

## Pengembangan Media *Word Playing Card* Materi Merawat Tubuh (Siswa Kelas 1 Sdn Sumber 02 Sanankulon Kab. Blitar)

Rodliatul Aini<sup>1</sup>, Aang Yudho Prastow<sup>2</sup>, Fathul Niam<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: [masniam1116@gmail.com](mailto:masniam1116@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### *Riwayat Artikel:*

Diterima : 2021-10-23

Direvisi : 2021-11-11

Disetujui : 2021-11-23

Dipublis : 2021-12-01

#### *Kata kunci:*

Word Playing Card, Merawat Tubuh  
Tanggung Jawab, Kreativitas

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian dengan jenis Research and Development (RnD). Adanya model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran Word Playing Card serta membantu kualitas baca anak dengan subjek guru, siswa, ahli bahasa, ahli materi, ahli media. Validasi oleh ahli media dengan penilaian keseluruhan aspek memperoleh persentase skor sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Valid". Validasi oleh ahli materi dengan persentase skor penilaian sebesar 96% dengan kriteria "Sangat Valid". Validasi oleh ahli bahasa dengan penilaian keseluruhan aspek yang didapat pada persentase skor penilaian sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil dari respon siswa setelah menggunakan media adalah 96% "Sangat Tinggi". Hasil respon guru kelas mencapai 100% "Sangat Layak" Jadi disimpulkan bahwa pengembangan pada alat bantu *Word Playing Card* bisa digunakan untuk Siswa kelas 1. Penggunaan media pembelajaran Word Playing Card dapat dikembangkan di SDN Sumber 02 Sanankulon Kab. Blitar

**Abstract:** *This type of research is research and development (RND). This research and development took the development model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development implementation, dan evaluation. Validasi oleh ahli media dengan penilaian All aspects of getting a percentage of a score by 90% with the "very valid" criteria. Validation by material experts with an appraisal of the overall aspect gets a percentage of the score by 96% with a "very valid validation by linguists with an appraisal of the overall aspect gets a percentage of the score by 90% with a "very valid "criteria. Responsibility by teachers with an overall assessment of the score scores by 90% with the "very high" creative criteria by students with a full assessment of the scoring percentage of 96% with kiteria is very high so it can be said that word playing card media development can enhance ability to read. Thus, the use of media pembelajaran Word Playing Card can increase his responsibilities The efficiency of isdn and the center of 3 cities blitar*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran yang diajarkan salah satunya yaitu Bahasa Indonesia karena bahasa resmi bangsa Indonesia serta memotivasi peserta didik untuk selalu belajar sehingga mengetahui, mempelajari cara merawat tubuh sekaligus mengenalkan huruf-kata saat belajar untuk peserta didik. Belajar bahasa Indonesia tentu melibatkan banyak kosakata untuk mengetahui pentingnya belajar membaca, kosakata sendiri merupakan pembendaharaan kata atau kumpulan kata untuk menyusun kalimat. Kosakata adalah banyaknya kata atau pembendaharaan kata yang dimiliki oleh KBBI(2003).

Kosakata anak dengan kesempatan yang dilakukan pada situasi kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya. Kesempatan ini dilakukan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Word Playing Card* (Kartu Bermain Kata) khususnya meningkatkan kemampuan baca anak. Anak bisa menyampaikan bahasa dengan keinginannya, pikiran, harapan, maupun permintaan serta dapat bergaul dengan seksama di lingkungan anak.

Banyaknya anak yang belum memahami huruf serta masih belum bisa membaca dengan lancar. Belajar ialah suatu proses penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Muhibbin Syah 2008). Pendidik juga masih menggunakan cara belajar yang monoton sehingga peserta didik gampang jenuh, sehingga banyak materi pembelajaran masih berkurang karena harus mengejar cara membaca lebih lancar disisi lain materi belajar juga harus dipertimbangkan untuk menyesuaikan KD dan tujuan belajar. Kurangnya perhatian orang tua dan lingkungan juga menjadi salah satu penyebab anak masih belum lancar membaca bahkan masih mulai mengenal huruf.

Berdasarkan observasi dan wawancara Rabu, 18 Desember 2020, menunjukkan temuan bahwa dalam hal membaca anak perlu di tingkatkan lagi. Hal ini dari 18 anak, ada anak 6 anak yang mampu membaca dengan baik, dan sebanyak 12 anak belum memenuhi ketuntasan dalam aspek kemampuan membaca, misalnya anak masih bingung membedakan antara huruf B dan D, masih malu bertanya jika ada yang belum di fahami, belum mampu membaca sendiri tanpa di dampingi. Melalui wawancara dengan Ibu Nuzula guru kelas 1 bahwa kualitas baca dikelas 1 ini masih belum lancar dikarenakan harus melatih semua anak membaca sehingga banyak pembelajaran yang terbelangki. Serta melalui siswa yang diwawancarai adanya faktor kurangnya perhatian orang tua dan lingkungan yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam belajar baca.

Media Pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media kartu bermain kata ini untuk mengembangkan kosa kata anak juga memperlancar anak membaca serta memudahkan anak untuk memahami bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari bahasa sangat penting, anak-anak secara proses berubah dari melakukan ekspresi sampai berekspresi dengan komunikasi, dengan berkomunikasi menggunakan gerakan dan isyarat guna menunjukkan kemauan, serta adanya proses berkembangnya menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas (Patmonodewo, 2008:29). Apabila sehari-harinya tidak mempelajari bahasa, maka kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain pada waktunya. Bahasa diperlukan untuk berkomunikasi, mendengarkan, membaca, dan menulis, bahasa juga dapat digunakan sebagai menyampaikan informasi dari satu kelompok ke kelompok yang lain.

Solusi yang ditawarkan disini yaitu memberikan media yang menarik, belajar yang menyenangkan, pembelajaran di tujukan untuk siswa agar tujuan belajar tersampaikan dengan baik. Adanya solusi ini berjalan dengan adanya media pembelajaran yang di sediakan yaitu media pembelajaran *Word Playing Card* jenis media yang berbentuk papan dan mempunyai kartu huruf sebagai alat belajar yang menyenangkan. Media ini dilengkapi dengan papan yang terbuat dari karton yang ditemplei kertas sehingga adanya saku untuk mengatur kartunya atau merekatkan huruf. Media pembelajaran sendiri ialah media dengan penggunaannya dipadankan dengan tujuan dan isi pelajaran yang dimaksudkan mempertinggi proses belajar mengajar dalam segi mutu yang baik (Hamidjojo 2014). Diharapkan adanya media pembelajaran ini untuk membantu sebagai alat belajar yang efektif serta menjadikan peningkatan baca oleh peserta didik.

Menurut peneliti *Word Playing Card* adalah media yang digunakan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik yang ingin di sampaikan materi atau dapat digunakan pada saat belajar dirumah. Keraf (1987) mengungkapkan pentingnya penggunaan kosakata ialah bahwa masyarakat kontemporer tidak akan berjalan tanpa komunikasi (mempergunakan bahasa). Jenis media yang akan diujicobakan yaitu *Word Playing Card* atau kartu kata bermain dengan nyediakan papan kantong untuk menampung kertu serta ada beberapa kartu kata, huruf.

Manfaat pada media ini yaitu dapat dijadikan alat bantu belajar membaca untuk peserta didik, meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dan sebagai bekal penelitian selanjutnya untuk peneliti. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai, (2002) mengemukakan proses belajar siswa pada penggunaan media, yaitu: 1)menumbuhkan semangat belajar untuk siswa memperhatikan pembelajaran, 2) Materi akan lebih jelas dan singkat mudah dipahami oleh siswa, Manfaat disini juga untuk memudahkan peserta didik dalam belajar membaca, dengan suasana yang menyenangkan. Guru juga bisa menjadikan media sebagai pedoman untuk mencapai keberhasilan anak.

Kelebihan pada media ini adalah mudah di bawa kemana-mana, praktis dalam membuat dan menggunakannya, menyenangkan bahkan bisa di gunakan dalam bermain belajar, serta ekonomis

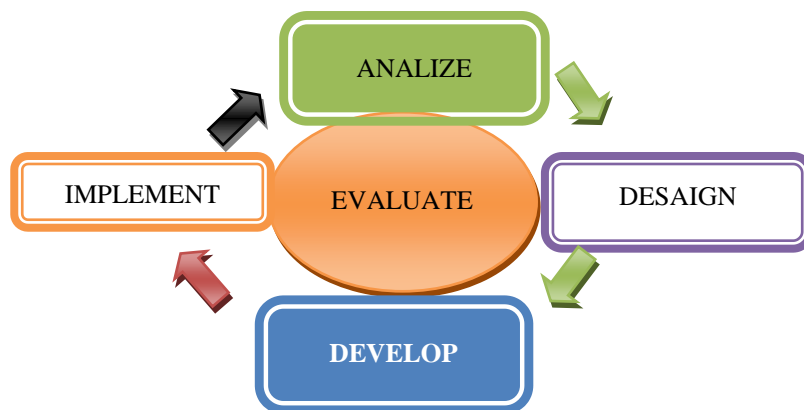
jadi peserta didik bisa membuatnya bersama-sama sambil belajar, perhatian siswa akan focus untuk pendidik. Memperjelas makna daripada pembelajaran agar peserta didik mampu menguasai dan memahami isi dari media tersebut. Media yang bervariasi agar peserta didik tidak gampang bosan dan bisa bermain sambil belajar.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marianti (2018) yaitu dengan judul “Upaya Meningkatkan Ketrampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada siswa kelas 1 A SDN Taman Kota Madiun” dapat meningkatkan anak hingga 80 % sehingga peneliti mengambil kesimpulan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa langkah yang ditempuh antara lain; memperbaiki kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan kreatif melalui penelitian terdahulu yang relevan.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik melakukan judul pengembangan sebagai berikut : “Pengembangan Media *Word Playing Card* Materi Merawat Tubuh Siswa Kelas 1 SDN Sumber 02 Sanankulon Kab. Blitar”.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2009) penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna. Kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Sedangkan model yang peneliti gunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) (Sugiyono, 2015). Alasan peneliti menggunakan model ADDIE adalah karena model tersebut merupakan salah satu model untuk pengembangan alat peraga selain Borg and Gall. Model ADDIE memiliki prosedur yang lebih simple namun tetap menyeluruh dan lengkap. Lima prosedur dalam model ADDIE sudah cukup untuk membuktikan media pembelajaran yang telah peneliti termasuk layak atau tidak. Tahap ADDIE sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE  
Sumber : Angko, N., dan Mustaji.(2013).

Tahap analisis dilakukan analisis terhadap RPP yang digunakan untuk menetapkan KD (Kompetensi Dasar) dan indikator pembelajaran, menganalisis guru mengajarnya sampai mana, tindakan yang harus dilakukan ketika terjadi masalah. Tahap analisis yang kedua yaitu analisis media pembelajaran yang butuhkan supaya peserta didik mudah tertarik dalam memahami materi saat pembelajaran, untuk kualitas baca siswa yang mulai berkurang akibat pembelajaran monoton selama pembelajaran. Tahap analisis yang ketiga yaitu analisis tujuan pembelajaran media *Word Playing Card* yang nantinya akan menjadi acuan dalam memilih konten, isi, dan materi pada media.

Tahap desain setelah mengetahui identifikasi masalah pembelajaran di sekolah sehingga peneliti membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Tahap desain ini meliputi kegiatan perancangan bentuk media pembelajaran *Word Playing Card* untuk meningkatkan kualitas baca anak. Kemudian, mengumpulkan materi berdasarkan indikator pembelajaran yang akan digunakan, memilih media serta materi yang sesuai dengan tujuan belajar siswa.

Tahap pengembangan yaitu bentuk yang akan dimuat dalam Media pembelajaran *Word Playing Card* untuk meningkatkan sikap peduli lingkungan. Kemudian, mengumpulkan materi berdasarkan indikator pembelajaran yang akan digunakan. peneliti mengembangkan media *word playing card* yang sesuai dengan kompetensi dasar saat menggunakan media *word playing card* untuk mengetahui

materi merawat tubuh sesuai dengan konsep kurikulum 2013. Hasil desain produk media pembelajaran ini berupa rancangan/konsep kemudian dikembangkan dengan proses seperti berikut ini :

Proses pengembangan media pembelajaran *Word Playing Card* dirancang berdasarkan langkah-langkah pembuatan media dengan memperhatikan komponen evaluasi media yaitu meliputi tampilan umum, desain isi, dan ilustrasi.

Penilaian kevalidan modul dilakukan dengan meminta pendapat melalui angket penilaian kepada 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 1 ahli bahasa. 1 Guru dan peserta didik Kelas I SDN Sumber 02 Kab Blitar untuk menilai kevalidan media. Angket analisis responden dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Sumber : Riduwan(2006:41)

Keterangan:

*p* = persentase skor (dibulatkan)

$\sum R$  = jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

*N* = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Adapun acuan kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media word playing card adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Tingkat Kualifikasi Ahli**

Kriteria Nilai	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
A	81-100%	Sangat Setuju	Sangat Valid
B	61-80%	Setuju	Valid
C	41-60%	Ragu-Ragu	Kurang Valid
D	21-40%	Tidak Setuju	Tidak Valid
E	<20%	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, 2010)

Tahap Implementasi, Setelah produk media pembelajaran divalidasi, dinilai kevalidannya dan telah dievaluasi sesuai saran ahli, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran siswa SD kelas I. Tujuan dilakukan uji coba ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kualitas baca anak. Tujuan dari penilaian baca siswa ini yaitu untuk menguji media pembelajaran agar menjadi media pembelajaran yang lebih valid. Penilaian media dilakukan oleh siswa SDN Sumber 02 Kab Blitar. Angket responden media dihitung rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Sumber: Riduwan (2006:41)

Keterangan:

*p* = persentase skor (dibulatkan)

$\sum R$  = jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

*N* = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Adapun acuan kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media word playing card adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Tingkat Kualifikasi Angket Respon Guru**

Kriteria Nilai	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
A	81-100%	Sangat Layak	Tidak perlu di revisi
B	61-80%	Layak	Tidak perlu di revisi
C	41-60%	Kurang Layak	Perlu di revisi
D	21-40%	Tidak Layak	Perlu di revisi
E	<20%	Sangat Tidak Layak	Perlu di revisi

(Sumber: Arikunto, 2010)

Angket responden dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Sumber : Riduwan (2006:41)

Keterangan:

p = persentase skor (dibulatkan)

$\sum R$  = jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Adapun acuan kriteria yang digunakan untuk mengukur kreativitas dengan media pembelajaran word playing card adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Tingkat Kualifikasi Angket Respon Siswa (kretivitas)**

Kriteria Nilai	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
A	81-100%	Sangat Tinggi	Tidak perlu di revisi
B	61-80%	Tinggi	Tidak perlu di revisi
C	41-60%	Kurang Tinggi	Perlu di revisi
D	21-40%	Tidak Tinggi	Perlu di revisi
E	<20%	Sangat Tidak Tinggi	Perlu di revisi

(Sumber: Arikunto, 2010)

Tahap evaluasi, Setelah setelah ahli media, bahasa, materi mengvalidasi produk, sebagai responden maka produk media pembelajaran tersebut di evaluasi. Media pembelajaran di evaluasi sesuai dengan saran atau masukan dari ahli agar kualitas media word playing card menjadi lebih baik dan lebih banyak digunakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa macam metode yaitu wawancara, observasi, angket. Serta teknik analisi data yaitu metode dalam memproses data menjadi informasi. Saat melakukan suatu penelitian, perlu diadakannya analisis data agar mendapatkan solusi atas permasalahan penelitian yang tengah dikerjakan. Macam daripada teknik analisis data merupakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan dengan jenis *RnD(research and development)*, pengembangan penelitian ialah mendapatkan informasi kebutuhan pengguna perlu aktifitas riset dasar. Serta menggunakan Metode ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*). Penelitian pengembangan yang sudah dilakukan yaitu pengembangan media *Word Playing Card* materi merawat tubuh di SDN Sumber 02 Sanankulon Kabupaten Blitar. Dari hasil peneltian ini bisa diketahui kualitas daripada *Word Playing Card* dilihat dari segi kevalidan serta kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut ini adalah proses pengembangan media *Word Playing Card*. Berikut 5 prosedur pada Metode ADDIE:

Tahap analisis yaitu tahap pengidentifikasian masalah. Analisis terhadap RPP yang digunakan untuk menetapkan KD (Kompetensi Dasar) dan indikator pembelajaran, menganalisis guru mengajarnya sampai mana, tindakan yang harus dilakukan ketika terjadi masalah. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku kemudian menentukan kompetensi dasar serta menyusun indikator pembelajaran. Berikut ini adalah kompetensi dasar serta indikator pembelajaran yang dipilih, Kompetensi dasar: 3.2 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang perawatan tubuh serta pemeliharaan kesehatan dan kebugaran tubuh dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman. Indikator : 3.2.1Menjelaskan cara merawat tubuh secara lisan 3.2.2 Melengkapi huruf pada kata yang rumpang

Tahap analisis yang kedua adalah kebutuhan media pembelajaran yang dianalisis dengan menarik agar paham mengetahui saat pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas baca peserta didik yang mulai berkurang akibat pembelajaran monoton selama pembelajaran. Ketika belum adanya alat bantu atau media *Word Playing Card* guru hanya menggunakan media seadanya, yang berupa buku lembar kerja siswa dan buku pegangan baca anak, jadi media tersebut menjadi kurang menarik dan menyebabkan ada beberapa anak yang tidak ada kemajuan, dan sibuk sendiri ketika dibimbing, sehingga anak menjadi kurang aktif di kelas. Seharusnya peserta didik memperhatikan agar memperoleh hasil yang maksimal, memerlukan adanya pengembangan

media pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan peserta didik yang disesuaikan dengan materi merawat tubuh. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku kemudian menentukan kompetensi dasar serta menyusun indikator pembelajaran.

Tahap analisis yang ketiga yaitu analisis tujuan pembelajaran media *Word Playing Card* yang nantinya akan menjadi acuan dalam memilih, isi, dan materi yang ada pada media. Materi yang diuji cobakan yaitu materi merawat tubuh dengan tujuan siswa dapat memahami materi dan menambah kualitas membaca .

Tahap Desain adalah tahapan setelah mengetahui identifikasi masalah pembelajaran di sekolah sehingga peneliti membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Tahap desain ini meliputi kegiatan perancangan bentuk yang akan dimuat dalam media pembelajaran *Word Playing Card* untuk meningkatkan kualitas baca anak. Kemudian, mengumpulkan materi yang digunakan berdasarkan indikator, tujuan belajar siswa yaitu memilih pembelajaran dan tujuan belajar yang baik.

Tahap Pengembangan, peneliti mengembangkan media *Word Playing Card* kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan menggunakan media *Word Playing Card* untuk mengetahui perkembangan media pembelajaran dengan konsep kurikulum 2013. Tahap akhir adalah revisi media berdasarkan para ahli memberikan kritik dan saran. Adapun hasil analisa sebagai berikut.

Hasil validasi dari ahli media berdasarkan tiga aspek (1) teknik penyajian, (2) kelayakan penyajian, (3) kelayakan kegrafikan. Adapun tabel hasil validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Skor
<b>Kelayakan kegrafikan</b>	Ukuan word playing card	4	4	100%
	Desain sampul word playing card	3	4	75%
	Desain isi word playing card	4	4	100%
<b>Kelayakan bahasa</b>	Lugas	4	4	100%
	Komunikatif	4	4	100%
	Dialogis dan interaktif	4	4	100%
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4	4	100%
<b>Jumlah total</b>		<b>27</b>		
<b>Skor Maksimal</b>			<b>28</b>	
<b>Persentase</b>				<b>96%</b>
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil pada tabel 5 diatas “Sangat Valid” sesuai dengan tabel 4 yaitu persentase sebesar 96%. Hasil validasi tersebut media pembelajaran word playing card bisa di praktekan oleh siswa kelas I.

Ahli materi memvalidasi terhadap media pembelajaran ini berdasarkan tiga aspek (1) Kelayakan isi (2) kelayakan penyajian (3) penilaian konstektual. Adapun hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Skor
<b>Kelayakan isi materi</b>	Kesesuaian dengan SK dan KD	4	4	100%
	Keakuratan Materi	4	4	100%
	Kemutakhiran materi	4	4	100%
	Mendorong keingintahuan	3	4	75%
<b>Kelayakan penyajian</b>	Teknik penyajian	3	4	75%
	Pendukung penyajian	4	4	100%
	Penyajian pembelajaran	4	4	100%
	Koherensi dan keruntutan ahli pikir	4	4	100%
<b>Penilaian konstektual</b>	Hakikat konstektual	4	4	100%
	Penggunaan bahasa istilah yang jelas	4	4	100%
<b>Jumlah total</b>		<b>38</b>		

<b>Skor Maksimal</b>	<b>40</b>
<b>Persentase</b>	<b>95%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid</b>

Pada tabel 6 di atas hasilnya “Sangat Valid” sesuai dengan tabel yaitu persentase sebesar 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media word playing card valid dan bisa digunakan oleh siswa kelas I.

Hasil penilaian ahli bahasa terhadap media pembelajaran ini berdasarkan tiga aspek (1) ukuran fisik media, (2) desain cover *word playing card*, (3) tata letak media alur pikir. adalah “Sangat Valid” sesuai dengan tabel yaitu persentase sebesar 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *word playing card* valid dan bisa digunakan oleh siswa kelas I.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Skor
<b>Ukuran fisik media</b>	Kesesuaian ukuran media Word playing card	4	4	100%
	Kesesuaian ukuran dengan materi isi media word playing card	4	4	100%
<b>Desain cover media word playing card</b>	Penampilan unsur tata letak pada cover muka, belakang, dan panggung secara harmonis	4	4	100%
	Menampilkan pusat pandangan yang baik	4	4	100%
<b>Tata letak isi media</b>	Ilustrasi dan keterangan gambar	4	4	100%
	Penempatan judul, subjudul, teks, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	3	4	75%
<b>Jumlah total</b>		<b>23</b>		
<b>Skor Maksimal</b>			<b>24</b>	
<b>Persentase</b>				<b>95%</b>
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel di atas hasilnya “Sangat Valid” sesuai dengan tabel yaitu persentase sebesar 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *word playing card* valid dan bisa digunakan oleh siswa kelas I.

Pada tahap implementasi yaitu melakukan uji produk Setelah produk media pembelajaran divalidasi dan telah dievaluasi sesuai saran ahli, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran *word playing card* terhadap siswa SD kelas I. Tujuan dilakukan uji coba ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media *Word Playing Card*. Uji coba ini hanya dilakukan kepada siswa kelas I sekolah dasar. Langkah dalam uji coba produk yaitu dengan cara mengajarkan di kelas belajar bersama siswa kelas 1 sampai siswa paham dan mendapatkan pengalaman yang berharga. Peneliti melakukan uji coba secara langsung kepada 18 siswa.

Produk di uji coba setelah alat bantu belajar divalidasi dan sudah dievaluasi sesuai saran ahli, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran *word playing card* terhadap siswa SD kelas I. Tujuan dilakukan uji coba ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media *Word Playing Card*. Percobaan ini hanya dilakukan kepada siswa kelas I sekolah dasar. Langkah dalam uji coba produk yaitu dengan cara mengajarkan di kelas belajar bersama siswa kelas 1 sampai siswa paham dan mendapatkan pengalaman yang berharga. Peneliti melakukan uji coba secara langsung kepada 18 siswa.

Berdasarkan pengukuran peningkatan kreatif siswa menggunakan media pembelajaran *Word Playing Card* sebagai berikut: dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari 44% “Kurang ” menjadi 96% “Sangat Tinggi”.

**Tabel 7. Hasil Peningkatan Siswa Sesudah Penggunaan Media (respon siswa)**

Nama Siswa	Jawaban	Nilai Maksimal	%	Keterangan
AAF	5	5	100%	Sangat Tinggi
AP	5	5	100%	Sangat Tinggi
AVH	5	5	100%	Sangat Tinggi
CFAN	5	5	100%	Sangat Tinggi

EA	5	5	100%	Sangat Tinggi
DRRE	4	5	80%	Tinggi
KOR	4	5	80%	Tinggi
KAP	4	5	80%	Tinggi
KAAP	5	5	100%	Sangat Tinggi
KPSW	5	5	100%	Sangat Tinggi
MD	5	5	100%	Sangat Tinggi
MAA	5	5	100%	Sangat Tinggi
NA	5	5	100%	Sangat Tinggi
RN	5	5	100%	Sangat Tinggi
RTA	5	5	100%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>	<b>72</b>	<b>75</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan menjadi 96% “Sangat Tinggi”. Dari ahli bahasa yaitu memperbaiki beberapa istilah dan kalimat agar lebih sesuai dengan konteks, memperbaiki penulisan ejaan dan tanda baca.

Hasil penilaian kepraktisan respon guru terhadap media pembelajaran ini berdasarkan delapan aspek 1) komponen isi, 2) penyajian , 3) Bahasa, 4) kegrafisan, 5) media *word playing card*, berikut ini tabel hasil respon guru:

**Tabel 8. Hasil Respon dari Guru Kelas**  
(Respon Guru)

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Perolehan
<b>Komponen Isi</b>	Kesesuaian kegiatan dengan KD dan Indikator	1	1	100%
	Kesesuaian kegiatan dengan tujuan pembelajaran	1	1	100%
	Materi yang disajikan ringkas sehingga mudah dipahami	1	1	100%
<b>Penyajian</b>	Cover media pembelajaran menarik dan telah disesuaikan	1	1	100%
	Permasalahan yang diangkat menuntun peserta didik untuk berpikir kritis	1	1	100%
	Prosedur pembelajaran mudah diikuti	1	1	100%
<b>Bahasa</b>	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	1	1	100%
	Menggunakan bahasa EYD	1	1	100%
<b>Kegrafisan</b>	Media yang ditampilkan mudah dipahami	1	1	100%
	Tata letak kolom jawaban memudahkan peserta didik	1	1	100%
<b>Media Word Playing Card</b>	Adanya media ini menghasilkan anak lancar membaca	1	1	100%
	Peserta didik mudah memahami materi dengan pembelajaran menarik serta media yang menyenangkan	1	1	100%
	Terdapat penekasan pada media untuk melancarkan anak-anak	1	1	100%
<b>Jumlah Total</b>		<b>13</b>		
<b>Skor Maksimal</b>			<b>13</b>	
<b>Persentase</b>				<b>100%</b>
<b>Kategori</b>				<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan tabel 8 diatas dikatakan “Sangat tinggi” sesuai dengan persentase sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *word playing card* layak dan bisa digunakan oleh siswa kelas I.

Tahap evaluasi, Setelah media *Word Playing Card* dinyatakan valid oleh ahli media, materi, dan bahasa sebagai responden maka produk atau media *word playing card* tersebut dievaluasi. Media pembelajaran *word playing card* direvisi sesuai dengan saran atau masukan ahli agar kualitas media *word playing card* menjadi lebih baik dan lebih banyak digunakan. Saran dari ahli media yaitu Bagian

cover sebaiknya disesuaikan dengan anak kelas I SD, buatlah cover yang lebih menarik. Saran dari ahli materi yaitu Penguatan tentang merawat tubuh lebih dikuatkan lagi. Saran dari ahli bahasa yaitu memperbaiki beberapa istilah dan kalimat agar lebih sesuai dengan konteks, memperbaiki penulisan ejaan dan tanda baca.

### **Pembahasan**

Kegiatan penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *Word Playing Card* untuk materi merawat tubuh (Bahasa Indonesia) kelas 1. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dijelaskan, bahwa media. Penelitian dilakukan di SDN Sumber 02 Sanankulon Kab. Blitar dengan subjek 18 peserta didik. Model pengembangan ADDIE menjadi acuan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Model pengembangan ini memiliki 5 tahapan meliputi analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), & evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analysis*). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Word Playing Card* mampu memfokuskan perhatian serta aktivitas membaca peserta didik menjadi lebih lancar membaca serta mampu membantu pemahaman peserta didik mempelajari materi merawat tubuh. Hal ini sependapat dengan yang disampaikan oleh Media pembelajaran menurut Azhar (2011) media pembelajaran yaitu alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran yaitu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan belajar dengan media *word palying card*, peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh selama mempelajari materi merawat tubuh termuat pada media pembelajaran terdapat pada kurikulum 2013. Materi sudah di sesuaikan dengan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran.

Tahap perancangan (*design*). Pada tahap desain, rancangan media *word playing card* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang meliputi materi merawat tubuh. Materi yang diberikan disusun dengan bahasa serta kalimat yang sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Tahap ini merancang seperti RPP, dan perancangan pembelajaran yang lainnya.

Tahap pengembangan (*development*), mencakup pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam penggunaan *word playing card* lembar kerja siswa serta lembar penilaian sebagai komponen pelengkap pembelajaran. Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk terhadap 18 siswa media *word playing card* bagi rata-rata yang di peroleh siswa dengan presentase 96% termasuk pada kriteria sangat praktis, sedangkan hasil perhitungan skors masing-masing siswa diperoleh peresentase 93%-100% dengan kualitas sangat layak, aspek penilaian siswa terhadap media *word playing card* ini berdasarkan aspek media pembelajaran *word playing card*, serta mencakup pembuatan artikel. Menurut Barokati dan Anas(2013) ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam pengembangan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri.

Tahap implementasi (*implementation*). Kegiatan uji coba yang dilakukan tahap ini pada media *Word laying Card*. Uji coba dilakukan dengan subjek 18 peserta didik kelas 1 SDN Sumber 02 Sanankulon Kab blitar. Uji coba media pembelajaran *word playing card* dilakukan oleh peneliti secara terbatas kepada 18 siswa kelas I SDN sumber 02 karena pertimbangan pandemi covid-19 sehingga proses implementasi dilakukan secara dikelas belajar.

Uji coba dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 Agustus 2021, siswa terlihat sangat antusias dan senang terhadap media pembelajaran *word playing card*. Setelah selesai para siswa kemudian memberikan respon terhadap media dengan mengisi lembar penilaian kevalidan media berupa angket. Pawana dkk (2014) menyebutkan ADDIE dapat digunakan untuk mngembangkan penelitian pengembangan, menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar interaktif yang dikembangkan sesuai dengan prosedur sehingga menghasilkan produk yang cocok diterapkan oleh siswa. Oleh karena itu, peserta didik menggunakan program media pembelajaran harus menggunakan kompetensi dasar, serta disajikan dengan bahasa yang sederhana, menarik.

Tahap evaluasi (*evaluation*). Saran dan masukan yang diperoleh peneliti dalam pengembangan media kali ini diberikan oleh guru. Setelah media *Word Plaing Card* dinyatakan valid oleh ahli media, materi, dan bahasa sebagai responden maka produk atau media *word playing card* tersebut dievaluasi. Media pembelajaran *word playing card* direvisi sesuai dengan saran atau masukan ahli agar kualitas media *word playing card* menjadi lebih baik dan lebih banyak digunakan.

Ahli media menyarankan bagian cover sebaiknya disesuaikan dengan anak kelas I SD, buatlah

cover yang lebih menarik. Saran dari ahli materi yaitu Penguatan tentang merawat tubuh lebih dikuatkan lagi. Saran dari ahli bahasa yaitu memperbaiki beberapa istilah dan kalimat agar lebih sesuai dengan konteks, memperbaiki penulisan ejaan dan tanda baca. Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk terhadap 18 siswa media *word plaing card* mendapatkan presentase rata-rata siswa sebesar 96% berkriteria sangat valid, sedangkan perhitungan skors masing-masing siswa diperoleh peresentase 93%-100% dengan kualitas sangat valid, aspek penilaian siswa terhadap media *word playing card* ini berdasarkan aspek media pembelajaran.

### SIMPULAN

Peneliti mengembangkan media *Word playing Card* ini sebagai salah satu alternatif dalam permasalahan siswa kelas I SDN Sumber 02 Kab. Blitar yaitu semangat siswa untuk belajar membaca. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Word Playing Card* mampu memfokuskan perhatian serta aktivitas membaca peserta didik menjadi lebih lancar membaca serta mampu membantu pemahaman peserta didik mempelajari materi merawat tubuh. Dengan media *Word Playing Card*, siswa tidak bosan dan jenuh selama mempelajari materi Merawat tubuh termuat pada media pembelajaran terdapat pada kurikulum 2013. Materi sudah di sesuaikan dengan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran.

Saran dari ahli media yaitu Bagian cover sebaiknya disesuaikan dengan anak kelas I SD, buatlah cover yang lebih menarik. Saran dari ahli materi yaitu Penguatan tentang merawat tubuh lebih dikuatkan lagi. Saran dari ahli bahasa yaitu memperbaiki beberapa istilah dan kalimat agar lebih sesuai dengan konteks, memperbaiki penulisan ejaan dan tanda baca. Kevalidan berdasarkan hasil persentase dari ahli media 96%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 95%, maka menunjukkan bahwa media *word playing card* sangat valid dan bisa digunakan oleh siswa kelas I SDN Sumber 02 Kab. Blitar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ananto, 2008. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Gambar Melalui Metode Bercakap Cakap*, Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Terbuka.
- Adkon, Riduwan. (2006). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung. Alfabeta.
- Angko, N., dan Mustaji (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon*. Surabaya. Juarnal Kwangsang.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers
- Barokati, N. dan F. Annas. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer*. Jurnal Sistem Informasi 4(5): 352-359.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- KBBI, 2003. *Pengertian Kosakata. Kumpulan para Ahli*. Jakarta. Kumpulan Pengeertian.com
- Hamidjojo. (2014). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini, Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press*.
- Jusmaniarti. 2012. *Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata dengan Kantong Pintar di Taman Kanak-Kanak Gadih Ranti Agam Jurnal Pesona PAUD vol 1. No. 1*
- Keraf, Gorys. 1988. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta. PT Gramedia.
- Khusnul Laely. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2.
- Marianti S.Pd SD 2018. *Upaya Meningkatkan Ketrampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada siswa kelas 1 A SDN Taman Kota Madiun*. Madiun. Jurnal Online. Skripsi Tidak Diterbitkan
- Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Patmonodewo S(2008). *Pendidikan anak pra sekolah*. Jakarta. Rineka Cipta
- Pawana dkk. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Proyek Model ADDIE pada Materi Pemograman WEB Siswa Kelas x Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja*. Singaraja. Jurnal Tehnologi Pembelajaran Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta

