. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.10.16>
- Slavin, R. E. (2010). Cooperative learning. In *International Encyclopedia of Education* (pp. 177–183). <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.00494-2>
- Sofiani, Y. dan O. A. K. . (2018). Kontribusi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Group Investigation Berbatuan Learning Management System (LSM) Berbasis Edmodo dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis. *Indonesian Jurnal of History Education*, 6(2), 115–122. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/27635>
- Wahyuhastufi, A. (2016). Identifikasi Hambatan-Hambatan Guru Dalam Pembelajaran di Kelas III A Sekolah Inklusi SDN Giwangan Yogyakarta. *Jurnal Basic Education*, 5(2). <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/view/408>
- Wisnu Sunarto, Woro Sumarni, E. S. (2008). Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Metode Think-Piar-Share dan Metode Ekspositori. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 244–249. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/1225>