

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PLAYING CARD* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT HOMONIM KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH RIYADLUS SHOLIHEN JEMBER

SKRIPSI



Oleh:

FARIDA

NIM:212101040081

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
MEI 2025**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PLAYING CARD* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT HOMONIM KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH RIYADLUS SHOLIHEN JEMBER

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
FARIDA
NIM:212101040081

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
MEI 2025**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PLAYING CARD* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT HOMONIM KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH RIYADLUS SHOLIHIN JEMBER

SKRIPSI

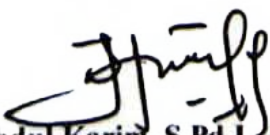
**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disusun Oleh:

**Farida
NIM.212101040081**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Disetujui Pembimbing


**Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP.198501142023211015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PLAYING*
CARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT
HOMONIM KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
RIYADLUS SHOLIHEN JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu

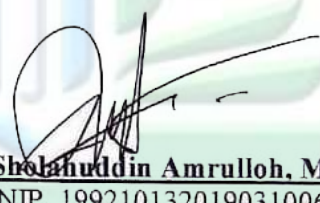
Tanggal: 21 Mei 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris


Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP.198705222015031005


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 199210132019031006

Anggota:

1. Dr. Mohammad Zaini, M.M
2. Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP.197304242000031005

MOTTO

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَا يَفْقَهُونَ بِهَا وَلَهُمْ أَعْيُنٌ لَا يُبْصِرُونَ بِهَا وَلَهُمْ آذَانٌ لَا يَسْمَعُونَ بِهَا
أُولَئِكَ كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ أُولَئِكَ هُمُ الْغَافِلُونَ

Artinya: Dan sesungguhnya Kami jadikan untuk (isi neraka Jahannam) dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka mempunyai mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah), dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengar (ayat-ayat Allah). Mereka itu sebagai binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lalai. (QS. al-A'raaf 7:179)¹



¹ Ida Yustika Siregar, Indayana Febriani Tanjung, and Siti Maysarah, 'Fungsi Sistem Indera Manusia Perspektif Sains Terintegrasi Al-Qur'an Dan Hadits', *JIE (Journal of Islamic Education)*, 6.2 (2021), 208 <https://doi.org/10.52615/jie.v6i2.227>.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamiin, dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan nikmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada kekasih Allah yakni Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Teruntuk cinta yang telah berpulang ke surga, ayah dan ibu. Terima kasih atas cinta, doa, dan semangat yang senantiasa menyertai langkah saya hingga saat ini. Semoga setiap pencapaian ini menjadi bentuk bakti dan kebahagiaan bagi Ayah dan Ibu di alam keabadian.
2. Teruntuk ibu dari ibuku, Munati. Terima kasih atas kasih sayang dan segala dukungan yang tulus tanpa mengharap balasan, baik dalam bentuk materi maupun nonmateri.
3. Teruntuk kakak yang rela menjadi bagian dari separuh keberlangsungan hidupku, Mukhlis Baiquni. Terimakasih telah setia dan tak pernah membiarkanku tumbuh sendiri di luasnya dunia ini, terimakasih atas dukungan moral dan non moral yang bahkan tak bisa ku hitung, jasmu tak akan pernah bisa terkalahkan oleh everest sekalipun. Dan untuk kakakku yang kedua, Sulaiman dan keluarga. Terimakasih atas dukungan yang diberikan dalam bentuk apapun, semoga berbalas kebaikan.

ABSTRAK

Farida, 2025 Pengembangan Media Pembelajaran Playing Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Playing Card, Keaktifan Siswa, Kalimat Homonim.

Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat homonim menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *playing card* sebagai sarana yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana model pengembangan media pembelajaran *playing card* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *playing card* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember? (3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember?. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui model pengembangan media pembelajaran *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat hmonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember (3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

Media pembelajaran *playing card* dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini dikembangkan dengan desain yang lebih menarik dan informatif, serta penambahan barcode pada setiap kartu bergambar. Kelayakan media dinilai sangat baik oleh ahli media (98%) dan ahli bahasa (96%), serta layak oleh ahli materi (86%) dan ahli pembelajaran (84%). Efektivitas media terlihat dari rata-rata nilai tes siswa sebesar 71,09%, dengan peningkatan keaktifan siswa dari 49% pada kelas kontrol menjadi 75% pada kelas eksperimen. Hasil angket siswa menunjukkan 99% respon positif, mengindikasikan media ini sangat layak untuk meningkatkan keaktifan belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Playing Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hefni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah menyediakan fasilitas akademik dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif di kampus.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi kegiatan akademik di lingkungan fakultas.
3. Bapak Dr. Nurudin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah membimbing serta mendukung kelancaran proses akademik di tingkat jurusan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I, M.Pd.I selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd selaku dosen Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan sebagai validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.

11. Ibu Hj. Najmah Fairuz S.Psi. M.pd selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

12. Ibu Dessy Ana Lestari, S.Pd selaku wali kelas IV C yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

Hanya doa dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pe,baca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin.



Jember, 20 Mei 2025

Penulis,

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Farida
NIM.212101040081

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	14
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	16
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20
A. Penelitian Terdahulu.....	20
B. Kajian Teori.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	47
B. Prosedur Metode Penelitian dan Pengembangan	49
C. Uji Coba Produk.....	53
D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	64
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlus Sholihien Jember ..	64

B. Penyajian Data Uji Coba	66
C. Analisis Data	89
D. Revisi Produk	104
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	107
A. Kajian Produk yang telah Direvisi	107
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.	113
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	126



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	25
Tabel 3. 1 Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli.....	60
Tabel 3. 2 Kriteria Hasil n-gain Score	61
Tabel 3. 3 Kriteria Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	62
Tabel 3. 4 Kriteria Capaian Kekatifan Siswa.....	62
Tabel 4. 1 Daftar Peserta Didik Kelas IV C.....	65
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Elemen Membaca dan Memirsa.....	69
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media.....	76
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Materi.....	78
Tabel 4. 5 Validasi Ahli Bahasa.....	80
Tabel 4. 6 Saran Ahli Media	82
Tabel 4. 7 Saran Ahli Materi.....	82
Tabel 4. 8 Saran Ahli Bahasa	83
Tabel 4. 9 Hasil Respon Siswa	84
Tabel 4. 10 Hasil Angket Ahli Pembelajaran.....	86
Tabel 4. 11 Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	87
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Ahli Media.....	89
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Ahli Materi	91
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Ahli Bahasa	94
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Ahli Pembelajaran	96
Tabel 4. 16 Rata- rata Hasil Validasi	98
Tabel 4. 17 Hasil Skor Pretest dan Posttest dengan Rumus n-gain	99
Tabel 4. 18 Hasil Skor Rata-rata Keaktifan Sebelum Eksperimen.....	99
Tabel 4. 19 Hasil Skor Rata-rata Keaktifan Siswa Sesudah Eksperimen	101
Tabel 4. 20 Hasil Respon Peserta Didik.....	102
Tabel 4. 21 Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran Playing Card	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas IV	18
Gambar 3. 1 Diagram Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE	52
Gambar 4. 1 Desain Utama Media Playing Card	72
Gambar 4. 2 Desain Belakang Media Playing Card	73
Gambar 4. 3 Desain Utama Kartu Quiz	74
Gambar 4. 4 Desain Belakang Kartu Quiz	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu komponen mendasar yang sangat penting untuk mencapai tujuan proses pembelajaran adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa adalah salah satu hal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan ini mencakup kegiatan fisik dan mental seperti berpikir dan bertindak. Namun, saat ini banyak siswa yang kurang aktif di kelas. Masalah ini terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi, jarang bertanya, dan sikap pasif saat kerja kelompok atau presentasi. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik untuk ikut serta.²

Rendahnya keaktifan siswa yang disebabkan oleh faktor media pembelajaran yang kurang variatif ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Ulfa, Serica Aulia, Deka Saputra & Afifah Nur Ismawanti yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Guru cenderung kurang memanfaatkan alat bantu pembelajaran seperti visual aids, proyektor, laptop, dan sebagainya dalam proses pengajaran. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam

² Eman Nataliano Busa, 'Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas', *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2.2 (2023), 114-22 <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.

menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang interaktif.³

Permasalahan keaktifan siswa ini sering terjadi dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Seringkali siswa menganggap bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia sulit untuk dipelajari. Hal ini disebabkan oleh persepsi bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut membosankan, terutama karena penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan sebagian besar materi yang disajikan hanya dalam bentuk teks. Menurunnya keaktifan siswa ini akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang inovatif akan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.⁴

Dalam pembelajaran, media memiliki peran penting untuk mengatasi masalah kurang aktifnya siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan semangat siswa dalam belajar.⁵ Salah satu media yang menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah media *playing card*. *Playing card* bisa digunakan sebagai alat bantu yang interaktif, karena dapat

³ Eka Ulfa Khairani and others, 'Analisis Faktor – Faktor Penyebab Rendahnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7.1 (2024), 139–47 <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>.

⁴ N. Amanda, P.A. Rakhman, and S. Rokmanah, 'Faktor Permasalahan Belajar Membaca Dan Menulis Permulaan Pada Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12.02 (2023), 142–53 https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/2685.

⁵ Gledis Manoi and Robert Harry Soesanto, 'Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating the Activeness of Students Through the Implementation of Interactive Media in Online Mathematics Learning]', *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6.1 (2022), 43 <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4602>.

memicu siswa untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Media interaktif seperti *playing card* menggabungkan teks, gambar, dan elemen permainan, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.⁶ Penggunaan *playing card* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih hidup dan menarik, membuat siswa lebih semangat untuk ikut serta dalam kegiatan kelas. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dalam permainan yang edukatif, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan efektif, serta dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran.⁷

Mengingat peran penting media dalam pembelajaran, guru perlu memahami dengan baik kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi siswa terkait materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi materi, kompetensi dasar, serta karakteristik siswa. Proses pengembangan media ini terdiri dari tiga langkah utama, yaitu perencanaan, produksi, dan penilaian, yang harus dilakukan dengan cermat agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan teknologi yang ada dalam pengembangan media harus dilakukan secara optimal untuk

⁶ Yesi Arikarani and Muhammad Faizul Amirudin, 'Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi', *Journal Transformation of Mandalika*, 4.1 (2021), 93–116 <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>.

⁷ Sahrul Sahrul and others, 'Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Aud Di TK Kusuma Indonesia Kabupaten Temanggung', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.4 (2024), 9 <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.650>.

mendukung proses pembelajaran, sehingga pendidikan dapat terus berkembang dan tidak tertinggal oleh kemajuan zaman.⁸

Pengembangan media pembelajaran sangat penting bagi guru, karena guru perlu memiliki berbagai keterampilan dalam mengajar. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian, sertifikat pendidik, kondisi fisik dan mental yang baik, serta kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.⁹ Dalam kompetensi profesional, guru harus memiliki keterampilan dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, termasuk penguasaan materi, pengelolaan kelas, dan pemahaman terhadap siswa. Salah satu cara untuk menguasai kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menarik, membuat siswa lebih aktif, dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁰

Salah satu solusi untuk memudahkan guru dalam menguasai kelas, maka dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Di era teknologi modern ini, guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran karena banyak referensi yang tersedia di media sosial dan teknologi yang dapat dimanfaatkan. Dalam pembelajaran

⁸ Salmiati Salmiati, Zahnur Zahnur, and Rini Oktavia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di Sekolah Menengah', *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11.1 (2021), 77 <https://doi.org/10.22373/jm.v11i1.8023>.

⁹ Irayanti Nur and Suparman Mannuhung, 'Pelaksanaan Hak Dan Kewajiban Guru Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Pada Upt Sma Negeri 1 Luwu Utara', *Jurnal Andi Djemma: Jurnal Pendidikan*, 5.2 (2022), 98 <https://doi.org/10.35914/jad.v5i2.1327>.

¹⁰ U Noer, '10 Pengembangan Media Pembelajaran (Bab.3) (2)' (Parepare, 2020), p. 61 <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1178/13.pdf>.

bahasa Indonesia, media yang interaktif dan menyenangkan, seperti bermain, sangat dibutuhkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah playing card, yaitu kartu yang digunakan dalam permainan untuk membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif selama pembelajaran.¹¹

Kelebihan media *playing card* dapat di aplikasikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, yang dapat menghibur siswa dan mendorong partisipasi aktif. Selain itu, kartu ini dilengkapi dengan barcode yang dapat menampilkan video pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik dan fokus. Gambar pada kartu juga membantu siswa memahami dan mengingat informasi lebih mudah. Dengan demikian, penggunaan media playing card dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat mempermudah siswa memahami materi dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar.

Desain kartu bergambar pada media *playing card* akan menarik perhatian siswa. Menurut Isdayanti, penggunaan gambar dapat membuat siswa lebih tertarik karena gambar memudahkan mereka memahami informasi yang disertai tulisan. Kartu bergambar ini akan dilengkapi dengan video pembelajaran untuk lebih menarik perhatian siswa. Media ini menampilkan gambar yang menyenangkan, yang dapat menghibur siswa sekaligus mendorong partisipasi aktif mereka. Dengan bermain, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kemampuan

¹¹ RS Simamora - Jurnal Ayurveda Medistra and undefined 2019, 'Jurnal Ayurveda Medistra', *Ojs.Stikesmedistra-Indonesia.Ac.Id*, 3.November (2021), 1–10 <http://ojs.stikesmedistra-indonesia.ac.id/index.php/medistra-jurnal123/article/view/15>.

berkomunikasi dengan teman-temannya. Bermain juga dapat mengurangi kebosanan siswa dan membuat mereka lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.¹²

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan karena Allah telah menciptakan manusia dengan kesempurnaan, termasuk nikmat berupa mata. Mata digunakan untuk melihat dan juga membantu dalam kegiatan belajar seperti membaca, menulis, dan menggambar. Al-Qur'an sebagai sumber ajaran Islam memberikan banyak inspirasi pendidikan yang bisa dikembangkan secara ilmiah dan filosofis. Hal ini penting sebagai dasar dalam membangun pendidikan Islam, dengan mengenalkan konsep-konsep pendidikan yang terdapat dalam Al-Qur'an. Salah satunya ialah konsep penggunaan media pembelajaran yang dijelaskan dalam Al-Quran Surah Al-Alaq 96/3-4:

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿١﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٢﴾

Artinya: Bacalah dan Tuhanmu Yang Maha Pemurah. Yang mengajari manusia melalui perantara qalam.¹³

Lafad القلم (Qalam) memiliki makna memotong ujung sesuatu. Hal ini dapat dimengerti sebab pada awalnya, alat menulis (qalam) itu terbuat dari suatu bahan yang dipotong dan diperuncing ujungnya. Berdasarkan makna tersebut, *qalam* dapat dipahami sebagai alat atau perantara dalam pendidikan,

¹² Isdayanti, Lukman Nulhakim, and Ahmad Syachruraji, 'Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.2 (2020), 390–406
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>.

¹³ Rahimi, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al- Qur'an', *Ilmuna*, 3.2 (2021), 6
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=935211&val=14122&title=Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=935211&val=14122&title=Media%20Pembelajaran%20dalam%20Perspektif%20Al-Qur'an).

khususnya dalam konteks membaca. Allah menciptakan berbagai hal yang dapat mendukung makhluk-Nya untuk belajar, dan hal ini dijelaskan dalam Al-Quran. Seperti halnya *qalam*, sebagian ulama menafsirkan *qalam* sebagai media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman modern. Media pembelajaran dapat menjadi perantara siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, keaktifan siswa ini sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dari kata tersebut kita bisa memahami bahwa pendidikan memerlukan perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.¹⁴

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Guru perlu terus mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini akan memudahkan guru dalam menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Semakin aktif siswa dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula keberhasilan belajar dan perkembangan kemampuan mereka. Untuk itu, diperlukan media interaktif seperti playing card agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa terdorong untuk lebih aktif.¹⁵

¹⁴ Wely Dozan, 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5', *Ta'limuna*, 9.02 (2020), 153–69 <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/talimuna/article/450/302/1490>.

¹⁵ Nurayu Fitriana, 'Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia', *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3.1 (2023), 35–41 <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>.

Media pembelajaran *playing card* dirancang untuk membantu siswa lebih aktif dan memahami materi dengan lebih mudah. Pemilihan media ini disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, dengan pertimbangan bahwa media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa. *Playing card* adalah kartu bergambar yang dimainkan secara berkelompok, di mana setiap kartu berisi kata homonim dan maknanya. Melalui media ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah menganalisis kata homonim dan memahami maknanya. Karena disajikan dalam bentuk permainan, media ini juga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Tampilan gambar yang bervariasi dan cara penyajian yang menyenangkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan *playing card* dapat membuat suasana kelas lebih interaktif dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar¹⁶

Pada tanggal 18 September 2024, hasil observasi yang dilakukan peneliti mengungkapkan bahwa adanya kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi antara lain: kurangnya media yang digunakan oleh guru dan materi yang diajarkan dirasa cukup sulit dan membutuhkan banyak gambar sebagai bentuk imajinasi siswa. Siswa sering kali sulit untuk menentukan kalimat dan makna kalimat homonim, dikarenakan siswa kelas IV kurang mendengar ataupun membaca kosakata yang beragam. Maka dari itu,

¹⁶ Kadek Yunitasari, I Made Teguh, and Nice Maylani Asril, 'Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis Power Point Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10.1 (2022), 58–66 <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.40492>.

siswa memerlukan bahan imajinasi untuk membantu siswa dalam menemukan kosakata baru.¹⁷

Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sesuai dengan teori konstruktivisme. Vygotsky mengatakan bahwa belajar akan lebih efektif jika anak belajar bersama teman-temannya dalam lingkungan yang mendukung, dengan bimbingan guru atau orang dewasa. Konstruktivisme menekankan peran aktif siswa, yang membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Dengan menggabungkan pengalaman pribadi, siswa bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam. Pendekatan ini juga memberi ruang untuk refleksi, diskusi, dan kolaborasi, yang membantu perkembangan intelektual dan pemahaman siswa.¹⁸ Ermis berpendapat bahwa prinsip-prinsip konstruktivistik yang diterapkan dalam proses belajar mengajar adalah bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan mereka secara aktif dan terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah nantinya dan juga akan memunculkan ide-ide baru yang akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Teori ini juga beranggapan bahwa pembelajaran

¹⁷ Observasi di MI Riyadlus Sholihien Jember, 18 September 2024

¹⁸ Begjo Tohari and Ainur Rahman, 'Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4.1 (2024), 209–28 <https://doi.org/10.14421/npi.2024.v4i1-13>.

akan lebih efektif dan efisien jika dalam prosesnya guru melibatkan peserta didik secara aktif.¹⁹

Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni Ibu Dessy Ana Lestari, S.Pd selaku wali kelas IV C MI Riyadlus Sholihien bahwa:

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia memang tidak terlalu dianggap menyeramkan seperti matematika oleh siswa, namun sering kali mata pelajaran Bahasa Indonesia memberi kesan yang membosankan karena kebanyakan materinya ialah membaca teks cerita yang cukup banyak. Media yang digunakan juga lumayan bervariasi sebenarnya, cuman memang siswa kurang bersemangat jika hanya media satu arah, siswa lebih tertarik dengan media- media yang bersifat dua arah dan interaktif.²⁰

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik jika melibatkan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang terkesan satu arah akan tetap menimbulkan rasa bosan pada siswa. Maka dari itu, guru harus mengembangkan media pembelajaran untuk mengatasi rasa bisan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih intreaktif guna meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran

Hasil wawancara bersama salah satu peserta didik kelas IV C yakni Keisya Nur Rabbani:

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebenarnya tidak terlalu susah, namun kadang kita malas untuk membaca teks materi yang banyak, akhirnya kita bosan dan tidak fokus saat pembelajaran.

¹⁹ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, 'Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran', *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.7 (2022), 2070–80 <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.

²⁰ Dessy Ana Lestari, diwawancara oleh peneliti, Jember, 18 September 2024

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang menarik dan interaktif sangat membantu menjadikan pembelajaran lebih efisien. Hal ini memunculkan ide peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yaitu media pembelajaran *Playing Card*. Media ini dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan suasana pembelajaran bahasa Indonesia yang membosankan. Media pembelajaran *Playing Card* ini merupakan media pembelajaran dengan permainan kartu bergambar. Kartu bergambar adalah media termudah yang dapat dipelajari siapa pun dan dimanapun. Penggunaan gambar membantu materi agar lebih menarik karena melalui gambar terdapat informasi yang dibutuhkan.²¹ Nantinya media ini terdiri dari kartu-kartu yang memuat makna dari materi pelajaran yang dikemas dengan sebuah gambar. Kartu ini juga menyediakan barcode yang dapat memunculkan video pembelajaran berisikan penjelasan materi. Media ini diaplikasikan dengan cara mengajak siswa untuk bermain adu cepat menjawab pertanyaan sebagai evaluasi tentang pemahaman siswa terhadap materi.

Pemilihan MI Riyadlus Sholihien sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa banyak siswa merasa bosan dan kurang fokus saat pembelajaran. Selain itu, meskipun sekolah memiliki fasilitas modern, jumlahnya belum seimbang dengan jumlah siswa dan tenaga pendidik. Akibatnya, fasilitas tidak dimanfaatkan secara merata dan membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini

²¹ Musdalifah, L. Pangesthi, S. Sulandjari, et al. Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*. Vol 10 No 1 2021. 35-43. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37806>

berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dalam wawancara, beberapa siswa yang tampak murung dan tidak fokus menyatakan bahwa mereka bosan dengan metode pembelajaran yang hanya mendengarkan guru. Mereka menginginkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, seperti lewat permainan atau video. Rasa bosan ini juga memengaruhi keaktifan siswa di kelas—mereka menjadi pasif dan kurang semangat, sehingga kesulitan memahami materi. Kondisi ini tentu menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang terjadi di sekolah yakni siswa sering merasa bosan saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya penggunaan media interaktif, sehingga siswa hanya mendengarkan tanpa terlibat langsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menggunakan media interaktif. Salah satu media yang tepat adalah *playing card* karena bentuknya menarik, bersifat edukatif, dan dapat membuat siswa lebih aktif. Penggunaan media *playing card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Riyadlus Sholihien Jember diharapkan bisa mengurangi rasa bosan dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti mengambil judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model pengembangan media *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui model pengembangan media pembelajaran *Playing Card* dalam meningkatkan keaktifan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Playing Card* dalam meningkatkan keaktifan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homoim di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Playing Card* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *playing card* yang akan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kalimat homonim di kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember. Media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat membantu mereka memahami materi yang akan diajarkan. Sesuai dengan nama media ini, implementasinya dilakukan melalui permainan. Dengan cara ini, siswa akan merasa lebih antusias karena pembelajaran diselingi dengan permainan edukatif. Pengembangan produk media *playing card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *playing card* yaitu media pembelajaran dengan bermain kartu. Kartu yang akan dimainkan adalah kartu bergambar makna kata homonim yang dikembangkan pada bagian desain yang dirancang lebih menarik dan informatif serta memberikan barcode, dimana barcode tersebut menyimpan video pembelajaran tentang kata dan gambar dalam kartu tersebut.

Kartu homonim ini nantinya akan digunakan dalam bentuk permainan. Kartu-kartu tersebut akan diletakkan di atas meja yang dikelilingi oleh

masing-masing kelompok. Saat musik diputar, seluruh kelompok akan bergerak mengelilingi meja sambil menyanyikan lagu yang dimainkan. Ketika musik berhenti, setiap kelompok harus segera kembali ke meja masing-masing untuk membaca dan menghafal kartu yang tersedia. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran hingga setiap kelompok memiliki kesempatan untuk membaca dan menghafal kartu milik kelompok lain.

2. Dalam pembuatan media ini, peneliti memilih bahan yang berkualitas dan awet supaya media tidak cepat rusak ataupun kusut ketika digunakan. Terkait pemilihan warna dan gambar, peneliti memilih warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih antusias.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah penelitian ini dapat dijadikan referensi guna memperluas pengetahuan pembaca, khususnya mengenai media *playing card*. Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dan menumbuhkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Penelitian ini juga diharapkan mendukung teori pembelajaran berbasis *game based learning* yang dapat mengasah berpikir kritis dan strategis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan sumber informasi untuk penelitian-penelitian yang berkaitan dengan tema

penelitian ini. Berikut ini pentingnya penelitian dan pengembangan untuk media pembelajaran sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Berguna untuk membangkitkan semangat serta mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

b. Bagi Guru

Diharapkan media yang diterapkan berguna untuk mengoptmalisasi belajar mengajar yang baik dan meningkatkan guru lebih kreatif dalam pembuatan media berikutnya.

c. Bagi sekolah

Diharapkan media untuk mengevaluasi kualitas pembelajaran. Sekolah di harapkan menggunakan bahan ajar yang lebih menarik untuk membangkitkan minat peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan menjadi peluang untuk peneliti menciptakan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

e. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dengan tema yang sama atau berkaitan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan untuk media antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Playing Card* materi kalimat homonim digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.
- b. Desain media *Playing Card* menggabungkan media teks dan media gambar yang dikemas secara menarik dan interaktif.
- c. Pengembangan media pembelajaran yang disusun secara tertata agar pendidik dan peserta didik menentukan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *Playing Card* hanya mencakup materi kalimat homonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas IV
- c. Apabila barcode usang, maka akan sulit untuk di scan.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses mengembangkan berbagai media atau alat bantu untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran memadukan antara media fisik dengan media online yang dikemas secara menarik. Pada penelitian sebelumnya, media yang digunakan hanya menampilkan visual gambar lalu peneliti

mengembangkannya dengan menambahkan media audio visual pada gambar.

2. Media *playing card*

Playing card merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu bergambar dan tersedia barcode dalam kartu tersebut, dimana barcode dapat di scan untuk memunculkan video pembelajaran menarik yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan yakni kalimat homonim.

3. Mata pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar baik secara lisan maupun tulis.



Gambar 1. 1
Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas IV

4. Kalimat Homonim

Kalimat homonim merupakan salah satu bab pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Kata homonim adalah kata yang memiliki tulisan dan ejaan yang sama namun bermakna beda. Seperti contoh: kata “bisa”, kata bisa dapat berarti bisa beracun yang dimiliki ular dan bisa mampu melakukan sesuatu.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember” merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *playing card*, media ini berupa kartu bergambar yang dikembangkan dengan menambahkan barcode yang menyediakan video pembelajaran didalamnya. Media tersebut diterapkan dengan cara melakukan permainan berkelompok yakni adu cepat menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran. Media *playing card* ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi kalimat homonim di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, baik dalam penelitian yang belum maupun sudah terpublikasi, agar mengetahui sejauh mana persamaan dan perbedaan yang peneliti hendak lakukan antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arin Wildani, Agus Budiyo, dan Mohammad Lutfiadi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui *Problem Based Learning* dengan Evaluasi Berbasis *Physics Playing Cards*”

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, yaitu desain penelitian menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas pembanding sebagai kelas kontrol dengan adanya tes baik sebelum dan sesudah pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada implementasi permainan *physics playing card* pada pembelajaran *problem based learning*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kognitif siswa dengan model pembelajaran PBL berbasis PPC sebesar 0,85 yang tergolong kategori tinggi, oleh karena itu pembelajaran dengan model seperti ini hendaknya harus terus dikembangkan agar siswa mendapatkan variasi pembelajaran.²²

²² Arin Wildani, Agus Budiyo, and Mohammad Lutfiadi, ‘Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Problem Based Learning Dengan Evaluasi Berbasis Physics Playing Cards’, *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 3.1 (2021), 81–88 <https://doi.org/10.31540/sjpif.v3i1.1253>.

Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan media *playing card* untuk menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dan peneliti menggunakan metode Research and Development (RnD), selain itu subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas dan subjek yang diteliti oleh peneliti adalah siswa Sekolah Dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rodiatul Aini, Aang Yudho Prastowo, Fathul Niam yang berjudul “Pengembangan Media Word Playing Card Materi Merawat Tubuh (Siswa Kelas 1 SDN Sumber 02 Sanankulon Kab. Blitar)”.²³

Dalam penelitian ini menggunakan metode (R&D) *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Sumber 02 Sanankulon Blitar. Hasil penelitian yang dilakukan adalah media pembelajaran Word Playing Card ini dapat meningkatkan semangat siswa pada saat pembelajaran. Media ini dapat memfokuskan perhatian serta dapat membuat siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran materi merawat tubuh. Hal tersebut didukung oleh data peningkatan siswa yang meningkat dari 44% menjadi 96%.

Dari penelitian terdahulu diatas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaannya yaitu sama- sama menggunakan

²³ Rodliatul Aini, Aang Yudho Prastowo, and Fathul Niam, ‘Pengembangan Media Word Playing Card Materi Merawat Tubuh’, *Patria Education Jurnal*, 1.2003 (2021), 21–31 <file:///C:/Users/%601/Downloads/102-Article Text-882-1-10-20220118.pdf>.

metode (R&D) model pengembangan ADDIE dan sama- sama berfokus untuk mengatasi permasalahan kejenuhan siswa di dalam kelas. Perbedaannya adalah subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas 1 sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas IV.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amin Dwi Cahyanti dan Rita Nur Rahmawati yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Playing Card* Dalam Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Materi Sistem Reproduksi Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI Di SMA N 5 Madiun”.²⁴

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas XI MIPA 5 SMA N 5 Madiun yang berjumlah 33 siswa. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *playing card* dalam model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 5. Dengan hasil rata- rata pra siklus 70,4 yang meningkat pada hasil rata- rata siklus I dengan nilai 92, dan meningkat kembali pada hasil rata- rata siklus II dengan nilai 94.

Dari penelitian terdahulu diatas terdapat persamaan dan perbedaan didalamnya. Persamaannya adalah sama- sama menggunakan media *playing card* pada saat pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan metode research and development, penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran *make a match*, dan

²⁴ (Amin Dwi Cahyanti 2022) <https://doi.org/10.25273/florea.v10i2.21142>

subjek penelitian siswa kelas XI sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas IV sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Aprilia Pravitasari dan Durinda Puspasari yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make a Match* Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang”.²⁵

Dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Developement (R&D) dengan subjek penelitian siswa kelas XI OTKPI SMKN 1 Jombang yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian ini adalah media pembelajarn permainan kartu ini layak digunakan dan memberikan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata- rata skor 79,6%.

Dari penelitian terdahulu diatas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama- sama menggunakan media kartu pembelajaran dan sama- sama menggunakan metode penelitian *research and development*. Perbedaannya adalah subjek penelitian siswa sekolah menengah atas sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa sekolah dasar, penelitian ini berbantuan permainan *make a match* sedangkan peneliti tidak, dan mata pelajaran yang diajarkan dengan media ini adalah otomatisasi dan tata kelola kepegawaian sedangkan mata pelajaran yang digunakan peneliti adalah bahasa Indonesia.

²⁵ Eka Aprilia Pravitasari and Durinda Puspasari, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Dan Tata Kelola Kepegawaian Di SMKN 1 Jombang’, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.3 (2020), 489–95 <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p489-495>.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Fitakhu Khoirul Immah, Duwi Andinis, dan Nency Megawati Simanjuntak yang berjudul “ *Puzzle Homonim Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Berbahasa*”.²⁶

Dalam penelitian ini menggunakan metode yang penulisannya tidak terlalu umum dan cenderung di rinci dengan merujuk kepada referensi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SDN 205 Gresik. Hasil dari penelitian ini adalah siswa merespon baik akan media *puzzle* homonim dengan semakin bersemangat dan aktif pada saat pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pemahaman dan pengembangan kreativitas siswa.

Dari penelitian terdahulu tersebut, maka didapatkan persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah subjek penelitian sama- sama siswa kelas IV sekolah dasar dan materi yang diajarkan sama, yakni kalimat homonim. Perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian yang penulisannya tidak terlalu umum dan cenderung di rinci dengan merujuk kepada referensi sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *research and development*, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* homonim sedangkan peneliti menggunakan media *playing card*.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Waridah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui

²⁶ Fitakhu Khoirul Ilmiah, Duwi Andinis, and Nency Megawati Simanjuntak, ‘Puzzle Homonim Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Berbahasa’, *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3.2 (2024), 110–18 <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v3i2.1678>.

Media Game Edukasi Quiziz Pada Muatan Pelajaran Ipa Materi Siklus Hidup Kelas Iv A Min 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2020/2021”²⁷

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus. Penelitian ini berfokus pada meningkatkan keaktifan siswa dengan media game edukasi quiziz yang memperoleh hasil skor rata-rata keaktifan pada siklus I sebesar 50% dari 30 siswa dan meningkat pada siklus II menjadi 85%.

Dari penelitian terdahulu tersebut, maka didapatkan beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan metode *research and development*.

Tabel 2. 1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Arin Wildani, Agus Budiyono, dan Mohammad	❖ Penggunaan media pembelajaran <i>playing card</i> untuk	❖ Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen,

²⁷ Waridah, ‘Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Muatan Pelajaran Ipa Materi Siklus Hidup Kelas Iv a Min 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2020/2021’, *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1.2 (2021), 6–10 <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i2.116>.

	Lutfiadi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui <i>Problem Based Learning</i> dengan Evaluasi Berbasis <i>Physics Playing Cards</i> ”. 2021	meningkatkan keaktifan siswa.	sedangkan peneliti <i>research and development</i> . ❖ Subjek penelitian siswa sekolah menengah atas sedangkan peneliti siswa sekolah dasar.
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Rodiatul Aini, Aang Yudho Prastowo, Fathul Niam yang berjudul “Pengembangan Media Word Playing Card Materi Merawat Tubuh (Siswa Kelas 1 SDN Sumber 02 Sanankulon Kab.	❖ Menggunakan metode penelitian <i>research and development (R&D)</i> . ❖ Penelitian bertujuan untuk mengatasi kejenuhan siswa saat pembelajaran.	❖ Subjek penelitian siswa kelas 1 sedangkan peneliti siswa kelas IV.

	Blitar)”. 2021		
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Amin Dwi Cahyanti dan Rita Nur Rahmawati yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Playing Card Dalam Model Pembelajaran Make a Match Pada Materi Sistem Reproduksi Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI Di SMA N 5 Madiun”. 2022	❖ Penggunaan media pembelajaran <i>playing card</i> pada saat pembelajaran.	❖ Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan metode research and development (R&D). ❖ Menggunakan model pembelajaran make a match, sedangkan peneliti tidak ❖ Subjek penelitian kelas XI sedangkan peneliti kelas IV.
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Eka	❖ Menggunakan media	❖ Berbantuan permainan

	Aprilia Pravitasari dan Durinda Puspasari yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis <i>Make a Match</i> Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang”. 2020	pembelajaran berupa permainan kartu. ❖ Metode penelitian <i>research and development</i> (R&D)	make a match sedangkan peneliti tidak menggunakan nnya ❖ Mata pelajaran yang digunakan adalah otomatisasi dan tata kelola kepegawaian sedangkan peneliti bahasa Indonesia.
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Fitakhu Khoirul Immah, Duwi Andinis, dan Nancy Megawati Simanjuntak yang berjudul “ Puzzle Homonim Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa	❖ Subjek penelitian siswa kelas IV ❖ Materi kalimat homonim	❖ Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian yang penulisannya tidak terlalu umum dan

	Dalam Berbahasa”. 2024		cenderung di rinci dengan merujuk kepada referensi sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian <i>research and development</i>. ❖ Media pembelajaran yang digunakan puzzle homonim sedangkan peneliti playing card.
6.	Penelitian yang dilakukan oleh Waridah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui	❖ Bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan media pembelajaran.	❖ Menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan metode

Media Edukasi Pada Pelajaran Materi Hidup Kelas Iv A Min 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2020/2021”.	Game Quiziz Muatan Ipa Siklus		reseach and developement
---	-------------------------------	--	--------------------------

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang terletak pada lokasi, subjek penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, dan mata pelajaran. Pada penelitian pertama menggunakan metode non research, penelitian kedua menggunakan metode kuasi eksperimen dengan subjek penelitian siswa sekolah menengah atas, penelitian ketiga memilih subjek siswa kelas 1 sekolah dasar, penelitian keempat menggunakan metode penelitian PTK dan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas XI, penelitian kelima menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran otomatisasi dan tata kelola kepegawaian, dan penelitian keenam menggunakan metode penelitian yang tidak terlalu ditulis merinci dengan media pembelajaran puzzle homonim. Sehingga dari keenam perbedaan tersebut maka didapatkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya, yakni dalam penggunaan metode penelitian, subjek penelitian, dan mata pelajaran.

Penelitian terkait media playing card memang sudah banyak dilakukan, namun masih sedikit peneliti yang melakukan penelitian tentang media *playing card* untuk digunakan pada materi kalimat homonim. Media pembelajaran playing card ini dikembangkan dari penelitian sebelumnya dengan menambahkan barcode yang menyimpan video pembelajaran. Dengan itu, media pembelajaran *playing card* ini tidak hanya bisa ditampilkan dengan visual saja, namun dapat ditampilkan berupa audio visual yang menarik. Alasan peneliti melakukan pengembangan media playing card ini dikarenakan siswa sering beranggapan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membosankan, terkhusus pada kalimat homonim yang masih terdengar asing di telinga siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi agar siswa dapat mempelajarinya dengan efektif. Kata "media" berasal dari kata Latin "medium," yang berarti perantara. Dalam komunikasi, "medium" berarti sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.²⁸

Heinich dan rekan-rekannya mendefinisikan medium sebagai

²⁸ Ani Daniyati and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), 282–94 <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

penghubung antara sumber informasi dan penerima informasi. Media pembelajaran terdiri dari dua unsur: software, yaitu informasi yang terkandung dalam media, dan hardware, yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan informasi.²⁹

Secara psikologis, media pembelajaran memudahkan siswa sekolah dasar dalam belajar karena dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini sesuai dengan fase perkembangan anak, yaitu fase operasional konkrit, di mana anak-anak belajar melalui hal-hal yang konkret. Dengan demikian, media pembelajaran membantu menyampaikan materi abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Dalam perkembangannya media pembelajaran saat ini bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti media visual, media audio, media audio visual, dll seperti berikut:³⁰

- 1) Media Visual, berupa gambar atau fotografik, peta dan globe, serta bagan.

²⁹ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022 https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku_Media_Pembelajaran.pdf.

³⁰ Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), 1–17 <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.

- 2) Media Audio, berupa radio, podcast, story telling, lagu.
- 3) Media Audio Visual, berupa film, video, pertunjukan/drama, televisi.

Media merupakan salah satu alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar di kelas. Media tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pesan, tetapi juga dapat merangsang perasaan dan kemauan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Namun, penggunaan media harus dikemas dengan se kreatif mungkin oleh guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu jenis media yang dapat digunakan guru adalah media visual. Fungsi media visual ini adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaannya harus disesuaikan dan relevan dengan materi yang akan diajarkan.³¹

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Membantu Guru dalam Bidang Tugasnya.
 - a) Membantu pembelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok

³¹ Benedicta Dwi Adventyana and others, 'Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5.1 (2023), 3951–55
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>.

bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

- b) Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pebelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.

2) Membantu para Peserta Didik

- a) Merangsang cara berpikir pebelajar.
- b) .Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.

- c) Lebih meningkatkan daya kepaahaman terhadap materi pembelajaran.

3) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

- a) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.
- b) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka

kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut.

Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.

Secara lebih rinci manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- 1) Memberikan feed back untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- 2) Pokok bahasan bagi pebelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka.
- 3) Memberikan pengalaman pengayaan (enrichment) secara langsung kepada pebelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
- 4) Membiasakan pebelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.
- 5) Perasaan pebelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya di luar sekolah.

- 6) Secara tidak langsung pebelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.³²

2. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan saat ini sebagian besar didasarkan pada teori dan prinsip pembelajaran yang mendasar. Adapun pengertian dari pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Melihat dari pengertian perkata diatas, jadi pengertian pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan rangsangan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dan inovasi terus dilakukan untuk mengeksplorasi cara-cara baru dalam mengintegrasikan teori-teori pembelajaran yang relevan dengan teknologi, guna menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.³³

³² Muhammad Ramli, 'Media Teknologi Pembelajaran', *IAIN Antasari Press*, 2012, 1–3 <https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1>.

³³ Silvi Rahmawati, Muhammad Ridwan Effendi, and Dyah Wulandari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.Id', *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3.01 (2022), 1–24 <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>.

Prosedur pengembangan media pembelajaran telah mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi dan pemahaman tentang pembelajaran yang efektif. Model ASSURE merupakan salah satu pendekatan yang populer digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari sejumlah kelebihan yang dimilikinya. Model ASSURE memberikan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran. Melalui langkah-langkah yang jelas dan terurut, model ini membantu pengembang dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran dengan lebih efektif.³⁴

b. Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berdasarkan Teori Pemrosesan Sumber Daya oleh Sweller berfokus pada pemahaman beban kognitif dalam pembelajaran. Teori ini menekankan pentingnya mengelola beban kognitif siswa agar mereka dapat memproses informasi secara efektif dan memperoleh pemahaman yang mendalam. Berikut adalah beberapa prinsip pengembangan media pembelajaran berdasarkan Teori Pemrosesan Sumber Daya:³⁵

³⁴ Mohammad Dzulkifli Anugrah Faza Jayyidal Fikri Ramadhon and PROGRAM, *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Cetak*, 2024 file:///C:/Users/user/Downloads/pdf-media-cetak-dalam-pembelajaran_compress.pdf.

³⁵ Desty Putri Hanafiah and dkk, *Teori Dan Prinsip Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023)

- 1) Reduksi Beban Kognitif: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan desain instruksional yang sederhana dan tidak membingungkan. Meminimalkan gangguan visual atau auditori yang tidak relevan, menyajikan informasi dengan tata letak yang terstruktur, dan menyediakan panduan yang jelas dapat membantu mengurangi beban kognitif siswa..
- 2) Pemberian Petunjuk Langkah-demi-Langkah: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk menyajikan instruksi secara terperinci dan sistematis, memberikan panduan yang jelas tentang urutan langkahlangkah yang harus diikuti oleh siswa. Petunjuk langkahdemi-langkah membantu mengurangi beban kognitif siswa karena mereka tidak perlu menghabiskan energi mental dalam mencari tahu apa yang harus dilakukan selanjutnya.
- 3) Pemanfaatan Multimedia dengan Tepat: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan penggunaan multimedia yang relevan dan efektif. Misalnya, penggunaan gambar, diagram, dan grafik yang relevan dapat membantu menggambarkan konsep dengan jelas dan mengurangi beban kognitif siswa dalam menginterpretasikan informasi yang disajikan.

<https://www.researchgate.net/publication/376720714> TEORI DAN PRINSIP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.

4) Praktik Berulang dan Peluang Pemrosesan: Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan memproses informasi secara berulang. Hal ini dapat dicapai melalui latihan interaktif, ulangan materi, atau pengulangan konten yang relevan. Dengan praktik berulang, siswa dapat memperkuat pemahaman dan memindahkan informasi ke memori jangka panjang.

c. Ciri- ciri Media yang Bisa Dikembangkan

Bahan pembelajaran yang berkualitas membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencegah pemborosan sumber daya. Oleh karena itu, guru senantiasa harus memiliki keterampilan mengembangkan bahan pembelajaran seperti media pembelajaran. Berikut ini beberapa ciri media pembelajaran yang bisa dikembangkan.³⁶

- a) Media pembelajaran memiliki pemahaman nonfisik sehingga memerlukan perangkat lunak (software).
- b) Media pembelajaran berbentuk benda yang dapat dilihat, sehingga membutuhkan keterbaruan gambar dan bahan yang berkualitas.
- c) Media pembelajaran menggunakan alat bantu pada saat proses pembelajaran.

³⁶ M.Pd Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, *Buku Media Pembelajaran Gunawan* (Sumatera Barat: CV.Afasa Pustaka, 2023)
<file:///C:/Users/%601/Downloads/BUKUMEDIAPEMBELAJARANnew.pdf>.

- d) Media pembelajaran termasuk dalam media komunikasi antara pendidik dan peserta didik.
- e) Media pembelajaran menerapkan aktivitas, strategi, dan pengelolaan yang berhubungan dengan implementasi suatu ilmu.

d. Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan teori pengembangan media pembelajaran terus berlanjut seiring dengan perubahan kebutuhan dan kemajuan teknologi. Penelitian dan inovasi terus dilakukan untuk mengeksplorasi cara-cara baru untuk mengintegrasikan teori-teori pembelajaran yang relevan dengan teknologi dan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan beberapa landasan teori yaitu teori pembelajaran, perkembangan anak, dan media pembelajaran. Berikut ini akan dibahas beberapa teori pengembangan media pembelajaran yang telah berkembang dan cukup populer digunakan.³⁷

- a) Teori pembelajaran menjelaskan bagaimana siswa menerima, memproses, merespons, dan menguasai pengetahuan selama belajar. Salah satu teori yang dibahas adalah teori belajar dari David Ausabel. Ausabel berpendapat bahwa keberhasilan pembelajaran siswa sangat bergantung pada kebermaknaan

³⁷ Vit Ardhyantama Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, 'Mengembangkan Media Pembelajaran Karakter Pada Pembelajaran Tematik', *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.4 (2020), 675 <https://repository.stkipacitan.ac.id/id/eprint/390/>.

bahan ajar yang dipelajari. Pembelajaran yang bermakna berkaitan dengan informasi baru yang sesuai dengan struktur kognitif siswa, dan hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan keaktifan siswa.

b) Teori perkembangan anak. Teori Piaget mengemukakan bahwa anak-anak mengalami empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap konkret operasional, dan tahap formal operasional. Setiap tahap memiliki karakteristik dan kemampuan berpikir yang berbeda. Menurut teori kognitif Piaget, pengembangan media pembelajaran harus mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif siswa.

c) Teori media pembelajaran. Teori pemilihan media pembelajaran hendaknya harus disesuaikan dengan kondisi tertentu. Harapannya adalah agar pemilihan media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam penyajian materi dengan menarik dan mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, grafik, model, dan sebagainya.

e. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran

Peran suatu media pembelajaran kerap kali dibutuhkan pada suatu proses pembelajaran, dimana perkembangannya sangat

didukung saat ini. Penggunaan media dalam suatu pembelajaran memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran juga penyampaian misi dan pesan pada pembelajaran tersebut. Berikut ini beberapa manfaat pengembangan media pembelajaran, yaitu:³⁸

- a) Pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas, sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d) Siswa dapat lebih aktif dalam belajar, tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan..

3. Media Playing Card

a. Pengertian Media *Playing Card*

Playing Card, atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai "Permainan Kartu," memiliki makna bahwa siswa dapat bermain kartu selama proses pembelajaran. Kartu ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Kartu yang digunakan dalam pembelajaran ini bukanlah

³⁸ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, 'Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran', *Journal of Science and Education Research*, 1.1 (2022), 43–50 <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.

kartu biasa, melainkan kartu yang berisi materi pembelajaran yang telah dirancang dengan cara yang menarik, agar siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. *Playing card* ini merupakan media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti sebagai inovasi baru dalam menjelaskan materi kalimat homonim kepada siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember.

b. Fungsi Media Pembelajaran *Playing Card*

Media pembelajaran *playing card* ini memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah:

- 1) Mengarahkan dan membawa perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada saat pelajaran berlangsung.
- 2) Menarik minat siswa pada mata pelajaran sehingga semakin besar untuk mengingat pelajaran.
- 3) Mempermudah pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami informasi atau pesan.

c. Langkah- langkah Media Pembelajaran *Playing Card*

Langkah- langkah pembuatan kartu *playing card* ini terbilang cukup mudah dan efisien. *Playing card* ini merupakan kartu- kartu dengan bahan kertas berwarna yang dilengkapi dengan kata homonim dan barcode. Kartu ini dihias semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik. Untuk melengkapi kartu ini, maka peneliti menyediakan gambar menarik didalam barcode yang telah

tersedia, dimana gambar tersebut menunjukkan makna dari kata homonim tersebut.

Langkah- langkah penggunaan media pembelajaran *playing card* ini adalah:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 4–5 kelompok.
- 2) Guru menyiapkan kartu untuk masing-masing kelompok dengan jumlah yang sama.
- 3) Guru meletakkan kartu-kartu tersebut di meja yang telah disediakan sesuai dengan nomor kelompok.
- 4) Guru menginstruksikan siswa untuk berbaris mengelilingi meja yang telah disediakan kartu.
- 5) Setelah musik dimainkan, siswa bergerak mengelilingi meja sambil bernyanyi bersama.
- 6) Ketika musik dihentikan, setiap kelompok segera menuju meja yang telah ditentukan untuk membaca dan menghafal kartu yang tersedia.
- 7) Langkah 5 dan 6 diulang hingga semua kelompok mendapat kesempatan membaca dan menghafal kartu homonim milik kelompok lain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Playing Card*

Kelebihan media pembelajaran *playing card* ini adalah mudah didapat, ringan, tidak terlalu mahal, dapat memberikan visualisasi makna dari kata homonim, dapat dibawa kemana- mana, lebih

menarik perhatian siswa, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih inovatif, bahan pembuatan mudah diperoleh, dll.

Kekurangan dari media pembelajaran *playing card* ini adalah bentuk media kecil sehingga mudah hilang, apabila kertas kusut maka barcode akan sulit untuk di scan, dll.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Smith dan Ragan menambahkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan informasi untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang sistematis dan melibatkan berbagai komponen seperti pendidik, kurikulum, peserta didik, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas, dan administrasi. Semua komponen ini saling terkait dan bekerja bersama agar peserta didik dapat belajar secara optimal dan mencapai hasil belajar yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.³⁹

³⁹ Rusydi Ananda, Fatkhur Rohman, and Epi Supriyani Siregar, *Belajar Dan Pembelajaran, Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)* (Medan, 2023) <http://repository.uinsu.ac.id/22169/1.pdf>.

b. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu pembelajaran yang dilakukan di sekolah adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah mencakup empat keterampilan dasar berbahasa: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, yang saling berkaitan. Fokus utama pembelajaran ini adalah mengembangkan keterampilan mendengarkan dan berbicara, meskipun keterampilan membaca dan menulis juga diperhatikan. Siswa diberi akses untuk membaca berbagai jenis teks, baik sastra maupun nonsastra, guna meningkatkan pemahaman mereka. Kurikulum Bahasa Indonesia dirancang untuk membantu siswa berkomunikasi dengan efektif dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

c. Pengertian Materi Kalimat Homonim

Kalimat homonim merupakan salah satu materi mata pelajaran bahasa Indonesia yang akan diampu oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Kalimat homonim yaitu kalimat yang menggunakan kata homonim, sedangkan kata homonim itu sendiri adalah kata yang memiliki lafal dan ejaan yang sama dengan makna berbeda. Contohnya: kata “bulan”, kata bulan dapat memiliki dua makna yakni bulan dalam kalender atau bulan yang ada pada satelit bumi, dll.

⁴⁰ Nur Khothimatun Fitriyah Suhartono, Moh Salimi, Ratna Hidayah, Ratna Hidayah, Hesti Lestari, ‘Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar (Konsep, Model, Dan Perencanaan Pembelajarannya)’, *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2024, 1–23 <http://repository.uinsu.ac.id/22169/1.pdf>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Secara konseptual, metode penelitian dan pengembangan berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal. Sedangkan pengembangan merupakan suatu aktivitas pengembangan dengan penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan.⁴¹

Menurut Kothari penelitian mengacu pada pencarian pengetahuan yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis melalui metode objektif dan sistematis untuk menemukan solusi suatu masalah. Maka dalam pencarian kebenaran tersebut perlu metode yang menjadi prosedur ilmiah. Penggunaan prosedur ilmiah dapat memberikan jawaban yang valid dan efektif terhadap suatu pertanyaan penelitian. Secara umum, prosedur penelitian meliputi langkah-langkah penelitian, teknik pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Salah satu prosedur penelitian yang menarik untuk dikaji adalah penelitian pengembangan (R&D).⁴²

⁴¹ Agus Rustamana and others, 'Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.3 (2024), 60–69 <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

⁴² Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 1220–30 <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *research and development* (R & D) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik.⁴³ Dalam penelitian ini, pengembangan produk di tujukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemui di sekolah yang akan diteliti yakni kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran, produk dikembangkan dengan di desain lebih menarik dan diaplikasikan dengan model pembelajaran bermain untuk menarik minat siswa agar lebih aktif pada proses pembelajaran.

Karakteristik penelitian pengembangan berkaitan dengan masalah atau potensi yang dihadapi atau ingin dipecahkan dalam pendidikan dan benar-benar terjadi yang berkaitan dengan usaha inovatif dalam pembelajaran, segala bentuk pengembangan baik media, model, pendekatan, atau metode pembelajaran harus bersifat efektif. Produk yang dihasilkan harus melewati beberapa uji coba dan validasi yang dilakukan oleh para- pakar sehingga dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁴

⁴³ Nasaruddin Halimatus Sa'diyah, Hanik Yuni Alfiah, Zini Tamin AR, 'Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EL- BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam.*, 10.1 (2020), 44–45
<https://doi.org/https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73>.

⁴⁴ Okpatrioka Stkip, 'Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Musantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, 1.1 (2023) <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154>.

B. Prosedur Metode Penelitian dan Pengembangan

Teknik R&D dimulai dengan penelitian, lalu dilanjutkan dengan uji coba. Uji coba dilakukan bertahap, mulai dari skala kecil, menengah, hingga besar. Tujuannya adalah menghasilkan produk yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian dan pengembangan memiliki berbagai jenis dan tahapan, seperti model Borg dan Gall, ADDIE, 4D, Richey dan Klein, Dick and Carey, serta model Tyler.⁴⁵

a. Borg dan Gall

Model pengembangan Borg dan Gall merupakan model pertama yang dikaji. Tahapan model Borg dan Gall berisi panduan sistematika pengembangan model atau produk. Tahapan model pengembangan menurut Borg & Gall, meliputi: *research and information collecting, planning, development of preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation*. Kesepuluh tahapan tersebut merupakan langkah-langkah dalam pengembangan produk atau model.

b. Model 4 D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*)

Model 4 D merupakan singkatan dari Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini mulai berkembang pada awal tahun 1970-an. Model ini merupakan pengembangan dari langkah-langkah pengembangan

⁴⁵Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022 <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>.

yang berkembang pada saat itu, yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Dalam Bahasa Indonesia, model pengembangan 4D diterjemahkan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

c. Model ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi.

d. Model Richey dan Klein

Model penelitian dan pengembangan Richey & Klein muncul pada awal 2000-an dan dijelaskan dalam buku *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Secara umum, model ini mirip dengan model sebelumnya, tetapi dibagi menjadi dua jenis: *product and tool research* dan *model research*. Masing-masing jenis terbagi lagi menjadi tiga tipe. Untuk *product and tool research*: proyek desain dan

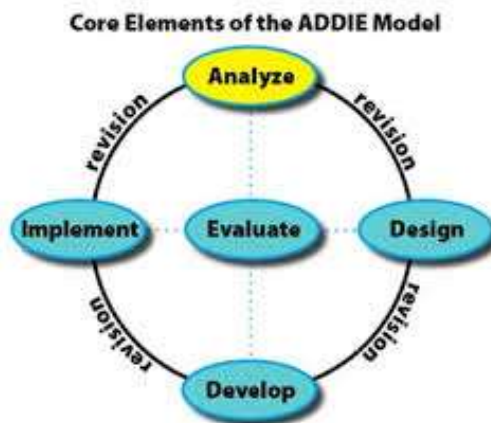
pengembangan menyeluruh, tahap-tahap desain dan pengembangan, dan pengembangan serta penggunaan alat. Untuk *model research*: pengembangan model, validasi model, dan penggunaan model.

e. Model Dick and Carey

Model pengembangan Dick and Carey berfokus pada analisis dalam desain pembelajaran dan terdiri dari 10 langkah, sehingga banyak digunakan oleh para desainer pembelajaran. Langkah-langkah tersebut meliputi: menganalisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran, menganalisis materi, peserta didik, dan konteks, merumuskan tujuan pembelajaran, serta mengembangkan alat penilaian. Selanjutnya, model ini mencakup penyusunan strategi pembelajaran, pengembangan atau pemilihan bahan ajar, dan pelaksanaan evaluasi formatif. Setelah itu, dilakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi, lalu diakhiri dengan perancangan dan pengembangan evaluasi sumatif.

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kelima tahapan tersebut merupakan panduan bagi para desainer agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal. Hampir semua model klasik desain instruksional adalah variasi dari model ADDIE.⁴⁶

⁴⁶ Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, and Mardiana, *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (Semarang, 2021) <http://repository.unimus.ac.id/5142/1.pdf>.



Gambar 3. 1

Diagram Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*) dari model ADDIE mencakup: penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, dan pelajar, tugas, konteks, tujuan, dan analisis keterampilan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah yang terjadi dan akan diatasi. Dari tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan media yang akan dikembangkan.
2. Tahap perancangan (*Design*), mencakup pengembangan tujuan, item tes, dan strategi pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang media yang akan dikembangkan dan memetakan strategi pengajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.
3. Tahap pengembangan (*Development*), meliputi persiapan bahan pengajaran. Pada tahap ini peneliti membuat pengembangan pada media yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, yakni berfokus pada meningkatkan keaktifan siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*), meliputi kegiatan dalam mendukung pengiriman instruksi. Pada tahap ini peneliti mengaplikasikan media yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran guna menganalisis kelayakan produk dalam meningkatkan keaktifan siswa.
5. Tahap evaluasi (*Evaluation*), mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Tahap ini digunakan untuk mengetahui efektivitas produk dalam mengatasi permasalahan kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim.

C. Uji Coba Produk

Langkah yang dilakukan setelah produk selesai dirancang adalah uji coba produk. Langkah ini dilakukan untuk menguji kinerja dan kualitas produk yang telah dikembangkan. Proses uji coba mencakup pengujian fungsionalitas, daya tahan, serta respons pengguna terhadap produk, dengan tujuan untuk memastikan produk memenuhi standar yang telah ditetapkan sebelum diluncurkan ke pasar. Subjek uji coba penelitian ini meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas IV, serta siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengevaluasi produk guna memastikan produk tersebut memenuhi kriteria dan mengetahui keunggulan serta kelemahan produk untuk kemudian dilakukan revisi sebelum lanjut ke tahap berikutnya.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto M.Pd yang memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran dan tingkat akademik minimal S-2.

b. Ahli Materi

Ahli materi pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Dr. Hartono, M.Pd yang memiliki keterampilan di bidang materi Bahasa Indonesia dan tingkat akademik minimal S-2.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dipilih dari guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember, yaitu Ibu Dessy Ana Lestari, S.Pd.

d. Peserta didik

Peserta didik yang dipilih yaitu siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember dengan jumlah 22 siswa.

3. Tahap Uji Coba Lapangan

a. Uji Pre Test

Uji coba kelompok pre test dilakukan semua peserta didik sebelum implementasi media *playing card* guna mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang akan diterapkan.

b. Uji Post Test

Uji coba kelompok yang dilakukan semua peserta didik setelah implementasi media *playing card* guna mengetahui kemampuan siswa terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran yang diterapkan, sehingga peneliti mendapatkan perbandingan dari hasil *pre test* dan hasil *post test*.

4. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk, dengan harapan produk yang dihasilkan menjadi valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam. Respon, kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, pendidik, dan juga peserta didik sangat dibutuhkan untuk menjadi referensi penting dalam menyempurnakan produk.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari angket dan kuisioner yang diberikan kepada validator dan peserta didik guna mengetahui kelayakan media *playing card*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian adalah metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah studi atau penelitian. Kombinasi beberapa teknik pengumpulan data juga sering digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian.⁴⁷ Berikut ini adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis suatu peristiwa secara langsung. Peneliti melakukan observasi secara langsung guna mengetahui keaktifan belajar siswa selama pembelajaran, dengan hal ini peneliti dapat mengetahui efektivitas media yang digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa.

2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan informan. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa narasumber guna mendapatkan informasi yang lebih detail dan menyeluruh. Dengan wawancara peneliti tidak hanya mendapat informasi, melainkan peneliti mendapat kritik dan saran dari responden sehingga penelitian ini dapat lebih bermanfaat dan tepat sasaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihien Jember dengan tujuan untuk

⁴⁷ Aditya Wardhana Zainuddin Iba, *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*, Eureka Media Aksara (Purbalingga, 2023) <https://www.researchgate.net/publication/382060598>.

mengumpulkan data awal penelitian. Informasi yang diperoleh akan digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan penelitian dengan lebih mendetail.

3) Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi. Angket diberikan kepada subjek uji coba, yakni ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan juga siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Jember.

4) Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada subjek penelitian dengan tujuan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Tes yang dilakukan adalah pre test dan post test. Pre test dilakukan pada kelas kontrol sebelum menggunakan media yang akan diteliti, sedangkan post test dilakukan pada kelas eksperimen setelah menerapkan media yang akan diteliti. Dari kedua tes tersebut, maka peneliti dapat mengukur efektivitas dari hasil belajar mereka.

5) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui berbagai dokumen. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data hasil wawancara dan observasi. Teknik dokumentasi

ini digunakan untuk mengetahui beberapa hal berikut: Profil sekolah, data siswa, dan hasil belajar siswa.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Ada beberapa metode dan teknik untuk melakukan analisis tergantung pada industri dan tujuan analisis.

1. Analisis Kelayakan

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *playing card* memerlukan 4 aspek yang digunakan untuk menguji validitas/kelayakan. Analisis data kelayakan diperoleh melalui angket penilaian yang berisi indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran *playing card* yang diberikan kepada empat pakar atau ahli sebagai seorang validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media, dengan mengisi lembar validasi untuk menilai kesesuaian media dari aspek tampilan, warna, keterpaduan interaktif, serta seberapa menarik untuk digunakan oleh peserta didik.⁴⁸

b. Validasi Ahli Materi

⁴⁸ Desy Getri Sari Gogahu and Tego Prasetyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4,4 (2020), 1004–15 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi Bahasa Indonesia yang berkompeten berkaitan dengan materi kalimat homonim yang terdapat pada media pembelajaran *playing card*. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang didapatkan berdasarkan penilaian angket.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang berkompeten berkaitan dengan struktur kata, kalimat, dan penggunaan EYD yang terdapat pada media pembelajaran *playing card*. Penilaian ini terkait dengan kesesuaian penggunaan EYD dalam media pembelajaran *playing card*.

d. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran yaitu guru kelas IV C. Validasi ahli ini berisi angket penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran *playing card*.

Data kelayakan produk dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian masing- masing validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Instrumen penilaian validasi berupa angket yang berisi sejumlah pertanyaan serta opsi skor. Penilaian validasi dalam penelitian ini menggunakan pedoman skala

Likert dengan rentang skala 1-5. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk melakukan analisis validasi produk.

$$V = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor Maksimal

Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *playing card* maka menggunakan kriteria. Berikut ini merupakan kriteria validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.⁴⁹

Tabel 3. 1

Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli

Presentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
80% - 100%	Sangat layak	Tidak revisi
61% - 80 %	Layak	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup layak	Sebagian revisi
21% - 40%	Kurang layak	Revisi
0% - 20%	Tidak layak	Revisi

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel diatas memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi

⁴⁹ Nur Hikmah, Arief Kuswidyano, and Patricia H M Lubis, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15.2 (2020), 137-48
<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/download/22491/11139/68547>.

lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember sebagai ahli pembelajaran materi kalimat homonim.

2. Analisis Keefektifan

Dalam penelitian ini analisis keefektifan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, dapat diperoleh hasil keefektifan dengan diukur menggunakan rumus *n-gain*. Rumus *n-gain* yang digunakan dalam analisis keefektifan adalah sebagai berikut:⁵⁰

$$\frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$S_{posttest}$: Skor Posttest

$S_{pretest}$: Skor pretest

$S_{maksimum}$: Skor maksimum yang didapatkan

Untuk mengukur keefektifan dari hasil *n-gain* maka menggunakan kriteria. Kriteria hasil *n-gain* akan disajikan dalam tabel berikut ini:⁵¹

Tabel 3. 2
Kriteria Hasil *n-gain* Score

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$G > 0,70$	Tinggi

⁵⁰ Angie Bagoes Kurniawan and Rusly Hidayah, 'Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *UNESA Journal of Chemical Education*, 9.3 (2020), 317–23 <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.

⁵¹ Kartika Hajati, Andi Rosman Nuryadin, and Nurul Lailatul Nabila, 'Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14.2 (2023), 231–39 <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.17003>.

$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq G \leq 0,00$	Terjadi penurunan

Tabel 3. 3

Kriteria Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

e. Analisis keaktifan dan respon peserta didik

Analisis keaktifan siswa didapatkan dari hasil skor indikator keaktifan yang dinilai oleh guru dengan rentang skala penilaian 1-5. Berikut ini rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata skor keaktifan siswa beserta tabel kriteria penilaian.⁵²

$$\text{Capaian (\%)} : \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3. 4

Kriteria Capaian Keaktifan Siswa

Capaian (%)	Kriteria
87,5% - 100%	Sangat tinggi

⁵² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa and others, 'Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penerapan Metode Gallery Walk Berbintang Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VIII', *Prosiding Seminar Nasional Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3.1 (2024) [Wijayanti, D. N. \(2012\). Peningkatan Keaktifan Siswa Menggunakan Pendekatan Konstektual Berbasis Hands On Activity Pada Pembelajaran IPA Tema Pencemaran Air Kelas VII D SMP %0A.](#)

75% - 87,49%	Tinggi
50% - 74,9%	Sedang
0% - 49,9%	Rendah

Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mendapatkan hasil penilaian terhadap media pembelajaran *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa.⁵³

$$V = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor Maksimal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁵³ Priankalia Arwanda, Sony Irianto, and Ana Andriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4.2 (2020), 193 <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlus Sholihien Jember

Profil sekolah menggambarkan semua aspek yang relevan dengan tema penelitian yang sedang dijalankan, seperti gambaran umum tentang sekolah yang menjadi objek penelitian, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember termasuk visi dan misinya. Berikut adalah penjelasan mengenai identitas sekolah serta visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.

1. Sejarah Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Riyadlus Sholihien pada awalnya bukan Madrasah Ibtidaiyah Akan tetapi Sekolah Dasar (SD) Swasta, Tanggal 2 Juli 1979 berdiri “SD Riyadlus Sholihien oleh pendiri Yayasan Pendidikan Islam Riyadlus Sholihien yaitu KH. A. Farouq Muhammad (Almarhum). Kemudian pada tahun 1985 berubahlah statusnya dari Sekolah Dasar menjadi Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien.

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Riyadlus Sholihien Jember merupakan sekolah swasta yang berlokasi di Jl. Melati V/10 Kaliwates, Jember. MIS Riyadlus Sholihien Jember memiliki NPSN 60715591 serta telah terakreditasi dengan peringkat “A” berdasarkan sertifikat akreditasi nomor 060/BAN-PDM/SK/2023, yang ditetapkan pada 19 September 2023 sebagai bukti komitmen sekolah dalam memberikan pendidikan berkualitas kepada siswa.

Sehubungan dengan upaya menjaga mutu pendidikan, Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember sangat memperhatikan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan demi kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah ini memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Secara keseluruhan, jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Riyadlus Sholihien Jember berjumlah 38 orang, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 23 perempuan dengan rincian 1 kepala sekolah, 1 waka kurikulum, 18 walikelas, 4 guru mapel, 2 pustakawan, 8 guru TPQ, 4 staf operator sekolah.

Pada tahun ajaran 2024/2025 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Riyadlus Sholihien Jember berjumlah 445 yang terdiri dari 220 peserta didik laki-laki dan 225 peserta didik perempuan. Peneliti melakukan penelitian di kelas IV C, sehingga peserta didik kelas IV C merupakan objek pada penelitian ini, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Daftar Peserta Didik Kelas IV C

No.	Nama	L/P
1.	Aero Ramadhan Kurniawan	L
2.	Aiman Rizky Aditiya Saputro	L
3.	Al Akbar Bimantara Wijaya	L
4.	Aliya Safitri	P
5.	Arvinza Khayrav Agsandriano	L
6.	Bilqis Zahra Faiha Asyhar	P
7.	Dzaki Andyka Zhian Albirru	L
8.	Fathan Abrisam Priyata	L
9.	Indah Azkia Rofiqoh Hamid	P
10.	Kaisa Naila Marhamah Sajidah	P
11.	Keisya Nur Rabbani Suseno	P
12.	Labibah Izzatunnisa	P

13.	Luthfia Zahra Thalita	P
14.	Mafaza Zahira Qothrun Nada	P
15.	Moch Ibrahimovic	L
16.	Mochamad Syarif Hidayatulloh	L
17.	Muhammad Abdul Fahri	L
18.	Naily Hubbi Lillahi Zulfa	P
19.	Richo Gires Almeidi Putra	L
20.	Sayyid Muhammad Sabilillah	L
21.	Ulfa Alia Putri Khoirunnisa	P
22.	Vendy Arya Maulana	L

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menghasilkan kartu permainan yang diberi nama media *playing card* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim. Media pembelajaran *playing card* ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim. Penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

1. Analysis (Analisis)

Tahapan pertama pada model penelitian ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber yang relevan, yang akan dijadikan acuan dalam merancang penelitian. Kegiatan analisis yang dilakukan mencakup observasi langsung terhadap objek yang diteliti, wawancara mendalam dengan pihak- pihak terkait, serta pengumpulan dokumentasi yang dapat mendukung pemahaman lebih lanjut mengenai topik penelitian. Dalam kegiatan analisis terdapat beberapa aspek utama yang akan diuraikan yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses mengumpulkan informasi tentang cara guru mengajar saat pembelajaran, kesulitan yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran, dan juga ketersediaan sarana untuk mendukung berhasilnya pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara secara langsung dengan walikelas IV MIS Riyadlus Sholihien Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yang dilakukan pada 28 Februari 2025 diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum optimal. Guru menghadapi berbagai kendala, seperti terbatasnya jadwal penggunaan proyektor LCD yang harus berbagi dengan guru lain, serta minimnya waktu untuk merancang media pembelajaran akibat kesibukan guru di luar sekolah. Hal ini menyebabkan pembelajaran masih banyak mengandalkan metode konvensional yang akhirnya membuat siswa merasa jenuh dan tidak fokus. Salah satu media yang sering digunakan adalah media berbentuk audio-visual seperti video pembelajaran yang ditampilkan pada LCD proyektor. Namun, karena keterbatasan jumlah proyektor LCD yang dimiliki tak jarang guru harus berebut satu sama lain untuk dapat menggunakannya.

Setelah melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik, mengenai suasana

pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa mengungkapkan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia cenderung membosankan bagi mereka, karena metode yang diterapkan sering berupa kegiatan membaca dan mendengarkan teks yang cukup banyak. Selain itu mereka juga mengungkapkan bahwa mereka kurang memahami materi jika suasana pembelajaran membosankan tetapi mereka akan lebih cepat memahami materi jika menggunakan media yang menarik.

Berdasarkan pemaparan hasil wawancara diatas, peneliti menemukan beberapa hal dalam analisis kebutuhan yakni faktor penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, sulitnya siswa memahami materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan juga penyebab terjadinya suasana yang membosankan pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait dengan analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang praktis, efisien, dan tidak selalu bergantung pada penggunaan LCD proyektor. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Playing Card*, yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa di dalam kelas dengan cara yang interaktif. Media ini dilengkapi dengan barcode yang dapat diakses melalui perangkat elektronik dan dalam barcode tersebut

menyertakan video pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa.

b. Analisis Materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi mengenai materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Peneliti memilih materi tentang kalimat homonim berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Dessy Ana Lestari. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ditemukan dalam wawancara tersebut. Adanya analisis materi ini bertujuan untuk memahami konsep- konsep yang akan diterapkan pada produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini.

Materi kalimat homonim pada kelas IV termasuk dalam fase B dengan elemen Membaca dan Memirsa yang memiliki Capaian Pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Elemen
Membaca dan Memirsa

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Membaca Dan Mmemirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari- hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata- kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif.

	Peserta didik mampu menjelaskan hal- hal yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
--	--

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses peyesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut ini tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim:

- 1) Siswa dapat memahami pengertian kata homonim
- 2) Siswa dapat mengidentifikasi kata homonim dalam suatu kalimat
- 3) Siswa dapat membedakan makna kata homonim sesuai dengan konteks kalimat
- 4) Siswa dapat membuat kalimat menggunakan kata homonim.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan membuat produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah- langkah dalam proses perancangan adalah sebagai berikut:

a. Menyusun modul ajar

Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat homonim. Peneliti dibantu oleh walikelas IV dalam penyusunan modul ajar.

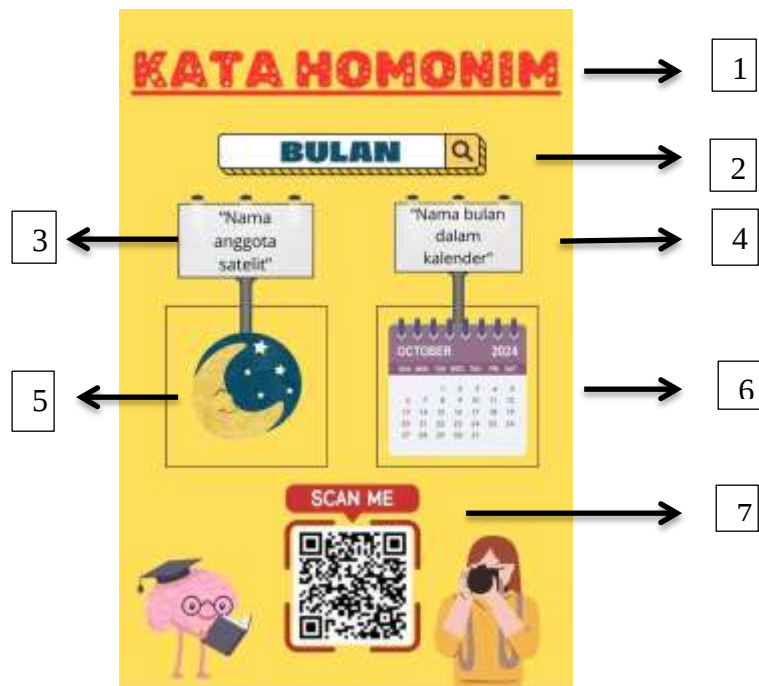
b. Pembuatan media *playing card*

Media playing card merupakan media pembelajaran berbentuk kartu. Langkah awal yang harus dilakukan pada pembuatan media ini adalah membuat desain kartu dengan dibantu aplikasi canva. Pembuatan desain kartu dimulai dengan membuat desain utama yang akan menjadi fokus pada kartu media dan dilanjutkan dengan membuat desain balikan kartu yang akan menambah kemenarikan kartu media *playing card*.

Desain utama kartu ini memuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan *barcode* yang dapat diakses untuk menampilkan video pembelajaran. Pada bagian desain utama, terdapat judul materi, penjelasan tentang kata homonim, serta contoh makna kata homonim yang disertai gambar untuk memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, terdapat *barcode* yang dapat dipindai untuk memunculkan video yang menjelaskan contoh kalimat menggunakan kata homonim.



(Video animasi penjelasan materi pada barcode)



Gambar 4. 1

Desain Utama Media Playing Card

Keterangan:

1 : Judul Kartu

2 : Kata homonim

3 : Makna kata homonim (1)

4 : Makna kata homonim (2)

5 : Gambar makna kata homonim (1)

6 : Gambar makna kata homonim (2)

7 : Barcode

Desain belakang kartu memuat kata ajakan yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar tertarik bermain dengan kartu media *playing card*. Selain itu, desain ini juga mencantumkan angka yang digunakan untuk menghitung dimulainya permainan.



Gambar 4. 2
Desain Belakang Media Playing Card

Keterangan:

- 1 : Teks ajakan bermain *playing card*
- 2 : Gambar angka simbolis memulai permainan
- 3 : Cara bermain *playing card*

d. Pembuatan kartu *quiz*

Kartu *quiz* yang dirancang peneliti ini bertujuan untuk mengajak siswa berlatih pemahaman melalui soal- soal yang disajikan dalam bentuk permainan. Tidak jauh berbeda dengan pembuatan kartu media *playing card*, pembuatan desain kartu ini juga terdiri dari dua tahap, yakni pembuatan desain utama dan pembuatan desain balikan kartu untuk menarik perhatian siswa.

Pembuatan desain utama kartu *quiz* dimulai dengan merancang soal yang akan dicantumkan pada kartu, diikuti dengan pembuatan desain yang menarik, serta pemilihan warna dasar kartu yang unik. Desain utama kartu ini memuat soal kuis yang disajikan secara menarik dan kreatif.



Gambar 4. 3

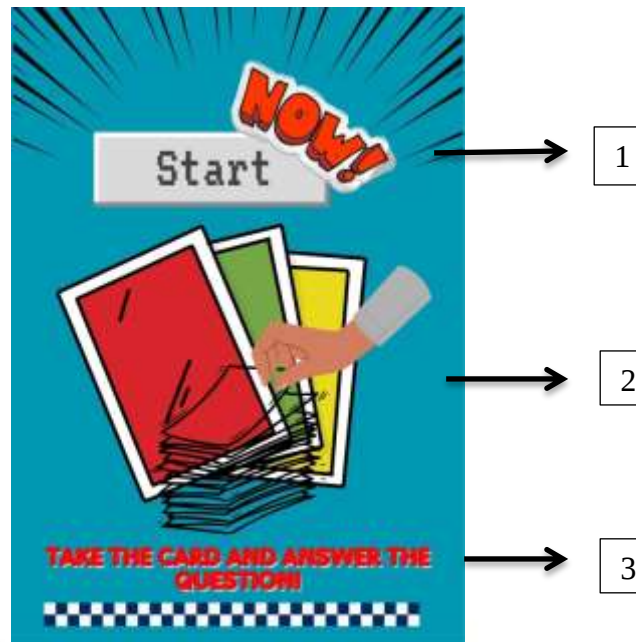
Desain Utama Kartu Quiz

Keterangan:

- 1 : Keterangan kartu *quiz*
- 2 : Petunjuk soal
- 3 : Soal *quiz*

Desain belakang kartu *quiz* ini dibuat untuk memberikan pengertian kepada siswa bahwa terdapat unsur permainan pada kartu

kuis, sehingga desainnya dirancang sedemikian rupa agar dapat memacu minat siswa untuk memulai permainan.



Gambar 4. 4
Desain Belakang Kartu Quiz

Keterangan:

1 : Teks ajakan memulai permainan kartu *quiz*

2 : Gambar ilustrasi permainan kartu

3 : Cara bermain kartu *quiz*

3. Development (Pengembangan)

Tahap berikutnya dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah pengembangan (*Development*). Tahap ini merupakan tahap realisasi dari tahap perancangan (*Design*). Melalui tahap ini dilakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dalam tahapan validasi dari para ahli akan ada revisi yang dilakukan sesuai dari saran dan komentar validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yakni bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. Angket validasi media akan disertakan dalam lampiran. Berikut hasil validasi ahli media yang akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3
Hasil Validasi Media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Cover sampul yang menarik	4	5	80%
2.	Kombinasi warna sesuai	5	5	100%
3.	Media mudah dioperasikan	5	5	100%
4.	Gambar sesuai dengan isi materi	5	5	100%
5.	Ketepatan pemilihan bahan	5	5	100%
6.	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas IV	5	5	100%
7.	Media mudah digunakan oleh siswa	5	5	100%

	dan guru			
8.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok	5	5	100%
9.	Gambar pada media playing card membantu siswa memahami materi kalimat homonim	5	5	100%
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100%

Berdasarkan penilaian terhadap 10 aspek media pembelajaran, diperoleh hasil bahwa sebagian besar aspek memperoleh skor maksimal dengan presentase 100%. Hanya satu aspek, yaitu “Cover sampul yang menarik” mendapatkan skor 4 dari 5 dengan presentase 80%.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yakni bapak Dr. Hartono, M.Pd. angket validasi ahli materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi ahli materi akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4
Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas IV	5	5	100%
2.	Materi yang disajikan pada media playing card menjabarkan isi materi	4	5	80%
3.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%
4.	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan jelas	4	5	80%
5.	Kesesuaian video dengan materi	4	5	80%
6.	Penjelasan video dan gambar dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.	4	5	80%
7.	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	5	5	100%
8.	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat	4	5	80%

	meningkatkan semangat belajar siswa.			
9.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	5	80%
10.	Penyajian media membantu siswa memahami materi kalimat homonim	4	5	80%

Berdasarkan penilaian terhadap 10 aspek, sebagian aspek memperoleh skor yang tinggi, 3 dari 10 aspek memperoleh skor maksimal yakni 5 dengan presentase 100%. Namun beberapa aspek lainnya seperti materi yang disajikan pada media *playing card*, penyusunan materi, kesesuaian video, pengemasan materi secara menarik, dan beberapa aspek lainnya memperoleh skor 4 dari 5 dengan presentase 80% yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang bisa diperbaiki terutama pada aspek penyajian dan pengemasan materi.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yakni bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd. Angket validasi ahli bahasa akan disertakan pada bagian lampiran. Hasil validasi ahli bahasa akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5
Validasi Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	5	5	100%
2.	Penggunaan bahasa Indonesia yang jelas	5	5	100%
3.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan	4	5	80%
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	80%
5.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	5	5	100%
7.	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%
8.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD	5	5	100%
9.	Kartu pembelajaran menggunakan bahasa	5	5	100%

	yang tidak diskriminatif atau berpotensi meyinggung pihak tertentu			
10.	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100%

Berdasarkan penilaian terhadap 10 aspek, sebagian besar aspek memperoleh skor maksimal 5 dengan presentase 100%. Namun, dua aspek yakni “Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan” dan “Kejelasan petunjuk penggunaan” memperoleh skor 4 dari 5 dengan presentase 80% yang menunjukkan bahwa terdapat sedikit perbaikan yang harus dilakukan agar mencapai kesempurnaan.

d. Revisi Produk

Setelah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, produk media *playing card* akan menerima komentar dan saran dari para ahli untuk memastikan produk tersebut dapat digunakan secara maksimal dan memenuhi kriteria yang diinginkan. Berikut adalah hasil komentar dan saran dari para ahli terkait media *playing card* ini:

Tabel 4. 6**Saran Ahli Media**

No.	Validator	Saran
1.	Ahli media	1. Cover pada buku panduan belum menggambarkan keselarasan dengan kartu. 2. Quiz dalam bentuk kartu. 3. Link barcode disajikan dalam buku panduan.

Berdasarkan saran dari ahli media, peneliti perlu melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Pertama, peneliti disarankan untuk memperbaiki desain cover buku panduan agar selaras dengan tampilan kartu pembelajaran, sehingga tampak kesan yang lebih menarik. Selain itu, peneliti juga perlu menambahkan kuis dalam bentuk kartu guna meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Terakhir, peneliti dianjurkan untuk menyertakan link barcode dalam buku panduan agar pengguna dapat dengan mudah mengakses materi tambahan atau sumber belajar secara digital.

Tabel 4. 7**Saran Ahli Materi**

No.	Validator	Saran
1.	Ahli Materi	1. Perbaiki typo 2. Perbaiki kelengkapan materi pada buku panduan. 3. Perbaiki penggunaan tanda baca dalam penulisan materi.

Berdasarkan saran dari ahli materi, peneliti disarankan untuk memperbaiki kesalahan penulisan (typo), melengkapi materi agar lebih lengkap, serta memperbaiki penggunaan tanda baca agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Perbaikan ini penting untuk meningkatkan kejelasan, ketepatan, dan kualitas materi pembelajaran yang disajikan.

Tabel 4. 8

Saran Ahli Bahasa

No.	Validator	Saran
1.	Ahli bahasa	1. Cek typo, kerapian, dan kebakuan.

Berdasarkan saran dari ahli bahasa, peneliti disarankan untuk memperbaiki kesalahan penulisan (typo), meningkatkan kerapian, serta memastikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebakuan. Perbaikan ini disarankan untuk meningkatkan kualitas bahasa dalam media atau materi yang disajikan agar lebih mudah dipahami.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap implementasi, peneliti memberikan petunjuk terlebih dahulu kepada siswa, agar mereka dapat menggunakan media dengan lebih optimal.



Gambar 4.5
Implementasi Media *Playing Card*

Untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan produk maka dilakukan implementasi produk media pembelajaran *playing card*. Sebelum melakukan tahap implementasi, peneliti harus menyelesaikan skor validasi ahli dan revisi dengan baik. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media dalam meningkatkan keaktifan peserta didik sedangkan keefektifan produk diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV C MI Riyadlus Sholihien Jember. Berikut adalah hasil angket respon siswa:

Tabel 4. 9
Hasil Respon Siswa

No.	Nama	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q1 0
1.	Aero R K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	Aiman Rizky A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	Al Akbar B W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	Aliya Safitri	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
5.	Arvinza K A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6.	Bilqis Zahra F A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7.	Dzaki Andyka Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8.	Fathan A P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9.	Indah Azkia R H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

10.	Kaisa Naila M S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11.	Keisya Nur R S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12.	Labibah I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13.	Luthfia Zahra T	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	Mafaza Z Q N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15.	M Ibrahimovic	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16.	M Syarif H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17.	M Abdul Fahri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18.	Naily Hubbi L Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19.	Richo Gires A P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20.	Sayyid M S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21.	Ulfa Alia Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22.	Vendy Arya M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Berdasarkan tabel hasil respon peserta didik, hampir seluruh responden memberikan respon positif terhadap media playing card, ditunjukkan dengan penilaian “1” (iya) pada sebagian besar pertanyaan (Q1 hingga Q10). Namun, salah satu responden memberikan respon “0” (tidak) pada Q5 dan Q6, yang menunjukkan bahwa bagi responden tersebut ada aspek tertentu dari media yang kurang memenuhi harapan atau kurang efektif. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh sebagian besar peserta, meskipun ada beberapa area yang perlu diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diberikan.

Sedangkan untuk hasil angket ahli pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. 10

Hasil Angket Ahli Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%
2.	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.	4	5	80%
3.	Media mudah dioperasikan.	5	5	100%
4.	Desain media unik dan menarik.	5	5	100%
5.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.	4	5	80%
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.	4	5	80%
7.	Penyajian materi dan media menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	4	5	80%
8.	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi	4	5	80%

	dalam pembelajaran.			
9.	Gambar dan video yang digunakan dalam media menarik	4	5	80%
10.	Media mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan.	4	5	80%

Berdasarkan penilaian dari 10 aspek, sebagian aspek memperoleh skor maksimal 5 dengan presentase 100%. Sedangkan aspek lainnya memperoleh skor 4 dari 5 dengan presentase 80% yang menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang harus diperbaiki. Namun, secara keseluruhan media playing card efektif dalam mendukung pembelajaran, meskipun ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk dapat lebih optimal.

Hasil pretest dan posttest akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 11

Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Aero Ramadhan Kurniawan	15	65
2.	Aiman Rizky Aditiya Saputro	25	75
3.	Al Akbar Bimantara Wijaya	60	80
4.	Aliya Safitri	10	40
5.	Arvinza Khayrav Agsandriano	60	100
6.	Bilqis Zahra Faiha Asyhar	35	100
7.	Dzaki Andyka Zhian Albirru	60	75
8.	Fathan Abrisam Priyata	55	60
9.	Indah Azkia Rofiqoh Hamid	35	90
10.	Kaisa Naila Marhamah Sajidah	95	100

11.	Keisya Nur Rabbani Suseno	30	90
12.	Labibah Izzatunnisa	35	85
13.	Luthfia Zahra Thalita	35	90
14.	Mafaza Zahira Qothrun Nada	85	100
15.	Moch Ibrahimovic	15	70
16.	Mochamad Syarif Hidayatulloh	30	90
17.	Muhammad Abdul Fahri	35	80
18.	Naily Hubbi Lillahi Zulfa	35	90
19.	Richo Gires Almeidi Putra	25	100
20.	Sayyid Muhammad Sabilillah	65	85
21.	Ulfa Alia Putri Khoirunnisa	35	87
22.	Vendy Arya Maulana	40	60

Tabel data diatas, berisi hasil *pretest* dan *posttest* 22 siswa yang mengikuti pembelajaran. Nilai *pretest* diambil dari penilaian yang dilakukan pada kelas kontrol, sedangkan nilai *posttest* diambil dari penilaian yang dilakukan pada kelas eksperimen. Tabel ini bertujuan untuk menunjukkan perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *playing card*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan. Berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya, produk media pembelajaran *playing card* menunjukkan hasil yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan. Hasil ini diperoleh melalui kegiatan validasi oleh ahli media, materi, bahasa dan ahli pembelajaran, distribusi angket respon peserta didik serta pemberian soal *pretest* dan *posttest*, sehingga produk tersebut dapat dinyatakan layak, praktis dan efektif.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah bapak Dr. Nino Indrianto. M.Pd. Validator ahli materi pada penelitian ini adalah bapak Dr. Hartono, M.Pd, validator ahli bahasa pada penelitian ini adalah bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd, dan validator ahli pembelajaran yakni ibu Dessy Ana Lestari, S.Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran yang akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 12

Hasil Analisis Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Cover sampul yang menarik	4	5	80%	Layak
2.	Kombinasi warna sesuai	5	5	100%	Sangat layak
3.	Media mudah dioperasikan	5	5	100%	Sangat layak
4.	Gambar sesuai dengan isi materi	5	5	100%	Sangat layak
5.	Ketepatan pemilihan bahan	5	5	100%	Sangat layak
6.	Media memiliki	5	5	100%	Sangat

	desain yang menarik perhatian siswa kelas IV				layak
7.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	5	5	100%	Sangat layak
8.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok	5	5	100%	Sangat layak
9.	Gambar pada media playing card membantu siswa memahami materi kalimat homonim	5	5	100%	Sangat layak
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		49	50	98%	Sangat layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan Tabel 4.12, hasil penilaian validator media menunjukkan bahwa butir pernyataan dua hingga sepuluh memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak, sedangkan butir pernyataan satu memperoleh persentase 80% dengan kriteria layak. Dengan demikian, media ini memperoleh skor akhir 98% dan masuk dalam kategori sangat layak. Kategori sangat layak menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi semua aspek penilaian dengan baik, termasuk desain visual, isi materi, kemudahan penggunaan, dan kemampuannya untuk menarik perhatian siswa.

Tabel 4. 13
Hasil Analisis Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas IV	5	5	100%	Sangat layak
2.	Materi yang disajikan pada media playing card menjabarkan isi materi	4	5	80%	Layak
3.	Isi materi yang	5	5	100%	Sangat

	disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				layak
4.	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan jelas	4	5	80%	Layak
5.	Kesesuaian video dengan materi	4	5	80%	Layak
6.	Penjelasan video dan gambar dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.	4	5	80%	Layak
7.	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	5	5	100%	Sangat layak
8.	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.	4	5	80%	Layak
9.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak

10.	Penyajian media membantu siswa memahami materi kalimat homonim	4	5	80%	Layak
Jumlah		43	50	86%	Layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan Tabel 4.13, hasil penilaian validator ahli materi menunjukkan bahwa butir pernyataan pertama, ketiga, dan ketujuh memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan butir pernyataan kedua, keempat, kelima, keenam, kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh memperoleh persentase 80% dengan kriteria layak. Dengan demikian, hasil akhir yang diperoleh adalah 86% dengan kriteria layak. Kriteria layak menunjukkan bahwa materi kalimat homonim dalam media playing card sudah sesuai dengan capaian pembelajaran kelas IV, disajikan secara sistematis dan jelas. Materi ini juga mendukung tujuan pembelajaran, dengan penjelasan video dan gambar yang membantu siswa memahami kalimat homonim. Penyajian materi yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Tabel 4. 14
Hasil Analisis Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat layak
2.	Penggunaan bahasa Indonesia yang jelas	5	5	100%	Sangat layak
3.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan	4	5	80%	Layak
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	80%	Layak
5.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%	Sangat layak
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	5	5	100%	Sangat layak
7.	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%	Sangat layak
8.	Menggunakan struktur kalimat	5	5	100%	Sangat layak

	dan tanda baca yang tepat sesuai EYD				
9.	Kartu pembelajaran menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi meyinggung pihak tertentu	5	5	100%	Sangat layak
10.	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		48	50	96%	Sangat layak

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan Tabel 4.14, hasil penilaian validator bahasa menunjukkan bahwa butir pernyataan pertama, kedua, kelima, keenam, ketujuh, kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan butir pernyataan ketiga dan keempat memperoleh persentase 80% dengan kriteria layak. Dengan

demikian, hasil akhir yang diperoleh adalah 96% dengan kriteria sangat layak. Kriteria ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, disajikan dengan penjelasan yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami. Petunjuk penggunaan media juga disampaikan dengan baik, dan tata bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

Tabel 4. 15
Hasil Analisis Ahli Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%
2.	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.	4	5	80%
3.	Media mudah dioperasikan.	5	5	100%
4.	Desain media unik dan menarik.	5	5	100%
5.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.	4	5	80%
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.	4	5	80%
7.	Penyajian materi dan media menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	4	5	80%

8.	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.	4	5	80%
9.	Gambar dan video yang digunakan dalam media menarik	4	5	80%
10.	Media mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan.	4	5	80%
Jumlah		42	50	84%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan Tabel 4.15, hasil evaluasi validator ahli pembelajaran menunjukkan bahwa butir pernyataan ketiga dan keempat memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak, sementara butir pernyataan pertama, kedua, kelima, keenam, ketujuh, kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh memperoleh persentase 80% dengan kriteria layak. Dengan demikian, hasil akhir yang diperoleh adalah 84% dengan kriteria layak. Kriteria layak ini menunjukkan bahwa media *playing card* memiliki materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, jelas, dan spesifik. Media ini mudah digunakan, memiliki desain yang menarik, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini. Gambar dan video dalam media ini sangat membantu siswa memahami materi kalimat homonim, dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Selain itu, media ini mendorong

siswa untuk aktif berpartisipasi dan mendukung penerapan pembelajaran yang menyenangkan serta efektif.

Tabel 4. 1
Rata- rata Hasil Validasi

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli media	98%	Sangat layak
2.	Ahli materi	86%	Layak
3.	Ahli bahasa	96%	Sangat layak
4.	Ahli pembelajaran	84%	Layak
Rata- rata nilai presentase		91%	Sangat layak

$$V = \frac{\text{seluruh skor validator}}{\text{jumlah validator}}$$

$$V = 91\%$$

Berdasarkan hasil analisis dari validator ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran maka produk media pembelajaran *playing card* memperoleh rata- rata nilai presentase sebesar 91% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran dengan tetap adanya beberapa revisi sesuai komentar dan saran dari para validator.

Komentar dan saran dari para validator tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi produk, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan siap digunakan dalam proses pembelajaran serta memenuhi kriteria pengembangan yang telah ditetapkan.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang diukur dengan rumus *n-gain*. Berikut ini hasil perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *n-gain* untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *playing card*:

Tabel 4. 17
Hasil Skor Pretest dan Posttest dengan Rumus *n-gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	,11	1,00	,7109	,25541
Ngain_Persen	22	11,11	100,00	71,0930	25,54114
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil rata-rata skor *n-gain* sebesar 0,7109 dengan kriteria tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, diperoleh pula hasil *n-gain* persen sebesar 71,093% dengan kriteria cukup efektif. Skor *n-gain* persen ini digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran.

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa didapatkan dari hasil skor rata-rata berdasarkan indikator keaktifan yang telah ditentukan. Hasil skor rata-rata keaktifan siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 18
Hasil Skor Rata-rata Keaktifan Sebelum Eksperimen (*pretest*)

No	Subjek	Skor keaktifan					Total
		Bertanya	Menjawab pertanyaan	Berdiskusi	Mengerjakan tugas	Partisipasi Siswa	
1.	S1	2	2	2	2	2	10

2.	S2	2	2	2	2	3	11
3.	S3	3	3	2	3	3	14
4.	S4	2	2	2	2	2	10
5.	S5	2	3	2	2	3	12
6.	S6	2	2	2	2	2	10
7.	S7	2	3	2	3	3	13
8.	S8	2	2	2	2	3	11
9.	S9	2	2	3	3	3	13
10.	S10	3	3	3	4	4	17
11.	S11	2	2	2	3	3	12
12.	S12	3	2	2	3	3	13
13.	S13	2	3	2	3	3	13
14.	S14	3	3	3	4	3	16
15.	S15	2	2	2	3	3	12
16.	S16	2	2	2	3	3	12
17.	S17	2	2	2	3	3	12
18.	S18	2	2	2	3	3	12
19.	S19	2	2	2	3	3	12
20.	S20	2	2	2	3	3	12
21.	S21	2	2	2	2	3	11
22.	S22	2	2	2	2	3	11
Jumlah		269					
Skor maksimum		550					
Presentase		49%					

Berdasarkan tabel 4.18 disajikan skor penilaian indikator keaktifan siswa pada kelas kontrol yang mendapatkan jumlah skor 269 dengan presentase 49% dengan kategori rendah. Rendahnya keaktifan siswa pada kelas kontrol tersebut dikarenakan pembelajaran kurang menarik partisipasi siswa, maka dari itu peneliti mengembangkan media *playing card* untuk meningkatkan keaktifan siswa yang akan diterapkan pada kelas

eksperimen. Data hasil penilaian indikator keaktifan siswa pada kelas eksperimen akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 19
Hasil Skor Rata-rata Keaktifan Siswa Setelah Eksperimen (*posttest*)

No	Subjek	Skor keaktifan					Total
		Bert anya	Menjawab pertanyaan	Berdisk usi	Mengerja kan tugas	Partisipasi pembelaja ran	
1.	S1	3	3	4	4	4	18
2.	S2	3	3	4	4	4	18
3.	S3	4	4	4	5	4	21
4.	S4	3	3	2	3	3	14
5.	S5	3	3	3	3	4	16
6.	S6	3	2	3	3	4	15
7.	S7	3	4	3	5	5	20
8.	S8	3	3	4	3	5	18
9.	S9	3	3	4	5	4	19
10.	S10	5	5	5	5	5	25
11.	S11	4	4	4	5	5	22
12.	S12	4	3	3	4	5	19
13.	S13	4	4	4	5	5	22
14.	S14	5	5	5	5	5	25
15.	S15	3	3	3	3	5	17
16.	S16	3	3	3	3	4	16
17.	S17	3	3	3	3	5	17
18.	S18	3	3	3	4	4	17
19.	S19	3	3	3	5	4	18
20.	S20	4	4	4	5	5	22
21.	S21	3	3	3	3	4	16
22.	S22	3	3	3	3	4	16
Jumlah		411					
Skor maksimum		550					
Presentase		75%					

Berdasarkan hasil dari Tabel 4.18, diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa pada kelas *pretest* sebesar 49%, yang masuk dalam kriteria rendah. Sementara itu, Tabel 4.19 menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa pada kelas *posttest* meningkat sebesar 26%, menjadi 75% dengan kriteria

tinggi. Terdapat perbedaan skor keaktifan siswa antara kelas sebelum dan sesudah implementasi media *playing card*, meskipun kedua kelas mempelajari materi yang sama dan menggunakan sumber belajar yang serupa. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran, di mana kelas *pretest* tidak menggunakan media pembelajaran, sementara kelas *posttest* menggunakan media *playing card*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *playing card* berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa.

Tabel 4. 20
Hasil Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Iya	Tidak	Skor maksimal	Presentase
1.	Desain media pembelajaran <i>Playing Card</i> sangat menarik.	22	0	22	100%
2.	Media <i>Playing Card</i> membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan	22	0	22	100%
3.	Penggunaan media pembelajaran <i>Playing Card</i> dapat membantu untuk lebih mudah memahami materi	22	0	22	100%
4.	Dengan adanya media pembelajaran <i>Playing Card</i> dapat memudahkan untuk mengingat materi pelajaran.	22	0	22	100%

5.	Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini	21	1	22	95%
6.	Saya merasa lebih aktif selama pembelajaran dengan menggunakan media <i>Playing Card</i>	21	1	22	95%
7.	Saya merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>Playing Card</i>	22	0	22	100%
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	22	0	22	100%
9.	Media ini dapat menarik minat untuk bekerja dalam kelompok	22	0	22	100%
10.	Media <i>Playing Card</i> dapat memudahkan interaksi antar teman satu sama lain	22	0	22	100%
Jumlah		218	2	220	99%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{218}{220} \times 100\%$$

$$P = 99\%$$

Berdasarkan tabel 4.20 diperoleh respon peserta didik tentang kepraktisan media *playing card* dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan presentase sebesar 99% dengan kriteria sangat praktis. Kriteria sangat praktis

ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap media ini, menilai media *playing card* sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Dengan persentase yang sangat tinggi ini, dapat disimpulkan bahwa media tersebut berhasil praktis dalam menarik perhatian dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

D. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapat komentar dan saran dari validator. Adapun produk media pembelajaran *playing card* sebelum dan sesudah revisi akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 21
Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran *Playing Card*

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Validator
Sampul halaman tanpa logo universitas dan belum menunjukkan keterkaitan dengan media. 	Sampul halaman telah dilengkapi logo universitas dan telah menunjukkan keterkaitan dengan media. 	Memperbaiki halaman sampul dengan memberikan logo universitas dan gambar kartu agar menunjukkan keterkaitan dengan produk media.	Ahli media
Belum	Menambahkan	Menambahka	

terdapat barcode video yang ditampilkan pada kartu media. 	barcode video yang terdapat pada kartu media. 	n barcode video yang tersedia pada kertu media pada space kosong.	
• Soal quiz masih berbentuk lembaran. 	• Soal quiz berbentuk kartu. 	• Memperbaiki tampilan soal quiz dari lembaran menjadi kartu quiz.	
• Penulisan kata bahasa Inggris tanpa dimiringkan.	• Penulisan kata bahasa Inggris yang telah dimiringkan.	• Memperbaiki penulisan kata bahasa Inggris dengan penulisan	Ahli

 Kata homonim adalah kata yang memiliki bunyi yang sama, tetapi memiliki arti yang berbeda. Kata homonim dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu homonim sempurna dan homonim tidak sempurna. Homonim sempurna adalah kata yang memiliki bunyi yang sama dan arti yang sama. Homonim tidak sempurna adalah kata yang memiliki bunyi yang sama, tetapi memiliki arti yang berbeda.	 Kata homonim adalah kata yang memiliki bunyi yang sama, tetapi memiliki arti yang berbeda. Kata homonim dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu homonim sempurna dan homonim tidak sempurna. Homonim sempurna adalah kata yang memiliki bunyi yang sama dan arti yang sama. Homonim tidak sempurna adalah kata yang memiliki bunyi yang sama, tetapi memiliki arti yang berbeda.	miring.	materi
Kekurangan kata dalam penulisan kalimat. 	Ditambahkan kata dalam penulisan kalimat. 	Menambahkan kata pada kalimat, sehingga lebih mudah difahami.	

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *playing card*. Media pembelajaran *playing card* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Playing Card*

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, mata pelajaran, lingkungan, dan kemampuan guru agar tujuan belajar tercapai. Menurut Evi Datun Nisa dan Bachtiar Syaiful Bahri, media yang digunakan di kelas IV SD sebaiknya sederhana, mudah dibuat, mudah dibawa, dan memungkinkan interaksi langsung. Media juga harus menarik secara visual karena siswa kelas IV belum bisa berpikir abstrak, sehingga membutuhkan bantuan visual untuk memahami materi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media kartu bergambar *playing card* untuk meningkatkan keaktifan dan memudahkan proses belajar.⁵⁴

⁵⁴ Evi Datun Nisa and Bachtiar Syaifu Bachri, 'Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Sdn Gesikan 1 Grabagan Tuban', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2021), 1–8 <file:///C:/Users/%601/Downloads/admin,+12010024248.pdf>.

Pengembangan media pembelajaran *playing card* memiliki beberapa spesifikasi produk yang dirancang dalam penelitian ini dengan instrumen penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan instrumen penilaian dari ahli media, ukuran media *playing card* yang digunakan, yaitu 6 x 9 cm, dinyatakan layak. Pemilihan kertas *art paper* 310 gsm juga mendukung kualitas media ini. Selain itu, media *playing card* dilengkapi dengan kartu kuis yang terbuat dari kertas *art paper* berukuran 6 x 9 cm, serta komponen materi lengkap seperti kata homonim, makna, dan barcode video memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang bermakna. Media ini dikemas secara praktis untuk memudahkan penggunaannya, memberikan fleksibilitas yang optimal bagi penggunaannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik.

Pengembangan media pembelajaran *playing card* dievaluasi melalui tiga aspek utama, yaitu desain, isi materi, dan kebahasaan, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dari segi desain, penelitian oleh Tuti Alawiyah, Muhammad Muttaqien, dan Hadiansyah menunjukkan bahwa elemen visual, seperti warna, penataan elemen, dan penggunaan ikon yang mencolok, dapat meningkatkan daya tarik media dan memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini

penting untuk media *playing card*, di mana visual yang menarik akan membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.⁵⁵

Dalam aspek materi, Dyoty Auliya Vilda Ghasya menekankan bahwa media pembelajaran harus memuat materi yang relevan dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Media *playing card* yang dirancang dengan materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih mudah, apalagi jika dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang mendukung penjelasan materi tersebut.⁵⁶

Selanjutnya, dari aspek kebahasaan, Fania Rifatul Hanifah dan Maryam Isnaini Damayanti mengungkapkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus mematuhi kaidah Bahasa Indonesia dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sangat relevan dalam media *playing card*, di mana penggunaan bahasa yang jelas, tepat, dan baku akan mempermudah siswa dalam memahami instruksi atau informasi yang ada di kartu tersebut. Dengan menggabungkan ketiga aspek ini, media *playing card* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.⁵⁷

⁵⁵ Tuti Alawiyah, Muhammad Muttaqien, and Hadiansah Hadiansah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Imunitas', *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3.2 (2021), 112–23 <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v3i2.6635>.

⁵⁶ Dyoty Auliya Vilda Ghasya, 'Kelayakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.3 (2022), 5001–7 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2920>.

⁵⁷ Fania Rifatul Hanifah and Maryam Isnaini Damayanti, 'Validitas Bahan Ajar Berbicara Bermedia Film Animasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jpgsd*, 8.4 (2020), 850–60 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35843/31975>.

Media pembelajaran *playing card* efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Desain menarik dengan tampilan visual seperti warna, tata letak, dan ikon yang mencolok, serta penggunaan metode permainan, membantu mengatasi kebosanan dan menarik minat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Waridah, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keaktifan siswa. Media ini juga menyajikan materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami juga meningkatkan efektivitas media ini. Secara keseluruhan, *playing card* adalah media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Analisis kelayakan

Uji kelayakan merupakan tahap penting dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan suatu produk sebelum digunakan secara luas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk memenuhi kriteria seperti validitas isi, kegunaan, dan keterterimaan oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aimi Marlinda, Nafisah Hanim, dan Eriawati, yang menyatakan bahwa uji kelayakan bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses belajar. Dalam

pengembangan media pembelajaran berbasis *playing card*, uji kelayakan berfungsi untuk memastikan bahwa media tersebut telah memenuhi standar dari segi isi, tampilan visual, bahasa, dan kemudahan penggunaan guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.⁵⁸

Analisis media pembelajaran *playing card* dilakukan oleh ahli media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Hasilnya, media ini dinilai sangat layak dari segi tampilan visual dan teknis, dengan nilai 98%. Materi yang disajikan juga dianggap layak dengan nilai 86%, sudah sesuai kurikulum meski bisa lebih mendalam. Dari segi bahasa, media ini dinilai sangat baik dengan nilai 96%, karena bahasanya komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Pendekatan pembelajaran yang digunakan mendapat nilai 84%, artinya sudah cukup efektif, tetapi masih bisa lebih bervariasi. Secara keseluruhan, media ini mendapat nilai rata-rata 91% dan dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Evaluasi kelayakan ini penting agar media dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar, hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Muh Rijalul akbar, dkk.⁵⁹

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Playing Card*

⁵⁸ Aimi Marlinda, Nafisah Hanim, and Eriawati, 'Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Atlas Jamur Makroskopis Pada Materi Kingdom Fungi', *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI* 2023, 11.1 (2023), 81–89 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14246.g7186>.

⁵⁹ Muh Rijalul Akbar, Sri Hardiningsih Hanafi, and Ulfa Widayati, 'Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4 (2024), 1405–17 <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>.

Media yang efektif mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis *playing card* dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif melalui permainan edukatif yang mendorong interaksi dan kolaborasi. Menurut Wasiyah Mariati, Yeni Fitriana, Tirawati Bakara yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran dapat diukur dengan meningkatnya hasil belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *playing card* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta meningkatkan keaktifan siswa. (Wasiyah et al. 2023)

Keefektifan media pembelajaran dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang dihitung menggunakan rumus *n-gain*, dengan rata-rata skor sebesar 0,7109, yang termasuk dalam kriteria tinggi. Sedangkan hasil *n-gain* persen yang didapatkan sebesar 71,093% dengan kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, produk media pembelajaran *playing card* dinyatakan cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis peningkatan keaktifan siswa berdasarkan data yang ditampilkan pada Tabel 4.18, tingkat keaktifan siswa sebelum penerapan media pembelajaran *playing card* berada pada rata-rata 49%, yang

termasuk dalam kategori rendah. Setelah penerapan media tersebut, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.19, rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 75%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan keaktifan siswa sebesar 26%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *playing card* mampu memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan penilaian beberapa indikator keaktifan siswa, hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Adinda Sri Puspitasari, Arsyi Rizqia Amalia, Astri Sutisnawati.⁶⁰

. Hal ini juga diperkuat oleh hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, dengan perolehan rata-rata sebesar 99% dalam kategori sangat layak, sehingga menunjukkan bahwa media *playing card* sangat sesuai digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan.

Pemanfaatan media pembelajaran, seperti kartu permainan, juga sangat diharapkan agar dapat digunakan dengan baik. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat menjadi

⁶⁰ Adinda Sri Puspita sari, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati, 'Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.3 (2022), 3251–65 <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.

lebih aktif serta interaktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib dan menciptakan suasana yang kondusif, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Selain itu, diharapkan mereka juga lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam setiap materi yang diajarkan. Berikut adalah langkah-langkah sederhana untuk menggunakan media ini dalam pembelajaran:

a. Pembagian Kelompok

Bagi siswa menjadi 4 hingga 5 kelompok.

b. Persiapan Kartu

Guru menyiapkan kartu dengan jumlah yang sama untuk setiap kelompok.

c. Penataan Kartu

Letakkan kartu di meja sesuai dengan nomor kelompok.

d. Instruksi Gerakan

Guru meminta siswa untuk berbaris dan mengelilingi meja yang sudah disediakan kartu.

e. Pemutaran Musik

Putar musik dan biarkan siswa bergerak mengelilingi meja sambil bernyanyi.

f. Berhenti dan Berebut Kartu

Ketika musik berhenti, siswa segera menuju meja yang ditentukan untuk membaca dan menghafal kartu yang ada.

g. Pengulangan Proses

Ulangi langkah 5 dan 6 hingga semua kelompok mendapat kesempatan menghafal kartu dari kelompok lain.

2. Diseminasi.

Sebagai upaya untuk menyampaikan informasi dan edukasi secara menarik dan mudah dipahami, kami menghadirkan media inovatif berupa *playing card*. Media ini dikembangkan dengan pendekatan gamifikasi, di mana proses belajar dan penyampaian pesan dilakukan melalui permainan kartu yang interaktif dan menyenangkan. Setiap kartu berisi informasi serta gambar menarik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman sekaligus mendorong partisipasi aktif dari para pengguna.

Untuk menyebarluaskan media ini, kami melakukan beberapa langkah. Pertama, kartu dibagikan langsung ke sekolah, komunitas, dan lembaga mitra agar bisa segera digunakan oleh kelompok sasaran. Setelah itu, kami mengadakan pelatihan untuk guru dan fasilitator agar mereka tahu cara menggunakan kartu ini dalam kegiatan belajar atau diskusi. Kami juga melakukan sosialisasi melalui media sosial, dengan membagikan video penggunaan kartu, dokumentasi kegiatan, dan testimoni dari pengguna. Hal ini dilakukan agar lebih banyak orang tahu tentang manfaat media ini.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

- a. Produk pengembangan media *playing card* saat ini terbatas pada materi pelajaran kalimat homonim, sehingga pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan untuk materi pelajaran lainnya.

- b. Produk media *playing card* dikembangkan menggunakan model ADDIE. Oleh karena itu, pengembangan produk selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan model pengembangan lainnya.
- c. Produk media *playing card* dikembangkan untuk kelas IV C MI Riyadlus Sholihien Jember, sehingga pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan untuk kelas atau jenjang sekolah lainnya.
- d. Bagi pihak-pihak yang ingin mengembangkan produk media *playing card*, disarankan untuk mendesain produk agar lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, Benedicta Dwi, Hasna Salsabila, Lara Sati, Patricia Bunga Juwita Galand, and Yunita Yasmin Istiqomah. 2023. "Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5 (1): 3951–55. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>.
- Aini, Rodliatul, Aang Yudho Prastowo, and Fathul Niam. 2021. "Pengembangan Media Word Playing Card Materi Merawat Tubuh." *Patria Education Jurnal* 1 (2003): 21–31. [file:///C:/Users/%601/Downloads/102-Article Text-882-1-10-20220118.pdf](file:///C:/Users/%601/Downloads/102-Article%20Text-882-1-10-20220118.pdf).
- Akbar, Muh Rijalul, Sri Hardiningsih Hanafi, and Ulfa Widayati. 2024. "Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4: 1405–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>.
- Alawiyah, Tuti, Muhammad Muttaqien, and Hadiansah Hadiansah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Imunitas." *Bioeduca: Journal of Biology Education* 3 (2): 112–23. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v3i2.6635>.
- Amanda, N., P.A. Rakhman, and S. Rokmanah. 2023. "Faktor Permasalahan Belajar Membaca Dan Menulis Permulaan Pada Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 12 (02): 142–53. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/2685.
- Amin Dwi Cahyanti, Rita Nur Rahmawati. 2022. "Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya." *Florea: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya* 9 (1): 10–14. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JF>.
- Ananda, Rusydi, Fatkhur Rohman, and Epi Supriyani Siregar. 2023. *Belajar Dan Pembelajaran. Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*. Medan. <http://repository.uinsu.ac.id/22169/1.pdf>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1 (1): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Arikarani, Yesi, and Muhammad Faizul Amirudin. 2021. "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi." *Journal Transformation of Mandalika* 4 (1): 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>.
- Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, and Ana Andriani. 2020. "Pengembangan

- Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4 (2): 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>.
- Dozan, Wely. 2020. “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5.” *Ta’limuna* 9 (02): 153–69. <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/talimuna/article/450/302/1490>.
- Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, M.Pd. 2023. *Buku Media Pembelajaran Gunawan. Sumatera Barat: CV.Afasa Pustaka.* file:///C:/Users/%601/Downloads/Bukumediapembelajarannew.pdf.
- Eman Nataliano Busa. 2023. “Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas.” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2 (2): 114–22. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1 (2): 1–17. <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.
- Fayrus, and Abadi Slamet. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D).* <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>.
- Faza Jayyidal Fikri Ramadhon, Mohammad Dzulkifli Anugrah, and PROGRAM. 2024. *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Cetak.* file:///C:/Users/user/Downloads/pdf-media-cetak-dalam-pembelajaran_compress.pdf.
- Fitakhu Khoirul Ilmiah, Duwi Andinis, and Nensy Megawati Simanjuntak. 2024. “Puzzle Homonim Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Berbahasa.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 3 (2): 110–18. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v3i2.1678>.
- Fitriana, Nurayu. 2023. “Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia.” *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 3 (1): 35–41. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>.
- Ghasya, Dyoty Auliya Vilda. 2022. “Kelayakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (3): 5001–7. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2920>.

- Gogahu, Desy Getri Sari, and Tego Prasetyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (4): 1004–15. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.
- Hajati, Kartika, Andi Rosman Nuryadin, and Nurul Lailatul Nabila. 2023. "Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 14 (2): 231–39. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.17003>.
- Halimatus Sa'diyah, Hanik Yuni Alfiah, Zini Tamin AR, Nasaruddin. 2020. "Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *EL- BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*. 10 (1): 44–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73>.
- Hanafiah, Desty Putri, and dkk. 2023. *Teori Dan Prinsip Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka. https://www.researchgate.net/publication/376720714_Teori_Dan_Prinsip_Pengembangan_Media_Pembelajaran.
- Hanifah, Fania Rifatul, and Maryam Isnaini Damayanti. 2020. "Validitas Bahan Ajar Berbicara Bermedia Film Animasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jpgsd* 8 (4): 850–60. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35843/31975>.
- Hikmah, Nur, Arief Kuswidyarnarko, and Patricia H M Lubis. 2020. "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15 (2): 137–48. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/download/22491/11139/68547>.
- Isdayanti, Lukman Nulhakim, and Ahmad Syachruraji. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Materi Daur Hidup Hewan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2): 390–406. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.27320>.
- Khairani, Eka Ulfa, Serica Aulia Dinata, Deka Saputra, and Afifah Nur Ismawanti. 2024. "Analisis Faktor – Faktor Penyebab Rendahnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Tunas Pendidikan* 7 (1): 139–47. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, and Rusly Hidayah. 2020. "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *UNESA Journal of Chemical Education* 9 (3): 317–23. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.
- Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, Vit Ardhyantama. 2020. "Mengembangkan

- Media Pembelajaran Karakter Pada Pembelajaran Tematik.” *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (4): 675.
<https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/390/>.
- Manoi, Gledis, and Robert Harry Soesanto. 2022. “Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating the Activeness of Students Through the Implementation of Interactive Media in Online Mathematics Learning].” *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 6 (1): 43.
<https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4602>.
- Marlinda, Aimi, Nafisah Hanim, and Eriawati. 2023. “Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Atlas Jamur Makroskopis Pada Materi Kingdom Fungi.” *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI 2023* 11 (1): 81–89.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14246.g7186>.
- Medistra, RS Simamora - Jurnal Ayurveda, and undefined 2019. 2021. “Jurnal Ayurveda Medistra.” *Ojs.Stikesmedistra-Indonesia.Ac.Id* 3 (November): 1–10.
<http://ojs.stikesmedistra-indonesia.ac.id/index.php/medistra-jurnal123/article/view/15>.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. 2022. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research* 1 (1): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Musdalifah, Siti, Lucia Tri Pangesthi, Siti Sulandjari, and Niken Purwidiani. 2021. “Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner.” *Jurnal Tata Boga* 10 (1): 35–43.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37806>.
- Nisa, Evi Datun, and Bachtiar Syaifu Bachri. 2021. “Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Sdn Gesikan 1 Grabagan Tuban.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1: 1–8.
file:///C:/Users/%601/Downloads/admin,+12010024248.pdf.
- Noer, U. 2020. “10 Pengembangan Media Pembelajaran (Bab.3) (2).” In , 61. Parepare. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1178/13.pdf>.
- Nur, Irayanti, and Suparman Mannuhung. 2022. “Pelaksanaan Hak Dan Kewajiban Guru Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Pada Upt Sma Negeri 1 Luwu Utara.” *Jurnal Andi Djemma : Jurnal Pendidikan* 5 (2): 98.
<https://doi.org/10.35914/jad.v5i2.1327>.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit

UNM. [https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku_Media_Pembelajaran.pdf).

- Pravitasari, Eka Aprilia, and Durinda Puspasari. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Dan Tata Kelola Kepegawaian Di SMKN 1 Jombang." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8 (3): 489–95. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p489-495>.
- Puspita sari, Adinda Sri, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati. 2022. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (3): 3251–65. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.
- Rahimi. 2021. "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al- Qur'an." *Ilmuna* 3 (2): 6. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=935211&val=14122&title=Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=935211&val=14122&title=Media_Pembelajaran_dalam_Perspektif_Al-Qur'an).
- Rahmawati, Silvi, Muhammad Ridwan Effendi, and Dyah Wulandari. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.Id." *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 3 (01): 1–24. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>.
- Ramli, Muhammad. 2012. "Media Teknologi Pembelajaran." *IAIN Antasari Press*, 1–3. <https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1>.
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, Universitas Sultan, Ageng Tirtayasa, Jl Raya, Ciwaru No, and Serang Banten. 2024. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2 (3): 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Sahrul, Sahrul, Sri Marfu'ah, Afiyah Afiyah, Siratun Amaliyah, Wulan Jari Husnul Khotimah, Shinto Via Nabilah, and Dyah Kusbiantari. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Aud Di TK Kusuma Indonesia Kabupaten Temanggung." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (4): 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.650>.
- Salmiati, Salmiati, Zahnur Zahnur, and Rini Oktavia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di Sekolah Menengah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11 (1): 77. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i1.8023>.
- Siregar, Ida Yustika, Indayana Febriani Tanjung, and Siti Maysarah. 2021.

- “Fungsi Sistem Indera Manusia Perspektif Sains Terintegrasi Al-Qur’an Dan Hadits.” *JIE (Journal of Islamic Education)* 6 (2): 208. <https://doi.org/10.52615/jie.v6i2.227>.
- Stkip, Okpatrioka. 2023. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Musantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya* 1 (1). <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154>.
- Suhartono, Moh Salimi, Ratna Hidayah, Ratna Hidayah, Hesti Lestari, Nur Khothimatun Fitriyah. 2024. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar (Konsep, Model, Dan Perencanaan Pembelajarannya).” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1–23. <http://repository.uinsu.ac.id/22169/1.pdf>.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. 2022. “Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5 (7): 2070–80. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.
- Tamansiswa, Universitas Sarjanawiyata, Rizka Ayu Malagupitara, T M A Kristanto, and Raden Edi Haryanto P P. 2024. “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penerapan Metode Gallery Walk Berbintang Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VIII.” *Prosiding Seminar Nasional Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa* 3 (1). Wijayanti, D. N. (2012). Peningkatan Keaktifan Siswa Menggunakan Pendekatan Konstektual Berbasis Hands On Activity Pada Pembelajaran IPA Tema Pencemaran Air Kelas VII D SMP %0A.
- Tohari, Begjo, and Ainur Rahman. 2024. “Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak.” *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4 (1): 209–28. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>.
- Waridah. 2021. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Muatan Pelajaran Ipa Materi Siklus Hidup Kelas Iv a Min 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2020/2021.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1 (2): 6–10. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i2.116>.
- Waruwu, Marinu. 2024. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wasiyah, Mariati, Yeni Fitriana, and Tirawati Bakara. 2023. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (1): 205–12.

<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>.

Wildani, Arin, Agus Budiyo, and Mohammad Lutfiadi. 2021. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Problem Based Learning Dengan Evaluasi Berbasis Physics Playing Cards." *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 3 (1): 81–88. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v3i1.1253>.

Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, and Mardiana. 2021. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Semarang. <http://repository.unimus.ac.id/5142/1.pdf>.

Yunitasari, Kadek, I Made Tegeh, and Nice Maylani Asril. 2022. "Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis Power Point Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10 (1): 58–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.40492>.

Zainuddin Iba, Aditya Wardhana. 2023. *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*. Eureka Media Aksara. Purbalingga. <https://www.researchgate.net/publication/382060598>.



LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Pernyataan Keaslian Penulisan

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Farida
 NIM : 212101040081
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember"** adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 20 Mei 2025

JEMBER

Saya Menyatakan,



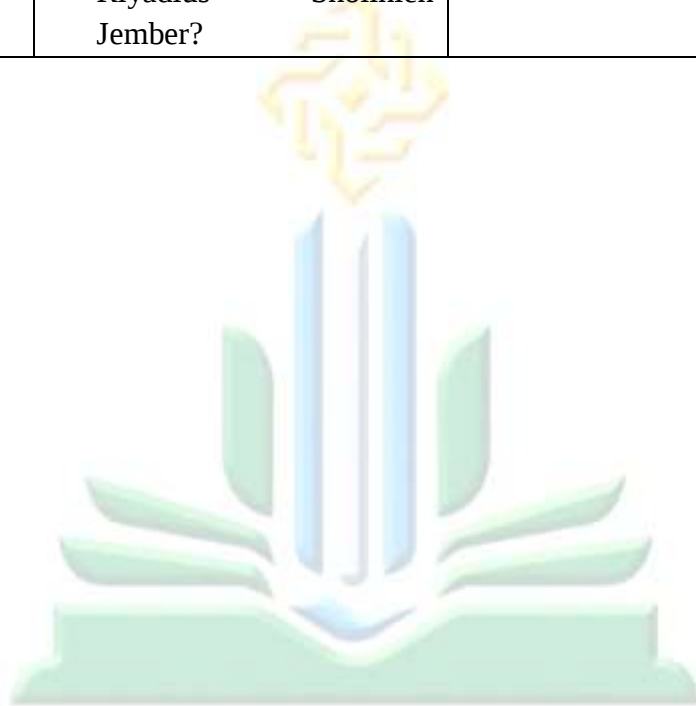
Farida
 NIM.212101040081

Lampiran 2

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Playing Card</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember	1. Bagaimana model pengembangan media <i>playing card</i> dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran <i>playing card</i> dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember? 3. Bagaimana efektivitas	1. Variabel bebas: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Playing Card</i> 2. Variabel terikat: Hasil kelayakan media pembelajaran <i>playing card</i> dan efektivitas media pembelajaran <i>playing card</i> untuk	1. Hasil kelayakan media <i>playing card</i> oleh para ahli yang meliputi: a. Ahli media b. Ahli materi c. Ahli bahasa d. Ahli pembelajaran 2. Efektivitas media pembelajaran <i>playing card</i> untuk meningkatkan	1. Observasi 2. Wawancara 3. Hasil angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. 4. Hasil pretest dan posttest. 5. Hasil penilaian indikator keaktifan siswa,. 6. Hasil angket respon peserta didik.	1. Jenis penelitian <i>Research and Development</i> model ADDIE. 2. Prosedur penelitian: model pengembangan ADDIE. 3. Tahap penelitian: a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) b. <i>Design</i> (Perencanaan) c. <i>Development</i> (Pengembangan produk) d. <i>Implementation</i> (Implementasi produk) e. <i>Evaluation</i> (Evaluasi produk)

	media pembelajaran <i>playing card</i> dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat homonim kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember?	meningkatkan keaktifan siswa.	keaktifan siswa.		
--	---	-------------------------------	------------------	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN	Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136 Website: http://mik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com
---	---

Nomor : B-10776/In.20/3.a/PP.009/02/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIS RIYADLUS SHOLIHEN JEMBER
Jl. Melati V Kaliwates- Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 212101040081
Nama	: FARIDA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Playing Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember" selama 14 (Empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Hj. Najmah Fairus, S.Psi. M.M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Februari 2025
Dekan,
Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

K

Lampiran 4

Surat Selesai Penelitian


"YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "RIYADLUS SHOLIHEN"
" MI RIYADLUS SHOLIHEN "
 NSM : 111235090141 NPSN : 60715591
 STATUS : TERAKREDITASI "A"

Jl. Melati V No. 10 Jember Kidul Kec. Kaliwates Jember 68131, Telp 0331 410738

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 No : 319.5/R2/MIS.1332.141/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

nama : Hj. Najmah Fairuz, S.Psi, M.MPd.
 jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien
 alamat : Jl. Melati V No. 10 Jember Kidul Kec Kaliwates Jember

Menerangkan bahwa :

nama : Farida
 NIM : 212101040081
 prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 universitas : Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
 alamat : Dsn Darungan, Jambearum, Puger, Jember

Nama tersebut adalah benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Playing Card Untuk Meningkatkan Kesaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 06 Maret 2025

 Riyadlus Sholihien
 H. Najmah Fairuz, S. Psi, M.MPd.

Lampiran 5

Pedoman Wawancara

Guru mata Pelajaran

Pertanyaan
1. Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran? 2. Apakah siswa terlihat antusias atau cenderung pasif? 3. Buku apa saja yang biasa digunakan sebagai sumber ajar? 4. Apa tantangan utama dalam mengajarkan Bahasa Indonesia kepada siswa saat ini? 5. Bagaimana cara Bapak/Ibu memotivasi siswa yang kurang tertarik dengan pelajaran Bahasa Indonesia? 6. Siswa akan lebih tertarik pada media berbentuk audio visual atau media dalam bentuk permainan? 7. Apakah media yang berbentuk permainan akan meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran? 8. Adakah kendala pada saat akan menyampaikan materi dengan menggunakan media? 9. Seberapa besar kemungkinan siswa akan tertarik dengan media <i>playing card</i> yang akan dikembangkan? 10. Apakah media <i>playing card</i> akan meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia?

Waka Kurikulum

Pertanyaan
1. Kurikulum apa yang sedang diterapkan di lembaga saat ini? 2. Apa perbedaan kurikulum saat ini dengan kurikulum yang sebelumnya? 3. Apakah terdapat kendala dalam penerapan kurikulum saat ini?

Walikelas IV C

Pertanyaan

1. Apakah di kelas IV C sering menggunakan media pada saat proses pembelajaran?
2. Bagaimana perbedaan antusias siswa pada saat menggunakan media dan tidak menggunakan media?
3. Apakah terdapat kendala dalam menerapkan media pada pembelajaran?
4. Apakah di lembaga fasilitas menggunakan media sudah memadai?
5. Apakah penggunaan media *playing card* mudah dipahami oleh siswa kelas IV?
6. Apakah media *playing card* akan meningkatkan keaktifan siswa?



Lampiran 6

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Farida
Instansi	: MI Riyadlus Sholihien
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia (Volume 1)
Fase / Kelas	: B / 4C
Unit 2	: Di Bawah Atap
Subunit 1	: Kalimat Homonim
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Siswa dapat mengenali dan memahami konsep homonim dalam kalimat. ❖ Siswa dapat membedakan makna kata homonim dalam konteks kalimat. ❖ Siswa dapat menganalisis penggunaan kalimat homonim dalam situasi berkomunikasi.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Mandiri ❖ Bernalar Kreatif ❖ Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi), Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi). Penulis: Eva Yulia Nukman Cicilia Erni Setyowati, Jakarta 2023. ❖ Lembar Kerja Peserta Didik ❖ Kartu kata homonim ❖ LCD Proyektor	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Capaian Pembelajaran • Pada akhir fase B, peserta didik mampu memahami narasi yang dibacakan atau dari media audio. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan	

fasih. Peserta didik mampu menjelaskan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu menulis dengan rangkaian kalimat yang beragam dari informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam.

❖ Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami pengertian kata homonim
- Siswa dapat mengidentifikasi kata homonim dalam suatu kalimat
- Siswa dapat membedakan makna kata homonim sesuai dengan konteks kalimat.
- Siswa dapat membuat kalimat menggunakan kata homonim.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengertian kata homonim
- ❖ Meningkatkan pemahaman siswa untuk mengidentifikasi kata homonim dalam suatu kalimat.
- ❖ Meningkatkan pemahaman siswa dalam membedakan makna kata homonim sesuai dengan konteks kalimat.
- ❖ Meningkatkan pemahaman siswa membuat kalimat menggunakan kata homonim.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa pengertian kata homonim?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Langkah permainan media *playing card*

1. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.
2. Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok.
3. Guru membagikan kartu homonim kepada setiap kelompok dengan jumlah yang sama.
4. Guru menjelaskan tentang cara aturan main kartu homonim tersebut.
5. Kartu-kartu diletakkan di atas meja sesuai dengan nomor masing-masing kelompok.
6. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk berbaris dan bersiap mengelilingi meja yang telah disiapkan.
7. Guru memutar musik, dan siswa mulai berjalan mengelilingi meja sambil bernyanyi mengikuti irama.
8. Saat musik dihentikan, siswa segera menuju meja yang telah ditentukan untuk membaca dan menghafal isi kartu yang tersedia.
9. Guru mengulangi langkah pemutaran musik dan berhenti membaca kartu hingga semua kelompok mendapat kesempatan mempelajari kartu dari

kelompok lain.

Langkah permainan kartu quiz

1. Guru membacakan satu per satu soal dari kartu kuis yang berkaitan dengan materi dan kartu homonim yang telah dipelajari sebelumnya.
2. Setiap kelompok berdiskusi secara singkat untuk menentukan jawaban yang paling tepat berdasarkan pemahaman mereka.
3. Setelah waktu diskusi selesai, guru menentukan batas waktu bagi perwakilan setiap kelompok untuk bersiap mencari jawaban.
4. Satu orang perwakilan dari masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mencari jawaban yang sesuai di antara kartu homonim yang telah disediakan.
5. Perwakilan kelompok memilih satu kartu homonim yang menurut mereka merupakan jawaban paling tepat untuk soal yang telah dibacakan.
6. Guru memeriksa kartu yang diambil oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang berhasil memilih jawaban benar dan tercepat akan mendapatkan poin.
7. Permainan diulang hingga seluruh soal dalam kartu kuis habis dibacakan dan dijawab.
8. Setelah seluruh soal selesai, guru menjumlahkan poin dari setiap kelompok. Kelompok dengan jumlah poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini dengan membahas bersama jawaban soal quiz yang telah dikerjakan.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
4. Guru dan siswa berdoa bersama untuk menutup kegiatan pembelajaran.

E. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa	

	bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
--	--	--

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

F. ASESMEN/ PENILAIAN**Rubrik penilaian pada proyek**

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Tahap 1	Siswa dapat menjelaskan kembali pengertian kata homonim dengan .mandiri.	Siswa dapat menjelaskan kembali pengertian kata homonim namun masih perlu sedikit bantuan.	Siswa dapat menjelaskan kembali pengertian kata homonim namun masih sangat memerlukan bantuan.	Siswa belum dapat menjelaskan kembali pengertian kata homonim dan masih sangat perlu untuk ditemani.
Tahap 2	Siswa dapat membedakan makna kata homonim sesuai konteks kalimat dengan mandiri.	Siswa dapat membedakan makna kata homonim sesuai konteks kalimat namun masih perlu sedikit bantuan.	Siswa dapat membedakan makna kata homonim sesuai konteks kalimat namun masih sangat memerlukan bantuan.	Siswa belum dapat membedakan makna kata homonim, dan masih sangat perlu untuk ditemani.

Tahap 3	Siswa dapat membuat kalimat homonim sesuai maknanya dengan mandiri.	Siswa dapat membuat kalimat homonim sesuai maknanya namun masih perlu sedikit bantuan.	Siswa dapat membuat kalimat homonim sesuai maknanya namun masih sangat memerlukan bantuan.	Siswa belum dapat membuat kalimat homonim sesuai maknanya dan masih sangat perlu untuk ditemani.
---------	---	--	--	--

Form Penilaian Formatif

No.	Nama	Nilai
1.	Aero Ramadhan Kurniawan	
2.	Aiman Rizky Aditiya Saputro	
3.	Al Akbar Bimantara Wijaya	
4.	Aliya Safitri	
5.	Arvinza Khayrav Agsandriano	
6.	Bilqis Zahra Faiha Asyhar	
7.	Dzaki Andyka Zhian Albirru	
8.	Fathan Abrisam Priyata	
9.	Indah Azkia Rofiqoh Hamid	
10.	Kaisa Naila Marhamah Sajidah	
11.	Keisya Nur Rabbani Suseno	
12.	Labibah Izzatunnisa	
13.	Luthfia Zahra Thalita	
14.	Mafaza Zahira Qothrun Nada	
15.	Moch Ibrahimovic	
16.	Mochamad Syarif Hidayatulloh	
17.	Muhammad Abdul Fahri	
18.	Naily Hubbi Lillahi Zulfa	
19.	Richo Gires Almeidi Putra	
20.	Sayyid Muhammad Sabilillah	
21.	Ulfa Alia Putri Khoirunnisa	
22.	Vendy Arya Maulana	

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan cepat dan tepat!

1. Apakah pengertian dari kata homonim?
2. Sebutkan 3 contoh kata homonim beserta maknanya!
3. Sebutkan makna dari kata homonim "Genting"!
4.  Gambar disamping merupakan gambar yang bermakna.....
5. Buatlah kalimat homonim dari kata "Jalan" berdasarkan kedua makna!
6. "Andi pergi ke sekolah naik sepeda"
Berdasarkan kalimat diatas, manakah kata yang termasuk kata homonim?
7. Risa telah menutup pintu dengan rapat."
Kata homonim yang bergaris bawah memiliki makna?
8. Buatlah kalimat homonim dari kata "Palu" yang bermakna "Nama kota Indonesia"!
9. Buatlah kalimat homonim dari kata "Malang" yang bermakna "Nasib/ keadaan".
10. Sebutkan makna- makna dari gambar berikut!



B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi), Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi). Penulis: Eva Yulia Nukman Cicilia Erni Setyowati, Jakarta 2023.

C. GLOSARIUM

- Kata homonim adalah kata yang memiliki ejaan yang sama namun makna berbeda.
- *Gallery walk* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berjalan keliling galeri di kelas dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari setiap galeri.
- Kartu homonim adalah media pembelajaran berupa kartu yang memuat materi tentang kalimat homonim.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi), Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi). Penulis: Eva Yulia Nukman Cicilia Erni Setyowati, Jakarta 2023.
- Internet

Mengetahui
Mahasiswa

Wali Kelas IV C





Farida
NIM. 212101040081

Dessy Ana Lestari, S.Pd

Kepala Sekolah



H. Sahab Fairuz, S.Psi.M.M.Pd
NUPTK. 1844745647300102

Lampiran 7

Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.
 NIP : 198606132015031005
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket yang berupa lembar angket validasi media, materi serta respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Playing Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Nateri Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember" yang disusun oleh :

Nama : Farida
 NIM : 212101040081

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi dan respon peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID"

Jember, 12 Februari 2025

Validator


Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.
 NIP. 198606132015031005

Lampiran 8

Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Playing Card</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember
Sasaran Program	Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Dosen Validator	Dr. Nino Indrianto, M.Pd
Peneliti	Farida
Tanggal	17 Februari 2025.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Cukup
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju
4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Cover sampul yang menarik				✓	
2	Kombinasi warna sesuai.					✓
3	Media mudah dioperasikan					✓
4	Gambar sesuai dengan isi materi					✓
5	Ketepatan pemilihan bahan.					✓
6	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas IV.					✓
7	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.					✓
8	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok.					✓
9	Gambar pada media <i>playing card</i> dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.					✓
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓

K

C. Komentar dan Saran

1. Cover pada buku panduan belum menggunakan gambar dengan kartu
2. Quiz dalam bentuk kartu.
3. Link barcode digital pada buku panduan.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

Lingkari salah satu

Jember, 17 Februari 2025

Ahli Media



Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIP. 198606172015031006

Lampiran 9

Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Playing Card</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.
Sasaran Program	Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Dosen Validator	Dr. Hartono, M.Pd
Peneliti	Farida
Tanggal	18 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas media pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (□) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Cukup
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju
4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas IV.					✓
2	Materi yang disajikan pada media <i>playing card</i> menjabarkan isi materi.				✓	
3	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.				✓	
5	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi				✓	
6	Penjelasan video dan gambar dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim.				✓	
7	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					✓
8	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.				✓	
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				✓	
10	Penyajian media membantu siswa memahami materi kalimat homonim.				✓	

C. Komentar dan Saran

Revisi sesuai saran

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 18 Februari 2025

Ahli Materi



Dr. Hartono, M.Pd

NIP. 198609022015031001

Lampiran 10

Angket Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian :	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Playing Card</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.
Sasaran Program :	Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember
Mata Pelajaran :	Bahasa Indonesia
Dosen Validator :	Shiddiq Ardianta, M.Pd.
Peneliti :	Farida
Tanggal :	13 Februari 2025.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari Ibu/Bapak sebagai ahli bahasa mengenai kualitas kebahasaan dalam media pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa pada media ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
4. Jika terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki, mohon Ibu/Bapak mencantumkan saran atau komentar pada kolom yang tersedia untuk perbaikan lebih lanjut.

5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket Isian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa					✓
2	Penggunaan bahasa Indonesia yang jelas					✓
3	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan				✓	
4	Kejelasan petunjuk kegunaan				✓	
5	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
6	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif					✓
7	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.					✓
8	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD					✓
9	Kartu pembelajaran menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.					✓
10	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.					✓

C. Komentar dan Saran

Sudah bagus, cek typo, kesepian, dan Yabakusan.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

Lingkari salah satu

Jember, 13 Februari 2025

Ahli Bahasa



Shiddiq Ardianta, M.Pd.
NIP. 198808232019031009

Lampiran 11

Angket Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Playing Card</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember
Sasaran Program	Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Guru	Dessy Ana Lestari, S Pd
Peneliti	Farida
Tanggal	05 Maret 2025.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ibu sebagai ahli pembelajaran mengenai kualitas materi dan media pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Homonim Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlus Sholihien Jember
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 – Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 – Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 – Cukup
 - 4 – Setuju/Baik
 - 5 – Sangat Setuju/Sangat Baik

4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket Isian

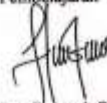
No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
2	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.				✓	
3	Media mudah dioperasikan					✓
4	Desain media unik dan menarik.					✓
5	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.				✓	
6	Gambar dan video yang disajikan dalam media dapat membantu siswa memahami materi kalimat homonim				✓	
7	Penyajian materi dan media menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				✓	
8	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.				✓	
9	Gambar dan video yang digunakan dalam media menarik.				✓	
10	Media mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan				✓	

C. Komentar dan Saran

Sangat bagus, menarik, anak-anak juga jadi lebih aktif.

Jember, 05 Maret 2025

Ahli Pembelajaran



Dessy Ana Hastari, S.Pd

Lampiran 12

Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama: MAFIZA ZAHIRA Q.N.

Kelas: 4C

A. Petunjuk

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian Media Pembelajaran *Playing Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, anda diminta untuk memberikan penilaian.
2. Beri tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket isian

No.	Indikator	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Desain media pembelajaran <i>Playing Card</i> sangat menarik.	✓	
2	Media <i>Playing Card</i> membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan	✓	
3	Penggunaan media pembelajaran <i>Playing Card</i> dapat membantu untuk lebih mudah memahami materi	✓	
4	Dengan adanya media pembelajaran <i>Playing Card</i> dapat memudahkan untuk mengingat materi pelajaran.	✓	
5	Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini	✓	
6	Saya merasa lebih aktif selama pembelajaran dengan menggunakan media <i>Playing Card</i>	✓	
7	Saya merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>Playing Card</i>	✓	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
9	Media ini dapat menarik minat untuk bekerja dalam kelompok	✓	
10	Media <i>Playing Card</i> dapat memudahkan interaksi antar teman satu sama lain	✓	

Jember,

2025

(Signature)
MAFIZA ZAHIRA

Lampiran 13

Hasil Pretest Peserta Didik

PRETEST

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama: MUFASA ZAHIRA QAN (85)
 Kelas : IV C

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan cepat dan tepat!

- Apakah pengertian dari kata homonim?
 Kata homonim adalah kata yang memiliki 2 makna yang berbeda. Atau lebih
- Sebutkan 3 contoh kata homonim beserta maknanya!
 bulan = planet dan nama orang, bisa = bisa ular dan bisa melakukan, Tahu = mengetahui
- Sebutkan makna dari kata homonim "Genting"!
 Suatu benda / Atap dan mendesak / berbahaya sesuatu dan Makanan
-  Gambar disamping merupakan gambar bunga yang bermakna. Nama tumbuhan / tanaman dan Nama orang
- Buatlah kalimat homonim dari kata "Jalan" berdasarkan kedua maknanya!
 1. Dodi melewati jalan yang sempit. 2. Wina sedang berjalan di sekolah
- "Andi pergi ke sekolah naik sepeda"
 Berdasarkan kalimat diatas, manakah kata yang termasuk kata homonim?
- Risa telah menutup pintu dengan rapat.
 Kata homonim yang bergaris bawah memiliki makna?
 benda yang dirapatkan dan rapat tentang Kerjaan atau bermusyawarah.
- Buatlah kalimat homonim dari kata "Palu" yang bermakna "Nama kota di Indonesia"! Wina tinggal di kota palu
- Buatlah kalimat homonim dari kata "Malang" yang bermakna "Nasib/ keadaan". Dodi Adalah Anak yang malang
- Sebutkan makna- makna dari gambar berikut!



a.

- jalanan yang bisa dilewati
- jalan berjalan



b.



c.

Lampiran 14

Hasil Posttest Peserta Didik

Posttest

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama: MAFIZA ZAHIRA Q.N
 Kelas: IV.6

(100)

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan cepat dan tepat!

- Apakah pengertian dari kata homonim?
 Kata yang memiliki ejaan yang sama, Tetapi maknanya yang berbeda
- Sebutkan 3 contoh kata homonim beserta maknanya!
 bulan = satelit alami bumi dan bulan di kalender, bunga = tumbuhan dan nama orang
- Sebutkan makna dari kata homonim "Genting"!
 keadaan darurat dan atap rumah
-  Gambar disamping merupakan gambar bunga yang bermakna...Tumbuhan
 Tahu = mengetahui orang dan makanan
- Buatlah kalimat homonim dari kata "Jalan" berdasarkan kedua maknanya!
 1. dodi melewati jalan sempit, 2. rani sedang berjalan, = jalan = jalanan dan kegiatan berjalan
- "Andi pergi ke sekolah naik sepeda"
 Berdasarkan kalimat diatas, manakah kata yang termasuk kata homonim?
 NAIK = Naik keatas dan menaiki suatu benda
- Risa telah menutup pintu dengan rapat."
 Kata homonim yang bergaris bawah memiliki makna?
 - rapat berdiskusi
 - merapatkan benda dll.
- Buatlah kalimat homonim dari kata "Palu" yang bermakna "Nama kota di Indonesia"!
 Wina berasal dari kota palu
- Buatlah kalimat homonim dari kata "Malang" yang bermakna "Nasib/ keadaan".
 lisa bersedekah kepada anak yang malang
- Sebutkan makna- makna dari gambar berikut!



a. Jalan = jalanan, = kegiatan berjalan



b. Tahu = Makanan, = Mengetahui



c. beruang = hewan yang memiliki uang yang cukup banyak

Lampiran 15

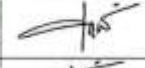
Dokumentasi Uji Coba



Lampiran 16

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MI RIYADLUS SHOLIHIN JEMBER

No	Tgl	Kegiatan	Paraf
1.	18 September 2024	Observasi dan wawancara guru Bahasa Indonesia kelas IV di MI Riyadlus Sholihin Jember.	
2.	21 Februari 2025	Penyerahan surat permohonan penelitian	
3.	26 Februari 2025	Pelaksanaan <i>pretest</i>	
4.	28 Februari 2025	Implementasi media <i>playing card</i> dan pelaksanaan <i>posttest</i> .	
5.	28 Februari 2025	Pengisian angket validasi ahli pembelajaran	
6.	05 Maret 2025	Wawancara dengan siswa kelas IV MI Riyadlus Sholihin	
7.	05. Maret 2025	Wawancara dengan walikelas IV MI Riyadlus Sholihin	
8.	06 Maret 2025	Wawancara dengan waka kurikulum MI Riyadlus Sholihin	
9.	06 Maret 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 06 Maret 2025

Mengetahui
Kepala Madrasah



H. Saiful Fauruz, S.Psi.M.M.Pd
 NUPTK.1844745647300102

Lampiran 17

Media Pembelajaran *Playing Card*



Kartu Quiz



Profil Penulis



Nama : Farida
 NIM : 212101040081
 TTL : Jember, 25 Mei 2002
 Alamat : Dsn. Darungan, Jambearum, Puger, Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/ Pendidikan Guru
 Madrasah Ibtidaiyah
 Email : ahmddfardida7@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2007 – 2009 : TK MI Dewi Masyithoh
 2009 – 2015 : MI Dewi Masyithoh
 2015 – 2018 : MTs. Unggulan Nuris Jember
 2018 – 2021 : MA Unggulan Nuris Jember
 2021 – Sekarang : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember