

**PENGEMBANGAN MEDIA *WHIMSY WORDPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA SISWA KELAS
RENDAH SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**OLEH :
ADITYA FADJAR PAMUNGKAS
NIM. 21862061009**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA *WHIMSY WORDPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA SISWA KELAS
RENDAH SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

**ADITYA FADJAR PAMUNGKAS
NIM. 21862061009**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *WHIMSY WORDPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA SISWA SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

**Oleh:
Aditya Fadjar Pamungkas
NIM. 21862061009**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 14 Mei 2025**

Dosen Pembimbing


**(Diana Kusumaningrum, M. Pd)
NIDN. 0720068803**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

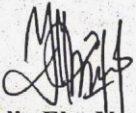
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

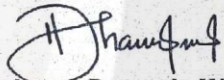
Pada hari : Senin

Tanggal : 19 Mei 2025

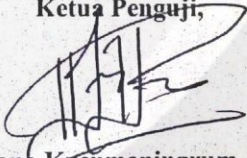
Anggota I,


(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN. 0729078802

Anggota II,


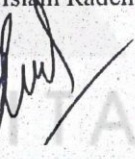

(Dyah Ayu Pramoda W., M.Pd)
NIDN. 0721069102

Ketua Penguji,


(Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Universitas Islam Raden Rahmat

(Hamidi Rasyid, M.Pd)
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Fadjar Pamungkas

NIM : 21862061009

Program Studi : PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 11 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Aditya Fadjar Pamungkas

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Pamungkas, Aditya Fadjar. 2025. “*Pengembangan Media Whimsy Wordplay Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
Pembimbing : Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd

Kata Kunci: Media *Whimsy Wordplay*, Kemampuan Membaca

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa siswa kelas rendah di sekolah dasar yang belum bisa membaca. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca pada siswa disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui apakah media *Whimsy Wordplay* valid untuk digunakan dalam belajar membaca siswa kelas rendah sekolah dasar; 2) untuk mengetahui apakah media *Whimsy Wordplay* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran membaca siswa kelas rendah sekolah dasar; 3) untuk mengetahui apakah media *Whimsy Wordplay* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas rendah sekolah dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan yang diciptakan oleh Thiagarajan yaitu 4D. Pengembangan dilaksanakan melalui empat tahap yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa observasi, wawancara, dan pengujian soal. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi, wawancara, dan angket validasi. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas I dan II di SD Negeri 3 Kademangan Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang yang berjumlah 7 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) pengembangan media *Whimsy Wordplay* valid dengan persentase kevalidan ahli media sebesar 98,33% dan ahli materi sebesar 93,25%; 2) media *Whimsy Wordplay* praktis digunakan untuk siswa kelas rendah sekolah dasar dan mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 93,38%; dan 3) media *Whimsy Wordplay* terbukti bisa meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah sekolah dasar. Hasil uji coba media *Whimsy Wordplay* mendapatkan kenaikan kemampuan membaca siswa sebesar 22,71%.

ABSTRACT

Pamungkas, Aditya Fadjar. 2025. "*The Development of Whimsy Wordplay Media to Increase Reading Skills of Lower-Grade Elementary School Students.*" Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University of Malang.
Advisor : Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd

Keywords: *Whimsy Wordplay Media, Reading Skills*

This research is motivated by the existence of several lower-grade elementary school students who are still unable to read. Several factors that cause low reading ability in students are due to the lack of interesting learning media that suit the students' needs. The purposes of this study are 1) to determine whether the Whimsy Wordplay media is valid for use in teaching reading to lower-grade elementary school students; 2) to determine whether the Whimsy Wordplay media is practical to use in teaching reading of lower-grade elementary school students; and 3) to determine whether the Whimsy Wordplay media be able to increase reading skills in lower-grade elementary school students.

The type of research used is development research (research and development, or R&D). The development model used in this research is the development model created by Thiagarajan, namely 4D. Development is carried out through four stages, namely, define, design, development, and disseminate. The data collection process in this research use data analysis techniques in the form of observation, interview, and question testing. This research used instruments in the form of observation sheets, interview, and validation questionnaires. The subjects used in this research were 7 students in grade 1st and 2nd at State Elementary School 3 Kademangan, Pagelaran District, Malang Regency.

The results of the research showed that 1) the development of Whimsy Wordplay media was valid with a percentage of media expert validity 98.33% and material expert validity of 93.25%; 2) Whimsy Wordplay media is practical to use for lower-grade elementary school students and gets a percentage of practicality of 93.38%; and 3) Whimsy Wordplay media has been proven to increase the reading ability of lower-grade elementary school students. The media trial was conducted in two groups, namely small groups and large groups. The results of the Whimsy Wordplay media trial showed an increase in students reading skills.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Whimsy Wordplay* untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar" ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat.

Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, yaitu *Whimsy Wordplay*, yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), diharapkan media ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan membaca pada siswa kelas rendah.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si., Ph.D selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

3. Ibu Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd, selaku dosen pembimbing dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta dosen pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Ibu Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan, arahan, serta koreksi yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan, arahan, serta koreksi yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Zubaidah, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 3 Kademangan Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang yang telah mengizinkan penulis melaksanakan pengambilan data.
7. Ibu Dahniar Intania, S.Pd, selaku wali kelas I SD Negeri 3 Kademangan Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang yang telah membantu dan mendampingi pengambilan data.
8. Ibu Yanti Ernawati, S.Pd selaku wali kelas II SD Negeri 3 Kademangan Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang yang telah membantu dan mendampingi pengambilan data.
9. Orang tua saya tercinta yang selalu memberikan do'a, dukungan, serta menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung, memberikan semangat, serta menjadi tempat berbagi suka dan duka selama proses penyusunan skripsi.

11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga gagasan yang dituangkan dalam skripsi ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca untuk perbaikan penelitian di masa mendatang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis secara khusus dan bagi pembaca secara umum. Amin.

Malang, Mei 2025

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iiiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Media <i>Whimsy Wordplay</i>	19
C. Kemampuan Membaca.....	22
D. Penelitian Terkait	24
E. Kerangka Berpikir	27
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (<i>storyboard</i>)	32
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	33
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN.....	41
A. Studi Pendahuluan.....	41
B. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	43
C. Hasil Uji Coba Produk	47
D. Revisi Produk.....	49
E. Kajian Produk Akhir	51
F. Keterbatasan Penelitian.....	56
BAB V.....	59
KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan dan Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	23
Tabel 3.1 Pedoman Angket	36
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian.....	37
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media	46
Tabel 4.2 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi	46
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	47
Tabel 4.4 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi	47
Tabel 4.5 Penilaian Masing-Masing Aspek Media.....	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Pre-Test</i>)	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Post-Test</i>)	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kelompok Besar (<i>Pre-Test</i>)	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Besar (<i>Post-Test</i>).....	53



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan 4D	26
Gambar 3.2 Rancangan Flashcard	30
Gambar 3.3 Rancangan Papan Baca	31
Gambar 3.4 Rancangan Uji Coba Pre-Test dan Post-Test.....	32
Gambar 4.1 Buku belajar membaca sebelum direvisi.....	48
Gambar 4.2 Buku belajar membaca setelah direvisi.....	49
Gambar 4.3 Media papan baca interaktif sebelum direvisi.....	49
Gambar 4.4 Media papan baca interaktif setelah direvisi.....	50



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	68
Lampiran 2 Format Lembar Observasi	79
Lampiran 3 Format Lembar Wawancara Guru	77
Lampiran 4 Angket Validasi Media	73
Lampiran 5 Angket Validasi Materi	69
Lampiran 6 Hasil Observasi	85
Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru kelas I	81
Lampiran 8 Hasil Wawancara Guru kelas II	83
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	86
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Praktis	94
Lampiran 12 Buku Pedoman Penggunaan Media	97
Lampiran 13 Buku Materi Belajar Membaca.....	105
Lampiran 14 Dokumentasi	123
Lampiran 15 Hasil Kerja Siswa	125



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini pada era 4.0, siswa dituntut untuk menguasai beberapa kompetensi, salah satunya adalah kompetensi membaca. Era 4.0, dikenal juga sebagai Revolusi Industri Keempat, merupakan masa dimana teknologi digital, seperti *Internet of Things (IoT)*, dan *big data*, secara drastis mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan menjalani kehidupan, serta membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan membaca yang dimiliki (Irdawati & Darmawan, 2014). Mempelajari cara membaca adalah aspek penting dalam pembelajaran. Kemampuan membaca yang baik memungkinkan siswa untuk memahami informasi dengan kritis dan berfikir logis.

Membaca pada tingkat awal seharusnya sudah diajarkan di Taman Kanak-Kanak dengan syarat kemampuan sensorik motorik anak sudah terpenuhi. Pembelajaran kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk diajarkan pada anak usia dini, karena membaca akan mempengaruhi pengembangan bahasa pada sekolah jenjang selanjutnya (Asmonah, 2019). Kemampuan membaca sangat penting karena menjadi dasar bagi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung lebih percaya diri dalam belajar (Pertiwi *et al.*, 2021). Pentingnya kemampuan membaca pada siswa menjadikan perlunya pembelajaran membaca sejak dini.

Siswa Sekolah Dasar diharapkan sudah memiliki kemampuan membaca yang memadai sehingga mereka bisa memahami teks bacaan yang sederhana dan mengikuti pelajaran dengan baik. Keterampilan membaca yang baik sejak usia dini merupakan pondasi yang kuat untuk meningkatkan kemampuan literasi di masa depan (Justice & Kaderavek, 2014). Keterampilan membaca pada siswa kelas rendah SD sangat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan mereka, meningkatkan pemahaman, serta membuka peluang eksplorasi yang lebih luas dalam dunia, memungkinkan mereka menjelajahi lingkungan dengan keyakinan dan kemandirian yang lebih besar. Kemampuan membaca pada siswa kelas rendah sangatlah penting dan menjadi kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran mereka. Meningkatkan kemampuan membaca pada siswa SD sangat penting karena keterampilan ini adalah dasar dari semua pembelajaran akademis (Fauzi, 2019). Kesulitan membaca yang dialami siswa menjadi tantangan serius dalam pendidikan dasar.

Faktor yang dapat menyebabkan rendahnya kemampuan membaca pada siswa Sekolah Dasar adalah kurangnya dukungan dari keluarga, metode pengajaran yang kurang efektif, dan terbatasnya media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan anak (Astia, 2020). Lingkungan belajar yang kurang kondusif juga menjadi penghambat dalam proses belajar membaca. Siswa membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk mampu berkonsentrasi dengan baik. Kurangnya perhatian terhadap perbedaan kemampuan dan gaya belajar setiap siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa (Rahman *et al*, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait kemampuan baca yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2024 di SD Negeri 3 Kademangan Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang ditemukan permasalahan yaitu kurangnya kemampuan baca pada beberapa siswa. Penelitian ini difokuskan pada siswa yang belum bisa membaca. Jumlah siswa yang belum bisa membaca pada kelas I sampai kelas II adalah 7 anak. Rendahnya tingkat kemampuan baca siswa kelas rendah ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa kelas rendah yang masih kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca kata. Siswa kelas I dan II juga belum mempunyai rasa senang untuk belajar membaca. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa yang malas untuk belajar membaca, siswa sulit untuk belajar membaca, siswa sulit untuk membedakan antar huruf, siswa yang belum bisa membaca dengan menggunakan huruf penutup, dan kurangnya media untuk belajar membaca.

Media yang sesuai dengan perkembangan anak sangat penting untuk merangsang minat baca dan kemampuan membaca mereka (Anggraeni *et al.*, 2023). Media yang ideal untuk belajar membaca sebaiknya dirancang dengan visual yang menarik, warna-warna cerah, dan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami anak. Media juga perlu melibatkan unsur permainan atau interaktif agar anak merasa senang dan tidak terbebani saat belajar. Penggunaan media yang tepat, dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif sesuai dengan tahap perkembangan anak (Titin *et al.*, 2023). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Banyaknya permasalahan yang ditemukan membuat peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran membaca yang disebut dengan media *Whimsy Wordplay*. Media ini dikembangkan berdasarkan penelitian dari Ningsih & Kusumaningrum (2023) yaitu media KARPACA. Media tersebut terdiri dari beberapa media antara lain: Kartu Baca KARPACA, Papan Baca KARPACA, Kalender Baca KARPACA, dan BUPINCA (Buku Pintar Membaca) KARPACA. Media tersebut juga memiliki tiga tahap yaitu tahap I mengenalkan huruf vokal, tahap II membaca suku kata, dan tahap III membaca suku kata berpola. Kekurangan dari media Karpaca adalah penggunaan media memerlukan keterlibatan insentif dari guru dan proses membaca membutuhkan waktu yang lama. Media *Whimsy Wordplay* adalah hasil pengembangan dari media Karpaca. Media tersebut dikembangkan untuk meningkatkan keefektifan media yang digunakan untuk belajar membaca. Media *Whimsy Wordplay* bisa digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.

Media *Whimsy Wordplay* merupakan media yang digunakan untuk belajar membaca. Media *Whimsy Wordplay* digunakan untuk melatih kemampuan baca siswa. Media ini memiliki beberapa tingkatan mulai dari level 1, level 2, dan level 3. Level 1 mencakup pengenalan huruf, level 2 mencakup tentang membaca kata, dan level 3 mencakup pembuatan kalimat dengan 3 kata. Setiap level didesain dengan pendekatan yang interaktif dan menghibur, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan tanpa tekanan. Kegiatan belajar menggunakan media *Whimsy Wordplay* dapat membantu siswa mengulang materi dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Umpan balik

langsung yang diberikan memungkinkan siswa untuk melihat sejauh mana kemajuan mereka dan segera memperbaiki kesalahan.

Whimsy Wordplay adalah media pembelajaran yang terdiri dari dua alat yaitu *flashcard* dan papan baca dan memiliki 3 level. Level 1 menggunakan *flashcard*. Level 2 dan 3 menggunakan media papan baca. Hasil penelitian Nurfadilah (2023) tentang media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah media bisa meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga kemampuan membaca siswa meningkat lebih dari 80%. Penelitian Ningsih & Purwandari (2021) mengenai penggunaan papan baca menunjukkan hasil bahwa media papan baca yang digunakan dengan metode pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dapat membantu siswa membaca dengan lebih baik. Penelitian tersebut menunjukkan persentase ketuntasan siswa meningkat dari 33% menjadi 85,7%.

Pengembangan media *Whimsy Wordplay* diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, merangsang, dan menyenangkan bagi siswa kelas rendah dalam mengembangkan kemampuan membaca mereka. Media ini dibuat dengan fitur-fitur interaktif yang menggabungkan elemen permainan dan pendidikan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih seru dan tidak membosankan. Media *Whimsy Wordplay* berusaha untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, memperluas kosakata mereka, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap bacaan. Media *Whimsy Wordplay* tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga menumbuhkan kecintaan mereka terhadap aktivitas membaca sejak dini.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka diperlukan penelitian mengenai media pembelajaran membaca dan judul yang dirumuskan pada skripsi ini adalah "Pengembangan Media *Whimsy Wordplay* untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa SD Kelas Rendah Sekolah Dasar." Adapun alasan dibalik pemilihan judul ini adalah sebagai berikut: Pertama, kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif sangatlah penting. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar membaca. *Whimsy Wordplay* dirancang untuk menjawab kebutuhan ini dengan pendekatan yang menyenangkan. Kedua, observasi dan penelitian awal menunjukkan bahwa banyak siswa di kelas rendah SD masih menghadapi kesulitan dalam membaca huruf dan kata. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk membantu mereka meningkatkan kemampuan membaca secara lebih menyenangkan. Ketiga, *Whimsy Wordplay* menggabungkan elemen permainan dan pendidikan yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca. Pendekatan ini telah terbukti efektif melalui berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keempat, melalui penggunaan *Whimsy Wordplay*, siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa mereka. Aktivitas dalam media ini dirancang untuk melatih kemampuan pemahaman kosakata, dan keterampilan bahasa. Kemampuan membaca pada usia dini sangat penting untuk perkembangan akademik siswa di masa depan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan baca siswa.
2. Siswa kelas rendah yang belum bisa membaca berjumlah 7 siswa, yaitu kelas I sebanyak 2 siswa dan kelas II sebanyak 5 siswa.
3. Siswa yang belum bisa membaca mengalami kesulitan dalam menghafal huruf, membaca kata, dan membaca kalimat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pembelajaran membaca pada siswa SD kelas rendah mengenai menghafal huruf, membaca kata dan membaca kalimat. Penelitian ini akan dilakukan pada siswa SD kelas I dan II di SD Negeri 3 Kademangan Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah media *Whimsy Wordplay* valid untuk meningkatkan kemampuan baca pada siswa kelas rendah?
2. Apakah media *Whimsy Wordplay* praktis untuk digunakan mengajar membaca pada siswa kelas rendah?

3. Apakah pengembangan media *Whimsy Wordplay* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah?

E. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media *Whimsy Wordplay* dalam meningkatkan kemampuan baca siswa kelas rendah.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Whimsy Wordplay* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Whimsy Wordplay* dalam meningkatkan kemampuan baca siswa kelas rendah.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan, penelitian ini berfokus pada pembelajaran membaca siswa kelas rendah menggunakan media pembelajaran *Whimsy Wordplay*. Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Produk media *Flashcard* terbuat dari kertas yang dilaminating dan berukuran 9,3 cm x 6,3 cm serta dilengkapi dengan kode QR di belakang kartu.
2. Produk media papan baca terbuat dari logam berbentuk papan yang berukuran 45 cm x 60 cm dan dilengkapi dengan magnet untuk menempelkan huruf dan membentuk kata. Produk ini dirancang untuk membantu siswa belajar membaca dengan cara interaktif.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, Penelitian ini akan berkontribusi pada literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran, terutama dalam konteks pengajaran membaca untuk siswa kelas rendah. Melalui pengembangan dan evaluasi media *Whimsy Wordplay*, penelitian ini akan menambah referensi mengenai efektivitas penggunaan media inovatif dalam pengajaran membaca.

2. Secara praktis :

- a. Bagi Peneliti

Peneliti akan terlibat langsung dalam upaya inovasi pendidikan melalui pengembangan media *Whimsy Wordplay* yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas rendah.

- b. Bagi Pendidik

Media ini berfungsi sebagai alat pendukung bagi guru dalam proses pengajaran membaca. Keberadaan *Whimsy Wordplay* memberikan opsi baru yang inovatif kepada guru yang dapat meningkatkan efisiensi dalam belajar membaca.

- c. Bagi Masyarakat

Dengan memanfaatkan media *Whimsy Wordplay*, penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan tingkat literasi masyarakat, terutama di antara siswa kelas rendah. Peningkatan dalam kemampuan membaca ini akan membuka peluang akses yang lebih luas terhadap

pengetahuan dan pemahaman, serta membangun pondasi yang lebih solid untuk pendidikan mereka di masa yang akan datang.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat melakukan perbandingan antara media *Whimsy Wordplay* dengan media pembelajaran lainnya untuk mengidentifikasi keunggulan relatif dan area di mana media ini dapat ditingkatkan lebih lanjut. Pendekatan perbandingan ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan dalam memilih media pembelajaran yang paling efektif.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah keterampilan fundamental yang melibatkan proses kompleks dalam memahami dan menafsirkan teks tertulis, meliputi pengenalan huruf dan kata, kelancaran membaca, hingga pemahaman isi teks. Kemampuan membaca tidak hanya mencakup pengenalan kata-kata, tetapi juga kemampuan menghubungkan informasi dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, serta membuat inferensi dan kesimpulan dari teks. Kemampuan membaca mencakup aspek kognitif seperti berpikir kritis dan analitis, serta aspek afektif seperti motivasi dan minat terhadap bacaan. Indikator kemampuan membaca siswa meliputi menghafal huruf, dan kelancaran membaca kata serta kalimat. Instrumen

untuk mengukur kemampuan membaca siswa terdiri dari tes membaca huruf, kata, dan kalimat.

2. Media *Whimsy Wordplay*

Media *Whimsy Wordplay* adalah media inovatif yang dirancang untuk membantu siswa belajar membaca dengan cara yang menyenangkan

dan interaktif. Media *Whimsy Wordplay* terdiri dari media *Flashcard* untuk mengenalkan huruf dan media papan baca untuk belajar membaca kata.

Media *flashcard* terbuat dari kartu berisi huruf dan gambar objek yang dilengkapi dengan kode QR dan media papan baca dilengkapi dengan magnet untuk menempakan huruf pada papan. Kedua media tersebut dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan, sehingga dapat digunakan oleh siswa dengan berbagai latar belakang dan kebutuhan pembelajaran.

Media *Whimsy Wordplay* memiliki tiga level yaitu: level 1 berisi tentang pengenalan huruf seperti huruf vokal dan konsonan; level 2 mencakup tentang pembelajaran membaca kata, dan level 3 mengajarkan tentang membaca kalimat.