

## **PENGEMBANGAN MEDIA CORD (COUPLE CARD) UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Jindi Anniswah Zulfahnur**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ([jindianniswah@gmail.com](mailto:jindianniswah@gmail.com))

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ([maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

CORD (*Couple Card*) adalah media yang dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa materi ungkapan. Ungkapan dan maknanya tidak mudah dihadirkan secara konkret dan membutuhkan gambaran. Permainan *couple card* dipilih karena bisa menggambarkan ungkapan, sesuai potensi sekola, dan dapat dimainkan siswa seacara umum. Tujuan pengembangan mengetahui kelayakan produk media CORD (*Couple Card*). Kelayakan peroduk media CORD (*Couple Card*) ditinjau dari dari segi kevalidan media, kevalidan materi, kefeektifan media, dan kepraktisan media. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan desain penelitian dengan lima tahapan. Tahap pertama yakni potensi masalah dan pengumpulan data, kedua pengembangan media, ketiga validasi media dan uji coba, kelima produk final. Berdasarkan tahapan tersebut maka diperoleh hasil persentase kelayakan media sebesar 96,42% yang berarti sangat valid, kelayakan materi yakni 81,81% yang berarti valid, kefeektifan media sebesar 80% yang berarti efektif, dan kepraktisan media sebesar 91,96% yang berarti sangat praktis dan dapat digunakan sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Kata kunci: media, *couple card*, keterampilan menulis.

### **Abstract**

*CORD (Couple Card) is a media that developed as a solution to improve students' writing skills on phrasing lesson. The prhrasing and their meanings are not easily presented in a concrete way and require an illustration. The couple card game was chosen because it caoud illustrate the prhasing, fits the potential of the school and can be played by students in general. The development objective is to determine the feasibility of CORD (Couple Card) media products. The feasibility of CORD (Couple Card) media products is reviewed in terms of media validity, material validity, media effectiveness, and media practicality. The method used is research and development with a research design with five stages. The first stage is potential problems and data collection, the second is media development, the third is media validation and testing, and the fifth is the final product. Based on these stages, the results obtained are the percentage of media feasibility of 96.42% which means it is very valid, the feasibility of the material is 81.81% which means it is valid, the effectiveness of the media is 80% which means it is effective, and the practicality of the media is 91.96% which means very practical and can be used daily to improve students' writing skills.*

*Key words: media, couple card, writing skills*

### **PENDAHULUAN**

Manusia merupakan makhluk sosial yang berarti saling membutuhkan satu sama lain. Kegiatan sosial manusia memerlukan komunikasi. Kegiatan komunikasi memiliki alat, sarana, atau media berupa bahasa. Manusia memanfaatkan bahasa untuk alat komunikasi sebagai penyatu keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam segala kegiatannya (Rosdiana, dkk, 2008: 13). Bahasa bersifat manusiawi karena akan senantiasa dimanfaatkan oleh manusia. Oleh karena itu, belajar bahasa penting dilakukan manusia sejak masa bayi hingga dewasa.

Bahasa terdiri dari empat prinsip. Empat prinsip bahasa yakni mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan manusia dalam mendengar, berbicara, membaca, dan menulis biasa disebut dengan keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut dipelajari oleh anak usia empat tahun ke atas sesuai pendapat Brunner (Hendriyanto dan Putri, 2014: 2) pemerolehan bahasa dimulai pada usia 0-4 tahun berupa mendengar dan berbicara yang disebut tahap enaktif.

Menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang dimiliki oleh seseorang untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Lebih lanjut Hendriyantodan Putri (2014: 93) menjelaskan bahwa kemampuan menu-

lis tidak datang secara otomatis, tetapi melalui latihan praktik secara langsung dan adanya rangsangan dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu keterampilan menulis sangat dipengaruhi oleh *stimulus* dan lingkungan yang membentuk seseorang.

Sekolah merupakan lembaga formal yang diperuntukkan sebagai alat untuk mempelajari dan mengembangkan empat keterampilan berbahasa. Guru memiliki tanggung jawab terhadap pengembangan kompetensi siswa di Sekolah. Guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia hendaknya mampu memberikan rangsangan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan menulisnya. Usaha guru untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa hendaknya memahami enam asas menulis yaitu kejelasan, ketepatan, keringkasan, kesatuan, pertautan, dan penegasan. (Hendriyanto dan Putri, 2014: 94). Selain guru, media memiliki peranan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif. Menurut Arsyad (2014) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dalam pembelajaran bahas Indonesia diharapkan mampu memberikan pesan dan *stimulus* kepada siswa agar mampu mengembangkan keterampilan menulis yang memenuhi enam asas menulis.

Menulis merupakan bagian literasi yang penting bagi manusia dan telah dirumuskan dalam kompetensi dasar pada kurikulum yang berlaku di Indonesia. Berdasarkan pemeringkatan literasi internasional, *Most Literate in the World* yang diterbitkan *Central Connecticut State Univesrity* Maret 2016 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke 60 dari 61 negara dalam hal membaca dan menulis.

Kondisi kemampuan literasi yang kurang memuaskan di sekolah dapat terjadi karena beberapa faktor. Faktor tersebut diantaranya karena kondisi pendidik yang kurang cakap, keadaan dari dalam diri siswa yang tidak menunjukkan minat, atau pihak orang tua yang kurang mendukung literasi. Faktor penyebab juga bisa terjadi akibat kurang tepatnya model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, atau teknik pembelajaran literasi yang berlangsung di kelas. Penyebab lainnya juga dapat berasal dari kurangnya sumber belajar atau kurang sesuainya media pembelajar di kelas sehingga pesan dalam pelajaran tidak tersampaikan secara maksimal kepada siswa sebagai penerima pesan.

Berdasarkan hasil observasi pada 25 November 2020 di UPT Sekolah Dasar Negeri 170 Gresik, pada masa pandemi *covid19* belajar mengajar dilakukan secara online. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, guru menjelaskan bahwa media yang digunakan di kelas pelajaran bahasa Indonesia ketika tatap muka masih

kurang bervariasi. Guru selama mengajar menggunakan media tulisan di papan tulis dan buku paket tematik dari Kemendikbud dan LKS. Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang tersedia di sekolah adalah buku-buku paket di perpustakaan dan tidak tersedia bacaan anak lainnya. Selebihnya hanya ada media poster-poster huruf yang tertempel di dinding kelas.

Pemilihan media terinspirasi dari beberapa siswa yang berkumpul di salah satu rumah guru. Kondisi pandemi *Covid-19* yang sedang terjadi menyebabkan kebijakan PPPKM berlaku di wilayah Gresik. Siswa yang berkumpul tersebut senang melakukan permainan. Anak anak UPT SD Negeri 170 Gresik bermain kartu berkelompok atau berpasangan. Hal ini menjadi landasan bahwa anak sudah mengenal dan dapat memainkan permainan kartu. Karena itu media kartu berpasangan dikembangkan sesuai dengan kondisi siswa kelas II UPT SD Negeri 170 Gresik. Media tersebut akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Media kartu juga dipilih dengan persetujuan guru kelas.

Menurut *Bretz* media kartu termasuk dalam media visual diam yang ditandai dengan menampilkan gambar, garis, dan simbol (Sadiman, dkk, 2010: 20). Menurut Sadiman, dkk (2010: 20) media kartu hendaknya berisi materi ajar berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan, atau jawaban pertanyaan sesuai materi yang disajikan. Media CORD (*Couple Card*) menampilkan menampilkan gambar, garis, dan simbol sehingga termasuk media visual diam. Media CORD (*Couple Card*) sebagai alat pembelajaran juga memuat unsur materi ajar berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan, atau jawaban pertanyaan sesuai materi yang disajikan.

Media CORD (*Couple Card*) dalam penerapannya mengandung unsur belajar sebagai unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan. Melalui media ini, siswa diharapkan dapat termotivasi untuk belajar tanpa terbebani situasi belajar yang kaku dan membosankan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media kartu, siswa diajak melakukan permainan agar tidak jenuh. Siswa juga dapat melatih ingatan kosa kata serta membantu mereka dalam keterampilan menulis.

Piaget berpendapat bahwa siswa usia 8 tahun berada pada tahapan operasional konkret (Taufiq; Hera; dan Puji, 2015: 2.8). Operasional konkret berarti anak sudah tidak berpikir egosentris dan sudah bisa memperhatikan lebih dari satu dimensi. Media CORD (*Couple Card*) sesuai dengan karakter siswa usia kelas II Sekolah Dasar. Media CORD (*Couple Card*) dapat dimainkan siswa kelas II SD karena mereka telah dapat memperhatikan lebih dari satu dimensi membayangkan dari gambar yang

ada pada kartu. Siswa pada usia ini sudah dapat mengerti operasi logis dari pembalikan. Anak juga dapat melakukan konservasi, klasifikasi, dan mengurutkan. Media CORD (*Couple Card*) sesuai dengan anak usia kelas II Sekolah dasar karena dilakukan dengan memasang satu kartu dengan kartu yang lain.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga memenuhi prinsip belajar yang sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar. Menurut Taufiq dkk (2015: 5.12-5.16) beberapa prinsip tersebut diantaranya adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan harus membuat anak terlibat sepenuh hati, belajar sebagai proses terpadu tidak hanya dapat dilakukan secara individual melainkan juga kooperatif, dan belajar sebagai proses terpadu memungkinkan pembelajaran bidang studi dilakukan secara terpadu. Media permainan memasang kartu CORD (*Couple Card*) melibatkan anak secara utuh karena anak turut andil dalam permainan. dapat Media dapat digunakan baik secara individu, berpasangan, maupun kelompok. Media CORD (*Couple Card*) juga memenuhi prinsip belajar terpadu karena dapat digunakan dalam mata pelajaran lain misalnya matematika untuk menghitung perkalian hingga bilangan 30 karena media CORD (*Couple Card*) dibuat sebanyak 30 buah. Media CORD (*Couple Card*) juga dapat digunakan dalam belajar SBDP untuk contoh gambar dua dimensi dan duplikat gambar dengan karakter lucu dan unik.,

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru UPT SDN 170 Gresik. Media yang digunakan di sekolah masih sedikit. Media yang penting sebagai perantara dari pengantar pesan kepada penerima pesan dalam pembelajaran belum bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif yakni media kartu berpasangan atau CORD (*Couple Card*).

Materi yang dipilih untuk pengembangan media CORD (*Couple Card*) adalah ungkapan. Materi yang dipilih sesuai yang telah didiskusikan dengan guru kelas II UPT SD Negeri 170 Gresik. Materi tersebut dipilih agar anak-anak semakin mudah memahami ungkapan yang sulit didatangkan buktinya dan butuh media untuk menggambarannya. Siswa yang terbantu dengan kartu akan mudah mengingat makna ungkapan dan bisa mengembangkan kemampuan menulisnya. Karena tanpa mengingat maksud ungkapan, siswa akan kesulitan menulisnya.

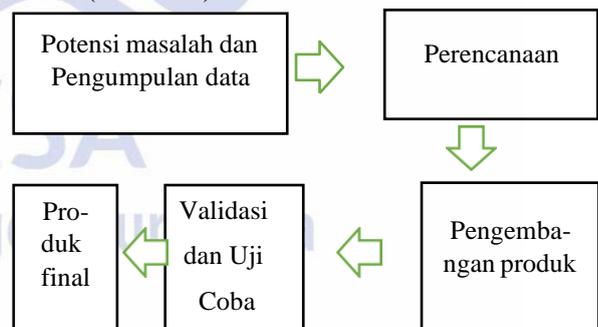
Hasil penelitian Maspalah (2013) membuktikan bahwa permainan memasang kartu berkontribusi positif terhadap keaktifan siswa berkontribusi dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dari siklus I rata-rata nilai 60 meningkat pada siklus II rata-rata 75. Penelitian lain yang mendukung yakni oleh Luthfiani (2017) dengan hasil penelitian adalah media kartu berkategori sangat baik dan layak digunakan dengan persentase keberhasilan dari uji

coba pertama 67% meningkat menjadi 79,21%. Penelitian yang dilakukan oleh Hedi (2020) membuktikan bahwa media kipas gambar berseri memiliki validasi media 81,67% dikategorikan valid, validasi materi 82,50% dikategorikan valid, dan keefektifan yang didapat dari guru dan siswa sebesar 90,00 % sehingga dikategorikan praktis dan efektif serta layak digunakan sebagai media. Hasil penelitian Tatas (2020) membuktikan bahwa validasi media kartu jodoh memiliki presentase 80 % dengan kriteria valid, validasi materi 88% dengan kategori valid, dan respon siswa sebesar 86,9 % serta respon guru sebesar 88% dengan kriteria sangat praktis sehingga media layak digunakan. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka pengemba tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media CORD (*Couple Card*) untuk Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menyederhanakan sepuluh tahap penelitian oleh Sugiyono (2015: 298) menjadi lima tahapan. Konsep penyederhanaan berdasarkan pendapat Borg & Gall (Emzir, 2011: 271) yang menyarankan pembatasan penelitian dalam skala kecil termasuk skala langkah sebagai berikut.

**Bagan 1** Langkah-langkah penelitian pengembangan berdasarkan Borg dan Gall dalam Emzir (2011: 271)



Pada tahap pertama yakni potensi masalah dan pengumpulan data. Permasalahan yang ada di lingkungan UPT SDN170 Gresik yang minim media pembelajaran. Pengembang menetapkan CORD (*Couple Card*) sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan ungkapan sebagai materinya. Ungkapan dipilih karena sekolah kesulitan menghadirkan bukti konkrit sehingga diperlukan media untuk menggambarkan ungkapan yang diwujudkan dalam bentuk media kartu permainan CORD (*Couple Card*). Sumber materi ungkapan pada kurikulum 2013 KD 3.1 dan 4.1. Pengumpulan data yakni dengan

observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes lisan pada siswa.

Tahap kedua adalah perencanaan, yakni meliputi pembuatan konsep CORD (*Couple Card*) sesuai materi ungkapan. Pembuatan konsep atau gambaran kartu ungkapan yang sesuai beserta makna ungkapan untuk dimasukkan ke dalam kartu bersama guru kelas dan dosen pembimbing.

Ketiga yakni pengembangan produk yang meliputi pembuatan sketsa gambar sesuai rencana konsep media CORD (*Couple Card*) di kertas HVS menggunakan *drawing pencil* 8B dan ditekankan menggunakan *drawing Pen* 8.0. Gambar yang telah melalui proses *scan* kemudian diwarnai menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* versi android dan *Corel Draw X7* versi PC. Penulisan pada teks menggunakan komputer dengan aplikasi *Corel Draw X7* versi PC. Kartu yang telah di desain kemudian dicetak pada kertas 260 gr.

Keempat adalah tahap validasi dan uji coba. Tahap validasi yakni uji kelayakan oleh ahli media sebagai validasi medi, ahli materi untuk validasi materi, yang diikuti tahap revisi jika ada saran perbaikan pada produk. Uji coba yakni ketika media sudah memenuhi tahap validasi media dan materi kemudian diujicobakan pada siswa kelas II UPT SDN 170 Gresik. Hasil uji coba dan evaluasi akan menentukan keefektifan media dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa. Angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah uji coba akan menentukan kepraktisan media dalam sudut pandang pengguna media.

Tahap kelima adalah produk final yakni tahapan akhir ketika media siap diproduksi sesuai kebutuhan dan sudah tidak memerlukan perbaikan lagi. Media telah teruji layak secara kevalidan media, materi, keefektifan, dan kepraktisan. Media dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Subjek penelitian pada penelitian dan pengembangan ini yakni 26 siswa kelas II UPT 170 Gresik. Adanya dampak pandemi virus COVID-19 maka kegiatan persekolahan diliburkan selama waktu yang belum ditentukan. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan subjek penelitian sebanyak 5 siswa yang ada di sekitar lingkungan UPT SDN 170 Gresik.

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer didapat dari hasil validasi media, validasi materi, angket penggunaan media, observasi, dan wawancara. Sumber data sekunder didapat dari berbagai sumber studi literatur dan jurnal yang

tersedia yang mendukung penelitian ini. Hasil kevalidan media diperoleh dari angket penilaian media dan materi yang sudah diisi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil kepraktisan dan keefektifan media didapatkan dari hasil lembar angket yang telah diisi oleh guru maupun siswa juga lembar postest yang diberikan pada siswa.

Definisi operasional dibuat agar pembaca mudah memahami penelitian. Definisi operasional dibuat dengan mengartikan istilah untuk menghindari kesalahan persepsi. Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu media CORD (*Couple Card*) merupakan media kartu bergambar dengan kata kata ungkapan sebagai kartu pertanyaan dan gambar beserta makna ungkapan sebagai kartu jawaban. Kartu digunakan dengan cara permainan mencari pasangan berupa makna ungkapan dari kartu soal. Keterampilan menulis dalam penelitian ini yaitu keterampilan menulis siswa mengenai ungkapan yang dibantu dengan media CORD (*Couple Card*).

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa hasil skor yang diperoleh dari ahli media juga ahli materi yang kemudian diproses dan dihitung dengan menggunakan penilaian berdasarkan skala likert.

**Tabel 1.** Kategori Penilaian pada

Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2015: 94)

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Produk Media dan Materi

Presentase	Keterangan
90-100 %	Sangat valid (dapat digunakan)
80-89 %	Valid (dapat digunakan)
70-79 %	Cukup valid (boleh digunakan)
50-69 %	Kurang valid (belum boleh digunakan)
0-50 %	Tidak valid (tidak untuk digunakan)

Sumber: diadaptasi Herrhyanto & Hamid, 2007: 1.12

Melalui penilaian tersebut akan diperoleh hasil skor akhir yang untuk analisa kriteria kevalidan produk. Hal

tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media dan materi yang dikembangkan. Kriteria kevalidan produk media dan materi adalah sebagai berikut.

Keefektifan media diperoleh dari hasil belajar siswa berdasarkan KKM bahasa Indonesia UPT SDN 170 Gresik yaitu 70. Keefektifan media akan diperoleh berdasarkan persentase dengan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 4.** Kriteria Keefektifan Media

Kriteria Pencapaian	Keterangan
81-100 %	Sangat efektif
61-80 %	Efektif
41-60 %	Cukup efektif
21-40 %	Kurang efektif
1-20 %	Tidak efektif

(Sumber: diadaptasi Herrhyanto & Hamid, 2007: 1.12)

Hasil kepraktisan media diambil dari angket yang digunakan pengguna yakni guru dan siswa. Kepraktisan media akan diperoleh berdasarkan persentase dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria Pencapaian	Keterangan
90-100 %	Sangat praktis
80-89 %	Praktis
70-79 %	Cukup praktis
50-69 %	Kurang praktis
0-50 %	Tidak praktis

(Sumber: diadaptasi Herrhyanto & Hamid, 2007: 1.12)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yakni CORD (*Couple Card*). Media CORD (*Couple Card*) dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis ungkapan siswa kelas II sekolah dasar. Melalui kartu berpasangan siswa diharapkan dapat lebih mudah menghafal makna ungkapan dan dapat mengembangkan kemampuan menulisnya karena telah menghafal makna kosa kata baru. Siswa juga diharapkan lebih termotivasi karena belajar dengan permainan yang menyenangkan.

Proses pengembangan kipas gambar berseri bermula dari tahap pencarian potensi dan masalah. Potensi masalah didapat dari pengumpulan data hasil observasi dan wawancara di UPT SDN 170 Gresik. Ketika mengunjungi sekolah ditemukan fakta bahwa sekolah memiliki media yang terbatas termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II. Kebanyakan media hanyalah poster di dinding dan buku paket dari Kemendikbud. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media yang dimiliki sekolah sangat minim. Karena itu mengembangkan media dipilih sebagai penelitian yang akan disesuaikan dengan potensi

lingkungan sekolah sesuai saran guru dan dosen pembimbing.

Siswa kurang mampu menjawab makna ungkapan ketika diberi pertanyaan lisan. Makna ungkapan juga sulit dihadirkan secara konkrit, sehingga media dibutuhkan untuk menggambarkannya agar mudah dipahami siswa usia kelas II Sekolah Dasar. Ketika observasi dan wawancara berlangsung, siswa bermain kartu ketika istirahat. Media kartu ketika istirahat. Media kartu dipilih karena siswa familiar dengan permainan kartu yang menyenangkan. Kartu juga dipilih karena didukung mengandung unsur gambar dan kata-kata yang sesuai untuk materi ungkapan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil observasi dan wawancara yaitu sekolah membutuhkan media yang lebih bervariasi yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Indonesia. Media yang dikembangkan adalah media yang dapat mendukung keterampilan menulis siswa. Materi yang dipilih untuk pengembangan media adalah ungkapan yang butuh penggambaran karena sulit dihadirkan secara konkrit. Media kartu dipilih karena mengandung unsur gambar dan tulisan yang dapat dijadikan satu dalam permainan yang menyenangkan. Materi ungkapan terdapat dalam buku siswa kelas II kurikulum 2013. Buku tersebut terbitan dari Kemendikbud. Lebih tepatnya materi ungkapan terdapat pada tema 1 (Hidup Rukun), subtema 1 (Hidup Rukun di Rumah), pembelajaran 6. Kompetensi Dasar yang terdapat pada buku siswa adalah sebagai berikut.

3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun.

4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun.

Indikator perlu dibuat agar lebih mudah menentukan arah tujuan pembelajaran. Indikator dapat ditentukan berdasarkan Kompetensi Dasar. Berdasarkan Kompetensi Dasar tersebut maka dibuat indikator sebagai berikut.

3.1.1 Mengidentifikasi kata ungkapan dalam kehidupan sehari-hari

3.1.2 Mengenal kata ungkapan beserta maknanya yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.3 Menyebutkan ungkapan beserta maknanya yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.1 Menyelesaikan soal penggunaan ungkapan yang sesuai kalimat dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2 Membuat kalimat yang memuat ungkapan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah menentukan materi dan sumber rujukan materi, isi kartu dirancang agar sesuai dengan usia siswa



Sisi Belakang	
	Sisi belakang kartu tanya untuk teks ungkapan didesain dengan dominan warna orange, kuning, dan merah dengan gambar matahari di pusatnya. Pewarnaan tertentu dipilih agar kartu tanya yang berisi ungkapan mudah dikenali dan diklasifikasikan sesuai kelompoknya ketika dimainkan.

Tabel 7 Desain Kartu Jawab

Desain Media	Keterangan
Sisi Depan Kartu	
	Kartu jawab dibuat sebanyak 15 buah. Kartu jawab untuk teks makna ungkapan dan contoh kalimatnya didesain dengan dominan warna biru sebagai bingkai kartu pada sisi depan. Makna ungkapan yang ditulis adalah oleh-oleh, sombong, rajin, rajin membaca, pencari nafkah, bekerja keras, jalan damai, senang, mimpi, tawaduk, marah dan anak.
Sisi Belakang Kartu	
	Sisi belakang kartu tanya untuk teks ungkapan didesain dengan dominan warna biru dengan air sebagai gambar utama. Pewarnaan tertentu dipilih agar kartu jawab yang berisimakna ungkapan mudah dikenali dan diklasifikasikan sesuai kelompoknya ketika dimainkan.

Setelah tahap perencanaan desain selesai dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Tahap pengembangan adalah merealisasikan produk secara nyata. Awal dari tahap ini adalah mengembangkan media dan materi pada media CORD (*Couple Card*) hingga tahap validasi. Melalui tahap pengembangan diharapkan agar media lebih layak dan valid baik dari segi media maupun materi untuk digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Berikut adalah beberapa perubahan untuk pengembangan media baik dari segi media maupun materi pada media CORD (*Couple Card*).

Tabel 8 Hasil Pengembangan Media CORD

No	Gambar	Keterangan
1.		Tahap Awal: Makna ungkapan pada 3 kartu jawab masih kurang tepat. Makna ungkapan tersebut adalah sebagai berikut. - Tulang punggung = kepala keluarga - Banting tulang = mencari nafkah. - Rendah hati = sabar. Tahap Akhir: Kartu jawab dibenahi sehingga lebih tepat makna ungkapannya. - Tulang punggung = kepala keluarga. - Banting tulang = kerja keras. - Rendah hati = tawaduk.
2.		Setelah makna ungkapan pada kartu jawab diperbaiki, selanjutnya membuat petunjuk penggunaan media CORD. Petunjuk terdiri dari dua lembar kertas yang dapat dilipat seukuran kartu sehingga muat dimasukkan dalam kemasan..
2.		Setelah pembuatan petunjuk penggunaan, selanjutnya dibuat kardus kemasan. Bagian atas bergambar sisi belakang kartu tanya dan bagian bawah bergambar sisi belakang kartu jawab. Ukuran kardus sesuai dengan ukuran kartu.

Media CORD (*Couple Card*) yang sudah mendapat validasi media dan materi siap diujicobakan pada 5 siswa kelas II UPT SDN 170 Gresik. Penelitian ini dilakukan dengan mendatangi dan mengumpulkan siswa yang ada di sekitar rumah salah satu guru SD. Hal ini dilakukan karena adanya sistem belajar *online* yang disebabkan pandemi virus covid-19.

Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media. Keefektifan media diperoleh dari hasil akhir evaluasi kemampuan menulis siswa materi ungkapan setelah menggunakan media CORD (*Couple Card*).

Secara singkat penggunaan media CORD (*Couple Card*) diaawali dengan memancing siswa menyebutkan ungkapan yang masih mereka ingat. Masing-masing siswa kemudian diberi 5 kartu tanya untuk melakukan permainan. Kartu jawab 15 buah ditata di atas meja.

Siswa berlomba mencari kartu jawab yang sesuai kartu tanya yang mereka pegang. Siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartunya adalah pemenangnya. Siswa kemudian membaca kalimat yang ada pada kartu jawab dan bertukar kartu untuk melakukan permainan lagi. Selanjutnya siswa mengerjakan evaluasi dengan masing-masing membawa 5 kartu tanya yang berisi ungkapan dan membuat kalimat sesuai ungkapan tersebut.

Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan keefektifan media berdasarkan KKM bahasa Indonesia sekolah yakni 70. Kemudian siswa dan guru kelas mengisi angket untuk mengetahui kepraktisan media dari sudut pandang pengguna.

Hal ini perlu dilakukan agar media CORD (*Couple Card*) teruji efektif dan praktis dalam pembelajaran sesungguhnya.

Media divalidasi oleh ahli media yaitu Pak Ulhaq Zuhdi, M. Pd., sebagai dosen mata kuliah Bahasa Inggris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi media dilakukan dengan menguji kelayakan media CORD (*Couple Card*) yang telah dikembangkan. Hasil validasi media adalah sebagai berikut.

**Tabel 9.** Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Penekanan visual yang ditonjolkan sebagai daya tarik.	4
2.	Unsur keseimbangan bayangan visual yang sebangun dan dinamis.	4
3.	Unsur bentuk berupa karakter aneh yang menarik perhatian.	4
4.	Unsur garis yang menghubungkan antar unsur.	4
5.	Unsur tekstur visual halus atau kasar sebagai salah satu penekanan.	4
6.	Jenis font	3
7.	Warna font	3
8.	Unsur sederhana dengan sedikit elemen sehingga mudah dipahami.	4
9.	Unsur keterpaduan berupa elemen yang saling terkait dan membentuk suatu keseluruhan.	4
10.	Unsur warna	4
11.	Unsur teks yang ringkas, padat, dan mudah dimengerti.	4
12.	Gaya huruf yang mudah terbaca, ringkas, padat, dan mudah dimengerti.	4
13.	Bahan yang digunakan untuk kartu.	4
14.	Materi yang digunakan sudah tepat sasaran.	4

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi media selanjutnya dihitung untuk mengetahui kelayakannya dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{skor perolehan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Sumber: Arikunto, 2010: 54)

$$P = \frac{54}{56} \times 100 \% = 96,42\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka media CORD bisa dikatakan sangat valid dengan persentase sebesar 96,42 %. Media tersebut sesuai kriteria dan layak digunakan dari segi kevalidan media dalam pembelajaran.

Materi divalidasi oleh ahli materi yaitu Pak Heru Subrata, M. Si., sebagai dosen mata kuliah Bahasa Indonesia jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi materi dilakukan dengan menguji kelayakan materi CORD (*Couple Card*) yang telah dikembangkan. Hasil validasi materi adalah sebagai berikut.

**Tabel 10.** Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan.	4
2.	Materi mudah dipahami.	3
3.	Materi media secara menyeluruh.	3
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
5.	Sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	3
	Kesesuaian evaluasi dengan materi.	4
	Kesesuaian evaluasi dengan perkembangan kognitif siswa.	3
6.	Ketepatan kunci jawaban evaluasi.	3
7.	Tata bahasa mudah dipahami.	3
8.	Tata bahasa sesuai EYD.	3
9.	Memotivasi siswa	3

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi materi selanjutnya dihitung untuk mengetahui kelayakannya dengan rumus yang sama dengan validasi materi sebelumnya.

$$P = \frac{36}{44} \times 100 \% = 81,81\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka materi CORD (*Couple Card*) bisa dikatakan valid dengan persentase sebesar 81,81 %. Media tersebut sesuai kriteria dan layak digunakan dari segi kevalidan materi dalam pembelajaran.

Data keefektifan media diperoleh dari hasil evaluasi siswa. Evaluasi dilakukan setelah siswa belajar materi ungkapan dengan permainan media CORD (*Couple Card*). Analisis data dihitung menggunakan nilai evaluasi yang diperoleh siswa dan dibandingkan dengan

KKM bahasa Indonesia UPT SDN 170 Gresik. Apabila siswa mendapatkan nilai menulis kalimat menggunakan ungkapan  $\geq 70$ , maka penggunaan media CORD (*Couple Card*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi ungkapan dinilai efektif dan layak digunakan. Berikut adalah hasil evaluasi siswa UPT SDN 170 Gresik.

Tabel 9. Hasil Evaluasi Siswa

No	Nama Siswa	KKM	Nilai
1.	Deden	70	68
2.	Dimas	70	73
3.	Keke	70	84
4.	Reza	70	100
5.	Zano	70	95

Setelah mendapatkan hasil evaluasi siswa, kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa nilai} \geq 70}{\sum \text{siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

(Sumber: Arikunto, 2010: 54)

$$P = \frac{4}{5} \times 100 \% = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan data hasil evaluasi siswa, diperoleh presentasi sebesar 80% sehingga dapat dikategorikan efektif. Karena presentase telah mencapai kriteria 61-80% dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Kepraktisan media diketahui setelah media diujicobakan pada siswa. Guru dan siswa mengisi angket sebagai kesan setelah mengetahui penggunaan media.

Tabel 8. Data Angket Penggunaan Media CORD

No	Pernyataan	Skala Jawaban				Skor
		4	3	2	1	
1.	Kemudahan gambar media CORD	1	6	-	-	27
2.	Kemudahan teks.	5	2	-	-	26
3.	Kejelasan gambar garis.	5	2	-	-	26
4.	Kejelasan teks.	6	1	-	-	27
5.	Kejelasan materi.	4	3	-	-	25
6.	Kesesuaian materi dengan tujuan.	5	1	-	-	23
7.	Memuat kata yang mudah dipahami.	6	1	-	-	27
8.	Kejelasan maksud gambar.	3	4	-	-	24
9.	Kesesuaian gambar dengan kata.	4	3	-	-	25
10.	Kesesuaian evaluasi dengan materi.	4	2	1	-	24
11.	Kemudahan tampilan petunjuk.	4	3	-	-	25

12.	Bahasa petunjuk mudah dimengerti.	6	1	-	-	27
13.	Bahasa petunjuk disajikan runtut.	6	1	-	-	27
14.	Font pada petunjuk.	4	3	-	-	25
15.	Media CORD menyenangkan.	7	0	-	-	28
16.	Media CORD memotivasi.	5	2	-	-	26

Jumlah responden adalah 7 orang terdiri dari 1 kepala sekolah, 1 guru kelas, dan 5 siswa kelas II UPT SDN 170 Gresik. Skor maksimal pada setiap soal yaitu 4 dan dikalikan dengan 16 jumlah keseluruhan soal, sehingga total skor maksimal secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

$$7 \times (\text{skor maksimal} \times \text{jumlah soal})$$

$$= 7 \times (4 \times 16)$$

$$= 7 \times 64$$

$$= 448$$

Hasil angket sebagai respon guru dan siswa kemudian dihitung melalui rumus yang sama dengan validasi materi dan media.

$$P = \frac{412}{448} \times 100 \% = 91,96\%$$

Berdasarkan perhitungan data hasil angket guru dan siswa, diperoleh presentasi sebesar 91,96% sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. Karena presentase telah mencapai kriteria 90-100% dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat praktis

## MEDIA CORD MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS II

Hasil penelitian pengembangan ini yaitu berupa media visual diam kartu 2D (CORD) materi ungkapan tema hidup rukun untuk kelas II UPT SDN 170 Gresik. Hal ini sesuai pendapat Bretz media kartu termasuk dalam media visual diam yang ditandai dengan menampilkan gambar, garis, dan simbol (Sadiman, dkk, 2010: 20). Media dikembangkan dengan harapan dapat mengembangkan keterampilan menulis siswa kelas II SD. Melalui media CORD (*Couple Card*) juga diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan pesan lebih mudah tersampaikan pada siswa. Tujuan dari pengembangan media adalah untuk mengetahui kelayakan media, materi, keefektifan, dan kepraktisan media CORD (*Couple Card*) dalam pembelajaran sehari-hari.

Media CORD (*Couple Card*) dikembangkan dengan metode pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan. Tahapan yang disederhanakan dari sepuluh

tahapan penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2015: 298). Penyederhanaan tahapan didasari pendapat Borg & Gall (Ezmir, 2011: 271) yang menyarankan pembatasan penelitian dalam skala kecil termasuk skala langkah. Lima tahapan tersebut yakni pertama potensi dan masalah, kedua perencanaan, ketiga pengembangan produk, keempat validasi, dan kelima uji coba.

Pada tahap pertama yakni potensi masalah dan pengumpulan data. Pengumpulan data yakni dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes lisan pada siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara, permasalahan yang ada di lingkungan UPT SDN170 Gresik adalah minim media pembelajaran. Pengembang menetapkan CORD (*Couple Card*) sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Materi yang dipilih adalah ungkapan dengan persetujuan guru kelas. Materi bahasa Indonesia dipilih karena merupakan salah satu materi pokok yang selalu dipelajari sepanjang tahun di Dekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Rosdiana, dkk (2008: 13) bahwa bahasa adalah hal yang melekat pada manusia sebagai makhluk sosial, manusia memanfaatkan bahasa untuk alat komunikasi sebagai penyatu keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam segala kegiatannya.

Keterampilan bahasa yang dipilih untuk dikembangkan adalah menulis. Ketika observasi berlangsung, siswa juga kurang mampu menulis kalimat yang mengandung ungkapan secara baik dan benar. Fakta ini sesuai dengan keterangan *Most Literate in the World* yang diterbitkan *Central Connecticut State Univesrsity* Maret 2016 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke 60 dari 61 negara dalam hal membaca dan menulis.

Menurut Brunner (Hendriyanto dan Putri, 2014: 2) pemerolehan bahasa dimulai pada usia 0-4 tahun berupa mendengar dan berbicara yang disebut tahap enaktif. Usia kelas II SD yang lebih dari 4 tahun seharusnya sudah mampu mempelajari keterampilan menulis sehingga media dipilih untuk meningkatkan kemampuan menulis sesuai permasalahan yang ada.

Materi ungkapan dipilih karena ketika siswa diberi pertanyaan lisan banyak yang kesulitan mengingat makna ungkapan disekitar. Materi ungkapan juga dipilih karena sekolah kesulitan menghadirkan bukti konkrit sehingga diperlukan media untuk menggambarkan ungkapan yang diwujudkan dalam bentuk media karu permainan CORD (*Couple Card*). Sumber materi ungkapan adalah menggunakan buku guru dan siswa kurikulum 2013 KD 3.1 dan 4.1.

Tahap kedua adalah perencanaan, yakni meliputi pembuatan konsep CORD (*Couple Card*). Pembuatan konsep sesuai dengan materi ungkapan. Perencanaan dibuat bersama guru kelas.

Ketiga yakni pengembangan produk yang meliputi pembuatan sketsa gambar garis di kertas HVS menggunakan *drawing pencil* 8B dan ditebalkan menggunakan *drawing Pen* 8.0. Gambar yang telah melalui proses *scan* kemudian diwarnai menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* versi android dan *Corel Draw X7* versi PC. Penulisan pada teks menggunakan komputer dengan aplikasi *Corel Draw X7* versi PC. Kartu yang telah di desain kemudian dicetak pada kertas AP 260 gr. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2014: 115) media kartu kecil (*fkashcard*) berisi gambar, teks, atau simbol yang berhubungan dengan gambar, kartu tersebut juga dapat digunakan untuk memperkaya kosa kata.. Hal ini sesuai pendapat Menurut Sadiman, dkk (2010: 20) media kartu hendaknya berisi materi ajar berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan, atau jawaban pertanyaan sesuai materi yang disajikan. Media CORD (*Couple Card*) menampilkan gambar, garis, dan simbol sehingga termasuk media visual diam.

Keempat adalah tahap validasi dan uji coba. Uji validitas oleh ahli media yakni Pak Ulhaq Zuhdi, M. Pd., yang telah dihitung dengan rumus kelayakan media, menunjukkan hasil persentase sebesar 96,42%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka media CORD (*Couple Card*) telah memenuhi rentang persentase 90-100% dengan kriteria sangat valid. Oleh karena itu media CORD (*Couple Card*) telah memenuhi syarat kelayakan media dan sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

Uji validitas oleh ahli materi yakni Pak Heru Subrata, M. Si., yang telah dihitung dengan rumus kelayakan materi menunjukkan hasil persentase sebesar 81,81%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka media CORD (*Couple Card*) telah memenuhi rentang persentase 80-89% dengan kriteria valid. Oleh karena itu media CORD (*Couple Card*) telah memenuhi syarat kelayakan materi dan sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media diperoleh melalui uji coba media. Tahap ini adalah tahapan keempat dalam penelitian dan pengembangan ini. Uji coba media CORD (*Couple Card*) dimulai dengan memberi *stimulus* siswa agar menyebutkan beberapa ungkapan dan maknanya yang masih mereka ingat. Kemudian siswa diarahkan untuk melakukan permainan menggunakan kartu agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Taufiq dkk (2015: 5.12-5.16) mengenai prinsip pengembangan media pembelajaran yakni diantaranya adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan harus membuat anak terlibat sepenuh hati dan sesuai dengan karakter siswa. Media CORD (*Couple*

*Card*) dikatakan telah memenuhi syarat prinsip pengembangan media, karena telah melibatkan anak dalam permainan kartu secara sepenuh hati dan menyenangkan melalui permainan yang sudah mereka kuasai sehari-hari.

Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Piaget berpendapat bahwa siswa usia 8 tahun berada pada tahapan operasional konkret (Taufiq; Hera; dan Puji, 2015: 2.8). Operasional konkret berarti anak sudah tidak berpikir egosentris dan sudah bisa memperhatikan lebih dari satu dimensi. Media CORD (*Couple Card*) dapat dimainkan siswa kelas II SD karena mereka telah dapat memperhatikan lebih dari satu dimensi, yakni membayangkan dari gambar yang ada pada kartu. Siswa pada usia ini sudah dapat mengerti operasi logis dari pembalikan. Anak juga dapat melakukan konservasi, klasifikasi, dan mengurutkan. Siswa memasang satu kartu dengan kartu yang lain dan mengelompokkan kartu tanya dan jawab saat permainan menggunakan media CORD (*Couple Card*).

Uji coba media CORD (*Couple Card*) juga memenuhi penerapan prinsip belajar terpadu sesuai pendapat Taufiq dkk (2015: 5.12-5.16) mengenai prinsip pengembangan media pembelajaran yakni belajar sebagai proses terpadu tidak hanya dapat dilakukan secara individual melainkan juga kooperatif, dan belajar sebagai proses terpadu memungkinkan pembelajaran bidang studi dilakukan secara terpadu. Media CORD (*Couple Card*) dikatakan terpadu karena jumlah kartu adalah 30 buah dengan 15 kartu tanya dan 15 kartu jawab. Kartu dapat dipadukan dengan pembelajaran matematika kelas II ketika pembagian kartu sesuai kelompok dengan jumlah yang sama.

Tahap kelima adalah evaluasi. Hasil evaluasi siswa menunjukkan keefektifan media. Hasil evaluasi dilakukan setelah uji coba media di kelas II. Hasil evaluasi terhadap 5 siswa menunjukkan presentase sebesar 80% berdasarkan hitungan perbandingan dengan KKM bahasa Indonesia UPT SDN 170 Gresik yakni 70. Berdasarkan perolehan tersebut maka media CORD (*Couple Card*) dapat dikatakan efektif. Hal tersebut karena media telah memenuhi kriteria 61-80% dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hendriyanto dan Putri (2014: 94) bahwa usaha guru untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa hendaknya memahami enam asas menulis yaitu kejelasan, ketepatan, keringkasan, kesatuan, pertautan, dan penegasan.

Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket yang diisi 1 kepala sekolah, 1 guru, dan 5 siswa selaku pengguna media dan telah mengetahui belajar melalui permainan CORD. Hasil angket yang diisi oleh 7 responden dan dihitung dengan rumus keefektifan media menunjukkan hasil persentase sebesar 91,96%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka media CORD (*Couple Card*) telah memenuhi

rentang presentase 91-100% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu media CORD (*Couple Card*) telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media yang sangat praktis.

Tahap kelima adalah produk final yakni tahapan akhir bahwa media CORD (*Couple Card*) sudah siap diproduksi sesuai kebutuhan. Karena media CORD (*Couple Card*) sudah tidak memerlukan perbaikan lagi. Media telah teruji layak secara kevalidan media, materi, keefektifan, dan kepraktisan. Media dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Siswa dapat menggunakan media CORD (*Couple Card*) untuk memahami makna ungkapan dan meningkatkan kemampuan menulis mereka. Hal ini sesuai pendapat Arsyad (2014) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Karya ilmiah ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Pengembangan dilakukan pada media pembelajaran kelas II SD yakni media CORD (*Couple Card*) untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa. Alur penelitian adalah melalui 5 tahapan yang bedasar dari penyederhanaan 10 tahapan metode penelitian R&D. Kelima tahapan tersebut adalah potensi masalah dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan media, validasi media dan uji coba media, serta produk final. Berdasarkan tahapan tersebut maka diperoleh hasil persentase kelayakan media sebesar 96,42% yang berarti sangat valid, kelayakan materi yakni 81,81% yang berarti valid, keefektifan media sebesar 80% yang berarti efektif, dan kepraktisan media sebesar 91,96% yang berarti sangat praktis.

### **Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan setelah pengembangan media CORD (*Couple Card*) untuk bahan pertimbangan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan media CORD (*Couple Card*) dapat dimanfaatkan untuk meraih pembelajaran yang maksimal pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi ungkapan secara khusus dan dapat dipadukan dengan mata pelajaran lain yang sesuai secara umum agar menjadi pembelajaran yang terpadu.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa secara menyenangkan melalui permainan media CORD (*Couple Card*).
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan media CORD (*Couple Card*) dapat dikembangkan lagi agar lebih valid dari segi media dan materi, lebih efektif, dan

lebih praktis dengan gambar yang lebih menarik dan ungkapan-ungkapan lain yang lebih beragam. Bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan inovasi CORD (*Couple Card*) agar bisa diujicobakan pada subjek penelitian yang lebih besar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hendriyanto dan Putri. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran Bahasa*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Herrhyanto dan Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maspalah. 2013. *Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA*. Jurnal vol 13, No 1: UPI (Online) (<https://ejournal.upi.edu>, diakses Desember 2020).
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiq, dkk. 2015. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.