

ABSTRAK

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

Oleh

RAHMI ISTHI FADHILAH

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

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

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

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