

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF DALAM
PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD PADA PESERTA DIDIK
KELAS I MI BUSTANUL MUBATDIIN KETAPANG-BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Ma'rifatul Kharimah
NIM: T20194125

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF DALAM
PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD PADA PESERTA DIDIK
KELAS I MI BUSTANUL MUBATDIIN KETAPANG-BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

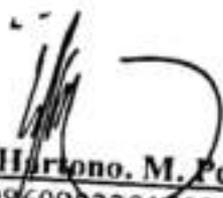
SKRIPSI

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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing


Dr. Hartono, M. Pd.
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF DALAM
PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD PADA PESERTA DIDIK
KELAS I MI BUSTANUL MUBATDIIN KETAPANG-BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

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 : Senin
Tanggal : 26 Juni 2023

Tim Penguji :

Ketua Sidang

Sekretaris

Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197409052007101001

Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP. 20160391

Anggota :

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

2. Dr. Hartono, M. Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْكُفُّ أَغْلَقًا ﴿٣﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْكُفُّ أَغْلَقًا ﴿٤﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْكُفُّ أَغْلَقًا ﴿٥﴾

Artinya : 1. bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*



*Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta: Fokus Media, 2011)

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dalam mengakhiri masa studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah berjuang selama ini, mengajarku tentang makna hidup serta mengajari tentang kedewasaan dalam menjalani lika-liku kehidupan agar lebih berarti :

1. Ibu dan Ayah tercinta, Sri Wati dan Kodam yang telah mamanjatkan doa disetiap sujudnya untuk masa depan putrinya, kasih sayang yang tak pernah hilang dan telah menjadi motivator dalam menyelesaikan skripsi.
2. Saudara-saudara yang memberi semangat dan memberikan doa yang baik untuk saya.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji kepada Allah dzat yang telah melimpahkan segala Rahmat dan hidayah kepada hamba-Nya yang tiada tara. Dzat yang memiliki segalanya. Shalawat dan salam tercurahkan bagi kekasih-Nya, junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jaman yang terang benderang ini, *'ad-din al-islam'*.

Mengingat selesainya tugas penulisan ini tidak dapat dilepaskan dari peran berbagai pihak, maka kami haturkan terima kasih dan rasa penghargaan sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto SE., MM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan segala fasilitas dan membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah., M.Pd.I selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Rifan Humaidi, M.Pd.I, selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Dosen Pembimbing yang telah banyak memberi kontribusi baik arahan, kritikan, saran, motivasi, dorongan, dan bimbingannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan ikhlas selama penulis menempuh ilmu di kampus mulai awal hingga akhir.
6. Kepada Ibu Dian Rohimatus Shalehah, S.Sos, S.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Mubtadiin yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penelitian.

7. Seluruh guru di MI Bustanul Muftadiin yang telah membimbing dan mengizinkan untuk melakukan penelitian di sekolah MI Bustanul Muftadiin. Dan juga siswa-siswi kelas I yang bersedia menjadi objek penelitian ini.
8. Teruntuk keluarga besar saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih karena selalu memberikan dukungan, doa, dan selalu menyemangati penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teruntuk kakak saya dan istrinya Roni Ainun Najib dan Riska Novianti yang merupakan support system terbaik yang memberikan dukungan penuh dan menyemangati penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Yanti, Nea, Kebi, Mbak Lutpi dan Yolana yang sudah mendukung dan memotivasi.
11. Kepada saudara saya Wardatul Aluf, Rafika Septa, Malika, Coni Sholihah, Ais Indi, Khusnul dan Mila yang telah mendukung, memotivasi dalam keadaan apapun dari awal perkuliahan hingga saat ini.
12. Kepada teman terbaik saya Salwa Putri, Feby Alike yang telah mendukung, memotivasi dalam keadaan apapun dari awal perkuliahan hingga saat ini.
13. Kepada sahabat-sahabat saya "GIRLS" yang telah mendukung dari awal perkuliahan sampai sekarang.
14. Kepada teman-teman kelas PGMI D4 dan seluruh teman-teman yang ada di sekitar yang menjadi teman hingga saat ini.
15. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari semua pihak mendapat pahala terbaik dan berlipat ganda dari Allah SWT karena sesungguhnya Allah Maha Berkuasa untuk melakukan semua itu. Semoga Allah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa di dunia ini tidak ada yang

sempurna, begitu juga dalam penulisan skripsi ini yang tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya dan menjadi referensi untuk perbaikan Pendidikan khususnya pada jenjang Pendidikan Dasar.

Penulis

Ma'rifatul Kharimah
NIM. T20194125



ABSTRAK

Ma'rifatul Kharimah, 2023 : *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf dalam Pembelajaran Mengenal Abjad pada Peserta Didik Kelas I MI Bustanul Mubtadiin Ketapang-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023.*

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Papan Pintar, Mengenal Abjad.*

Pengembangan merupakan suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran yaitu media papan pintar huruf. Pentingnya adanya media pembelajaran guru lebih mudah menjelaskan materi kepada peserta didik, kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran akan berdampak positif bagi peserta didik. Seperti halnya minimnya pengembangan media di MI Bustanul Mubtadiin. Pembelajaran mengenal abjad adalah proses pembelajaran awal yang harus bisa dikuasai oleh peserta didik agar tidak menghambat dalam proses pembelajaran. Apabila dari awal peserta didik telah mengenal abjad, maka tidak akan kesulitan saat proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran di MI Bustanul Mubtadiin masih sangat minim dalam menggunakan pengembangan media pembelajaran, sehingga hasil belajar mengenal abjad kurang maksimal.

Dalam penelitian Pengembangan ini memiliki rumusan sebagai berikut, yaitu: : 1) Bagaimana Pengembangan Media Papan Pintar Huruf yang Dikembangkan Untuk Mengenal Huruf Abjad Pada Peserta Didik Kelas 1 MI Bustanul Mubtadin Ketapang-Banyuwangi 2022/2023? 2) Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Abjad Pada Peserta Didik Kelas 1 MI Bustanul Mubtadin Ketapang-Banyuwangi Tahun 2022/2023?. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian dan Pengembangan ini yaitu:

Pengembangan media pembelajaran papan pintar huruf pada kelas I terdapat gambar huruf abjad untuk menarik minat peserta didik. Dalam penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model penelitian dan Pengembangan ADDIE yang terdiri dari: analisis, desain, Pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Hasil penelitian yang dilakukan pada 36 peserta didik di MI Bustanul Mubtadiin menghasilkan: 1) analisis permasalahan dalam pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, 2) desain media pembelajaran papan pintar huruf dan desain penggunaan media pembelajaran papan pintar huruf, 3) Pengembangan media pembelajaran papan pintar huruf bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari ahli media, materi dan pembelajaran, 4) implementasi dilakukan pada 36 peserta didik kelas I di MI Bustanul Mubtadiin, 5) evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti pada 36 peserta didik kelas I di MI Bustanul Mubtadiin.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas media papan pintar huruf menunjukkan rata-rata presentase sebesar 95% yang artinya media papan pintar huruf dikategorikan sangat valid. validasi media dilakukan oleh 3 validator yaitu 2 dosen FTIK dan 1 guru kelas I. Data keefektifan diperoleh dari

hasil belajar peserta didik menggunakan *pretest*, *posttest* dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh sebelum diberikan *pretes* dan *posttest* hasil anak yang belum bisa menguasai mengenal abjad ada 25 peserta didik dan setelah menggunakan *pretest* dan *posttest* ada 3 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media papan pintar huruf dapat meningkatkan hasil belajar mengenal abjad pada peserta didik kelas I. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media papan pintar huruf. Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam table tersebut, menunjukkan bahwa media papan pintar huruf mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata-rata 80,1%. Berdasarkan kategori tersebut, maka pembelajaran menggunakan media papan pintar huruf dalam mengenal abjad terlaksana dengan sangat jelas.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	17

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	25
A. Model Penelitian dan Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Uji Coba Produk.....	29
D. Desain Uji Coba	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	40
A. Penyajian Data Uji Coba	40
1. Hasil Analisis	40
2. Hasil Desain	41
3. Hasil Pengembangan	45
4. Hasil Implementasi.....	49
5. Hasil Evaluasi.....	69
BAB V KAJIAN DAN SARAN	73
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	73
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	75
C. Kesimpulan.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu	16
Tabel 2.2 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	23
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Media Papan Pintar Huruf	39
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Media Papan Pintar Huruf	42
Tabel 4.2 Langkah-Langkah Pembuatan Media Papan Pintar Huruf	42
Tabel 4.3 Alat Permainan	44
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media	46
Tabel 4.5 Hasil validasi Materi	47
Tabel 4.6 Hasil Validasi Pembelajaran	48
Tabel 4.7 Hasil Nilai Sebelum Menggunakan Media	52
Tabel 4.8 Hasil Nilai Tahap Pertama Menggunakan Media	56
Tabel 4.9 Hasil Nilai Tahap Kedua Menggunakan Media	61
Tabel 4.10 Hasil Nilai Tahap Ketiga Menggunakan Media	66
Tabel 4.11 Hasil Validasi	70
Tabel 4.12 Hasil Respon Peserta Didik	71
Tabel 4.13 Angket Peserta Didik Terhadap Media	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian Model ADDIE	26
Gambar 4.1 Penyampaian Materi Mengenal Abjad	50
Gambar 4.2 Kegiatan Berdiskusi Kelompok kecil	51
Gambar 4.3 Penggunaan Media Papan Pintar Huruf	51
Gambar 4.4 Evaluasi Tahap Pertama	56
Gambar 4.5 Evaluasi Tahap Kedua.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya, anak di lingkungan sekolah dasar mengalami proses perkembangan pada tingkat pola pikirnya, dimana dari lingkungan sekitar menuju ke lingkungan luas belum mampu berpikir secara umum. Tahapan pemikiran anak pada Pendidikan dasar masih belum formal dan bersifat konkret. Artinya, kemampuan anak di tingkatan Pendidikan dasar sering kali sesuai dengan apa yang dilihatnya. Mereka masih kesulitan untuk berpikir yang tidak ada di depannya atau dihadapannya. Hal ini menimbulkan sering kali minimnya hasil belajar anak karena pendidik mengajarkan menggunakan teori saja tanpa melibatkan apa yang dapat dilihat dan diraba oleh peserta didik.

Pendidikan adalah suatu proses pendewasaan diri yang dapat menggali kemampuan manusia dan meningkatkan pola pikir manusia melalui kegiatan belajar mengajar, hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 No.20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa :

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan juga membentuk watak serta peradaban Bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap,

mandiri, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan dasar berbentuk sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan merupakan upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan lingkungan masyarakat.² Sistem pendidikan yang diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar baik secara formal atau nonformal. Istilah dari kegiatan belajar mengajar hendaknya diartikan bahwa proses pembelajaran pada peserta didik terjadi adanya pembelajaran secara langsung yakni adanya seorang pendidik atau instruktur sebagai salah satu sumber belajar. Macam-macam sumber belajar ini berfungsi untuk menstimulus pola pikir peserta didik. Begitu pula dengan meningkatkan kemampuan membaca peserta didik yang juga sangat membutuhkan macam-macam sumber belajar dan media pembelajarannya untuk menstimulus pola pikir peserta didik.

Dalam dunia Pendidikan pada saat ini tak lepas dari semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi menjadi bagian penting sebagai pendukung meningkatnya kualitas Pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi di dunia Pendidikan adalah banyaknya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media dalam proses

¹ Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi :Konsep Dasar, Teori, Strategi, dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi* (Banten: An Image, 2019), 14.

² Armos Neolaka dan Grace Amalia, *Landasan Pendidikan : Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok : Kencana, 2017), 12.

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media papan pintar. Media papan pintar ini merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dimana aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan pemahaman serta ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat menumbuhkan pola berpikir peserta didik, dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran sehingga kemudian bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran

dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar tercapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan³ Media papan pintar huruf merupakan pengembangan dari media papan flanel, media papan pintar huruf memiliki kesamaan dengan media papan flanel yaitu sama-sama dilapisi dengan kain flanel. Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.⁴

Demikian ungkapan Al-Qur'an tentang tiga indera manusia yang digunakan untuk menalar setiap pengetahuan yang sampai pada kepadanya. Tiga penalaran tersebut merupakan nikmat pemberian Allah kepada manusia yang harus disyukuri dengan sebanyak-banyaknya dengan adanya firman Allah sebagai berikut :

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

﴿٢٣﴾ قُلْ هُوَ الَّذِي ذَرَأَكُمْ فِي الْأَرْضِ وَإِلَيْهِ تُحْشَرُونَ ﴿٢٤﴾

Artinya : *Dia-lah Yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati". (Tetapi) amat sedikit kamu bersyukur. Dia-lah Yang menjadikan kamu berkembang biak di muka bumi, dan hanya kepada-Nya-lah kamu kelak dikumpulkan.* (Q.S Al-Mulk : 23-24)

³ Usep Kusniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), 6.

⁴ Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makasar : Cendekia Pustisher, 2020), 43.

Demikian ungkapan Al-Qur'an tiga indera manusia yang digunakan untuk menalar setiap pengetahuan yang sampai pada kepadanya. Tiga penalaran tersebut merupakan nikmat pemberian Allah kepada manusia yang harus disyukuri dengan sebanyak-banyaknya.

Hasil belajar merupakan gambaran mengenai bagaimana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Hasil belajar merupakan bentuk nilai yang berupa huruf atau angka yang diperoleh oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal maka diperlukan berbagai usaha dan cara. Salah satu bentuk usaha dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik agar materi tersebut mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Dalam dunia pendidikan pada saat ini tak lepas dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi menjadi bagian penting sebagai pendukung meningkatnya kualitas pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi di dunia pendidikan adalah banyaknya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. H. Malik (1994) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat,

pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu pembelajaran tertentu.⁵

Dari uraian diatas, maka alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah di Lembaga Pendidikan Dasar khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Mubtadiin Ketapang-Banyuwangi perkembangan prestasi baik di bidang akademik dan non akademik meningkat, daya tarik masyarakat sekitar untuk bersekolah di MI Bustanul Mubtadiin Ketapang-Banyuwangi lebih tinggi dibanding sekolah di Lembaga sekitarnya, tenaga pendidik yang ada di MI Bustanul Mubtadiin merupakan guru-guru kompeten di bidannya, tenaga pendidik sering mengikuti pelatihan-pelatihan kependidikan seperti workshop dan seminar.⁶ Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran kurang maksimal. Pada saat pembelajaran terlihat kurangnya keaktifan atau respon peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pada Bulan Oktober peneliti observasi ke sekolah MI Bustanul Mubtadiin permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas satu sampai kelas enam. Permasalahan di MI Bustanul Mubtadiin ini adalah di setiap kelas ada beberapa anak yang belum bisa membaca dan juga ada beberapa anak yang tidak sekolah TK. Dari permasalahan tersebut peserta didik yang belum bisa membaca tidak bisa mengikuti proses pelajaran dengan baik di dalam kelas dikarenakan beberapa anak masih belum bisa mengenal abjad. Di kelas I media dalam pembelajaran mengenal abjad hanya berupa poster abjad dan buku membaca jadi, peserta didik menjadi sangat bosan dan media yang diajarkan sangat monoton. Maka

⁵ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : Pustaka Abadi, 2017), 10.

⁶ Sulfi Maulida, diwawancarai oleh penulis, Banyuwangi, 11 November 2022

dari itu peneliti fokus ke masalah peserta didik yang belum mengenal Abjad sama sekali. Peneliti memilih kelas satu karena, belajar mengenal Abjad dimulai dari kelas rendah. Padahal media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR HURUF DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD PADA PESERTA DIDIK KELAS I MI BUSTANUL MUBATDIIN KETAPANG-BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**. Dengan harapannya MI Bustanul Mubtadiin semua guru dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Papan Pintar Huruf yang dikembangkan Untuk Mengenal Abjad Pada Peserta Didik Kelas I MI Bustanul Mubtadiin Ketapang-Banyuwangi Tahun 2022/2023 ?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Abjad pada Peserta Didik Kelas I MiI Bustanul Mubtadiin Ketapang-Banyuwangi Tahun 2022/2023 ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media papan pintar huruf yang dikembangkan untuk mengenal huruf abjad pada peserta didik kelas I MI Bustanul Muhtadiin Ketapang-Banyuwangi 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media papan pintar huruf abjad pada peserta didik kelas I MI Bustanul Muhtadiin Ketapang-Banyuwangi Tahun 2022/2023.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah media papan kantong pintar sebagai media pembelajaran mengenal Abjad kelas I di MI Bustanul Muhtadiin yang dirancang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Sehingga mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan .

Media papan pintar huruf ini terbuat dari kain flannel dan terdiri dari huruf Abjad A-Z. pembuatan papan dari kain flannel ini bertujuan agar media tidak mudah rusak dan awet atau dapat dipergunakan berkali kali. Sedangkan pembuatan kantong yang berbahan dasar kain flannel juga bertujuan agar media bisa awet dan tidak mudah rusak jika terkena air. Apabila kantong terbuat dari kertas, maka jika terkena sedikit air akan rusak. Dalam media ini terdapat 26 kantong yang disesuaikan dengan huruf Abjad.

Penggunaan media papan pintar huruf sebagai berikut (1) letakkan media papan pintar huruf abjad di depan kelas, (2) letakkan media kartu gambar dan kertas yang sudah disediakan di samping media papan pintar huruf abjad, (3) ambil kartu gambar yang sudah di acak, (4) peserta didik

diminta untuk mengambil kartu, (5) setelah mengambil kartu peserta didik diminta menulis kata yang ada di kartu gambar tersebut, (6) peserta didik mengambil huruf yang ada di papan pintar huruf sesuai dengan kata yang ditulis di kertas.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan alat evaluasi ini dianggap penting, karena alat evaluasi yang dikembangkan memiliki manfaat di antaranya :

1. Manfaat Teoritis :

- a. Memberikan pengetahuan dan wawasan lebih luas mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.
- b. Adanya media baru yang dapat digunakan oleh pendidikan untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan pada peserta didik.
- c. Dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang baik diterapkan untuk mengenalkan huruf abjad pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Salah satu sumber belajar yang membantu siswa dalam mempelajari huruf, karena mereka dapat berinteraksi dengan media pembelajaran dan meningkatnya perhatian dan semangat siswa dalam pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi para gurudalam lingkungan MI Bustanul Mubtadiin dan dapat termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan media papan pintar huruf.

c. Manfaat Bagi Sekolah MI Bustanul Mubtadiin

Diharapkan sekolah dapat memperoleh masukan pembelajaran yang dilaksanakan dengan macam-macam media pembelajaran yaitu melalui sebuah permainan yang dapat termotivasi untuk anak dalam belajar sehingga sekolah mendapat peminat yang banyak

d. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan juga pengalaman dalam mengembangkan produk pendidikan seperti media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk bekal mengajar di sekolah nantinya.

e. Manfaat Bagi Pembaca

Peneliti ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat menambah wawasan bagi pembaca.

f. Manfaat Bagi UIN KHAS Jember

Menambah literatur dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa selanjutnya yang akan melakukan penelitian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi peneliti yang mendasari diperlukannya pengembangan media papan pintar huruf ini adalah :

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran papan pintar yaitu :
 - a. Media papan pintar dapat digunakan karena memenuhi kriteria Valid, Praktis dan Efektif.
 - b. Media papan pintar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas 1 sekolah dasar
 - c. Media papan pintar dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam membedakan huruf
2. Keterbatasan dari pengembangan Media Papan Pintar antara lain :
 - a. Media papan pintar hanya menyajikan materi yang memiliki unsur visual (dapat dilihat, diamati, dan diraba)
 - b. Media papan pintar terbatas hanya untuk materi membaca

G. Definisi Istilah

Agar lebih mudah memahami istilah-istilah atau proposal penelitian ini maka peneliti merasa perlu memberikan penjelasan tentang kata-kata yang digunakan anatara lain :

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan

dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran yaitu media papan pintar huruf.

2. Media Papan Pintar Huruf

Media papan pintar huruf adalah sebuah media yang berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas karton/ kain flannel dan dapat dimainkan oleh anak atau biasa di sebut papan flannel. Papan flannel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu. Jadi, media papan pintar huruf adalah media yang menitik beratkan pada penguasaan mengenal huruf abjad pada anak usia dini melalui symbol huruf. Media papan pintar huruf terdapat bagian papan putih yang tidak dilapisi kain flannel dan sudah diberi magnet atau lem untuk anak menyusun kartu huruf abjad.

3. Kemampuan Membaca di Kelas I

Kemampuan membaca dalam arti mengerti dan memahami isi bacaan, dapat dilakukan dengan latihan membaca berupa kalimat yang disertai gambar. Kemampuan membaca adalah hasil proses belajar dan pembentukan yang terus menerus. Pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Anak tidak akan dapat memulai membaca bila ia belum menyadari bahwa apa yang telah dapat dia ucapkan bisa dikaitkan dengan corat coret pada selembar kertas. Kemampuan membaca yaitu patokan bagi mengontrol bermacam-macam kelompok belajar. Apabila peserta didik dengan umur sekolah permulaan tidak cepat mempunyai kemampuan membaca, kemudian dia

hendak menghadapi jumlah masalah saat menyimak beragam bidang studi dengan kelas-kelas berikutnya. Sebab akibat itu, peserta didik perlu belajar membaca supaya dia tercapai membaca sebagai belajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.⁸

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis oleh Galuh Yuliasih tahun 2020 yang berjudul “ pengembangan mengenal huruf melalui audio-visual di TK Tegalrejo untuk meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas. Penelitian pengembangan yang menggunakan metodologi penelitian kualitatif . Hasil penelitian ini di TK Tegalrejo menunjukkan media mengenal abjad dengan audio-visual. ⁹
2. Penelitian yang ditulis oleh Emi Tiningsih tahun 2019 yang berjudul “ Pengembangan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A”. Penelitian ini dilakukan di kelompok A TK DWP Grogol kecamatan Tulungan Kabupaten Sidoarjo. Peneliti

⁸ Tim Penyusunan, “*Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*”, (Jember : IAIN Jember Press, 2018), 45.

⁹ Galuh Yuliasih, *Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media audio visual di TK Tegalrejo*, Jurnal Program Studi PGRA, Vol 4, No 5, Tahun 2020

menggunakan metodologi penelitian R&D dengan model pengembangan Borg dan Gall. Melalui permainan kartu huruf ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.¹⁰

3. Penelitian yang ditulis oleh Cut Maranda Suryati tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan media papan pintar untuk pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia dini”. Penelitian ini menggunakan metodeologi R&D dengan model pengembangan Borg dan Gall pada kesimpulan akhir menjelaskan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan setiap hari pada TK B selama 5-10 menit untuk pembelajaran dengan mengenalkan huruf maupun kata terdapat dalam media papan huruf.¹¹
4. Penelitian yang ditulis Titik Asroriyah tahun 2021 yang berjudul, “peningkatan kemampuan membaca melalui penggunaan media papan flannel di TK Sleman”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan meningkatkan kemampuan baca dengan menggunakan media papan flannel¹².
5. Penelitian yang ditulis oleh Citra Dewi tahun 2021 yang berjudul, “Pengembangan media papan pintar untuk pembelajaran mengenal alphabet anak usia dini”. Peneliti menggunakan metodeologi penelitian

¹⁰ Emi Tiningsih, *Pengembangan Permainan kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok*, Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Vol 9, No. 2 Edisi Mei 2019

¹¹ Cut Maranda Suryati, *Pengembangan Media Pakapindo untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun* , Jurnal Education and Development, Vol 9, No. 2 Edisi 2021.

¹² Titik Asroriyah , *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Penggunaan Media Papan Flannel di TK Sleman* , JPGSD Universitas Negeri Surabaya 08 No.1 (2021).

R&D dengan model pengembangan Borg dan Gall penelitian ini dilakukan pada tiga Lembaga TK di Kabupaten Tuban.¹³

Di bawah ini adalah tabel perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan judul Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Dalam Pembelajaran Mengenal Abjad Pada Peserta Didik Kelas I MI Bustanul Muhtadiin Ketapanag-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023

Tabel 2.1
Kajian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Galuh Yuliasih 2020, pengembangan mengenal huruf melalui audio-visual di TK Tegalrejo	a. Menggunakan metode pengembangan	a. Mengembangkan media audio-visual
2	Emi Tiningsih 2019, Pengembangan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A	a. menggunakan metode R&D	a. Menggunakan media kartu
3	Cut Maranda suryati 2021, Pengembangan Media Papan Pintar untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 Tahun	a. Menggunakan metode R&D b. Mengembangkan papan pintar	a. Materi yang digunakan adalah tingkat RA b. Model pengembangan Borg dan Gall

¹³ Citra Dewi, Pengembangan Media Papan Pintar untuk Pembelajaran mengenal Alphabet usia Diini, Jurnal Program Studi PGRA, Vol 5, No 2, Tahun 2021.

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Titik Asroriyah 2021, peningkatan kemampuan membaca menggunakan media papan pintar flannel di TK Sleman	a. Mengembangkan papan pintar	a. menggunakan metode kualitatif
5	Citra Dewi 2021, pengembangan media papan pintar huruf pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia dini	a. menggunakan media papan pintar b. menggunakan metode penelitian R&D	a. Model pengembangan Borg dan Gall b. Materi yang digunakan tingkat RA

Dari kelima penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kelas penelitian. Beberapa penelitian terdahulu ada yang menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan model Borg and Gall. Adapun persamaannya adalah sama menggunakan media pembelajaran .

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau Langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan diuji cobakan keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan produk,

tetapi juga mempertanggungjawabkan produk yang telah diciptakan.¹⁴ Menurut Borg dan Gall pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk Pendidikan. Dan menurut Seel dan Richey (1994) pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses mengembangkan produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori dengan prosedur yang sistematis yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan teknologi pembawa pesan yang digunakan dan dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran. Media adalah bentuk alat peraga yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip pokok bahasanya. Media digunakan atau dibuat oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu system yang terdiri dari berbagai komponen, diantaranya meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang

¹⁴ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”, (Bandung, Alfabeta, 2015), 407.

melibatkan masyarakat yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Pembelajaran melibatkan peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan peserta didik dan pikiran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. dengan tercapainya tujuan pembelajaran, tentunya akan dapat menjadikan pembelajaran menjadi maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Sumantri, yaitu sebagai berikut : pertama, memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep, prinsip, sikap dan juga keterampilan tertentu. Dengan media pembelajaran guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan Langkah komkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada peserta didik. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar peserta didik.

Dengan media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal saja, tetapi dapat dilakukan

¹⁵ Shoffan Shoffa, Iis Holisin, dkk. "Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi", (Bojonegoro : Agrapana Media, 2021), 6.

dengan gambar, video, teks dan suara. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan peserta didik. Dengan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga mampu membentuk sikap positif peserta didik perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik. Hal ini juga dapat meningkatkan daya tahan (eksistensi) peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari oleh peserta didik.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Bretz terdiri dari media cetak, media audio, media semi gerak, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, media audio visual gerak. Kemudian ada klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad yaitu terdiri dari benda nyata, bahan yang tidak di proyeksikan, rekaman audio-audio dalam kaset atau piringan, gambar diam yang diproyeksikan, gambar bergerak yang di proyeksikan, gabungan media. Sedangkan yang terakhir ada klasifikasi media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth adalah media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, media berbasis computer.¹⁶

¹⁶ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 48.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (peserta didik), dan komponen peserta didik itu sendiri yang berupa materi pembelajaran. dalam proses pembelajaran sering terjadi kegagalan komunikasi yang artinya pesan atau materi yang disampaikan pendidik tidak dapat diterima atau sulit diterima oleh peserta didik yang menimbulkan kesalahan persepsi.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya :

Pembelajaran lebih menarik, materi yang diberikan lebih jelas, peserta didik tidak mudah bosan, merangsang kepekaan, dan memungkinkan terjadi interaksi langsung.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

Belajar huruf adalah suatu komponen yang hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak mampu membaca beberapa kata serta mampu mengenal huruf cetak dilingkungan sekitarnya sebelum mereka mengetahui abjad. Anak yang mampu menyebutkan huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.¹⁷

¹⁷ Wasik, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Indeks, 2011) , 15.

Dari beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan kesanggupan dalam mengenal tanda-tanda / ciri-ciri bentuk huruf. Kemampuan mengenal huruf sangat penting bagi anak karena apabila anak mengenal atau mampu mengenal bunyi huruf dan bentuk huruf ketika menyebutkan daftar huruf maka anak tidak akan memiliki kesulitan dalam belajar membaca. Media papan pintar huruf yang dikembangkan pada penelitian ini adalah untuk mengenalkan huruf pada anak dengan cara melatih mengucapkan dengan berulang-ulang karena belajar mengenal huruf bukanlah hal yang mudah.

b. Indikator Kemampuan Mengenal Abjad

Perkembangan dapat dikatakan sebagai urutan-urutan perubahan yang terjadi dan bersifat sistematis, artinya saling ketergantungan atau saling mempengaruhi satu sama lain yaitu antara aspek fisik dan psikis serta merupakan satu kesatuan yang harmonis. Contoh, anak diperkenalkan bagaimana cara memegang pensil, membuat huruf-huruf dan diberi latihan oleh orangtuana.¹⁸

Berikut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan dalam rangka mengembangkan kemampuan bahasanya pada lingkup keaksaraan, yaitu :

¹⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) , 65.

Tabel. 2.2
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal Simbol-simbol 2. Membuat coretan yang bermakna 3. Meniru mengucapkan huruf A-Z 4. Anak mampu membedakan huruf B, D, F, P, M, N, V, W, S, Z

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Sehingga dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut :

1) Media Visual

Merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan terstruktur dalam penyajiannya.

2) Audio Visual

Merupakan media yang dapat menampilkan beberapa unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan dan informasi.

3) Computer

Merupakan sebuah perangkat yang menarik aplikasi-aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran

4) Microsoft Power Point

Merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

5) Internet

Merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

6) Multimedia

Merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.¹⁹

Dari jenis media pembelajaran diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar huruf termasuk kedalam media visual.

¹⁹ Ega Rima wati, *Ragam Media Pembelajaran* (kata pena: 2016), h. 4-8

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Metode penelitian R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁰ Produk yang dihasilkan pada penelitian ini akan dilakukan uji validasi ahli dan setelah itu dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk pada peserta didik untuk melihat keefektifan dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (desain/perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)²¹

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan Pengembangan memaparkan mengenai Langkah-langkah procedural.²² Prosedur pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada peserta didik adalah menggunakan

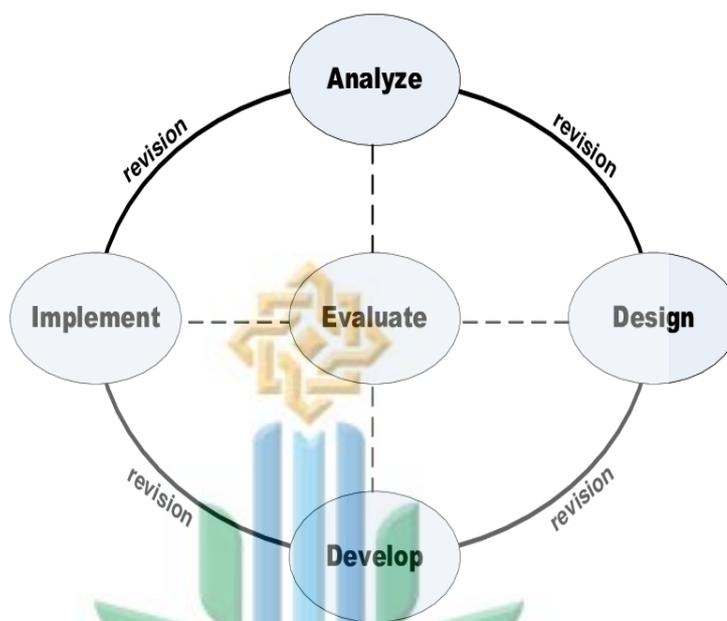
²⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.407.

²¹ Ahmad Nizar Rangkuti, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), h. 214.

²² Tim Penyusun, 'Pedoman Penulisan Karya Ilmiah', (Jember: IAIN Jember, 2020), 68.

prosedur pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap.

Adapun lima tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan dibawah :



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.

Selanjutnya agar memahami setiap langkah tersebut secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap *Analysis* (analisis), tahap pertama dalam pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Dari analisis tersebut menghasilkan materi yang membutuhkan media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi.²³
2. Tahap *Design* (desain) adalah tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap kedua berencana

²³ Irnin Agustina DwiAstuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android", Jurnal Pendidikan & Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol.3 No.1 (Juni 2017), 61, <https://doi.org/10.21009/1.03108>

melakukan rancangan media pembelajaran, maka penelitian pengembangan perlu mendesain sesuai dengan yang diteliti. Selain itu, dalam penelitian pengembangan juga harus menentukan lingkungan pengembangan.²⁴

Tahap desain melakukan perancangan produk melalui tiga tahap yaitu :

a. Perancangan desain produk

Peneliti mulai merancang desain produk yaitu media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Perancangan produk dilakukan untuk media pembelajaran yang sesuai dengan kelas I dengan memperhatikan pemilihan bahan dalam pembuatan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Penyusunan aturan penggunaan media

Dalam penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran yang dikembangkan terbuat dari bahan utama kain flannel .

c. Menyusun instrument penilaian produk

Dalam tahap ini, peneliti membuat instrument penilaian produk berupa angket yang ditujukan untuk ahli media, ahli materi dan guru kelas I.

3. Tahap Development adalah tahap ketiga yang dilakukan dalam penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE* atau pengembangan yang

²⁴Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*(Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 35.

sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan.²⁵

Dalam tahap development atau pengembangan melalui dua tahap, yaitu:

a. Pembuatan produk

Produk media pembelajaran yang telah dirancang dilanjutkan dengan pembuatan produk. Semua komponen yang disiapkan selanjutnya dirangkai pada media pembelajaran *Papan Kantong Pintar*.

b. Validasi

Produk media pembelajaran berupa *Papan Kantong Pintar* akan divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi berupa kritik dan saran. Kritik untuk melakukan revisi atau perbaikan I pada produk yang dikembangkan.

4. Tahap *Implementation* (implementasi) merupakan tahap keempat yang dilakukan dalam menggunakan model penelitian *ADDIE*. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan diuji melalui kehasilgunaan dan kevalidan sehingga dapat terukur dan teruji.²⁶

Tahap implementasi dilakukan uji coba media pembelajaran berupa *Papan Kantong Pintar* terhadap peserta didik. Melalui uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 36 peserta didik kelas I MI Bustanul Muhtadiin untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Papan Kantong Pintar* terdapat sebuah kesalahan atau perlu perbaikan.

²⁵Yudi Hari Rayanto, Sugianti, 36.

²⁶Yudi Hari Rayanto, Sugianti, 37.

5. Tahap Evaluasi merupakan Langkah akhir pada penelitian ini yaitu Langkah penilaian kelayakan pada media papan pintar huruf yang dilakukan oleh pakar ahli media, pakar ahli materi dan pakar ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran papan kantong pintar.

C. Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba ini dilakkan dengan tujuan untuk memperoleh data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan tingkat kepraktisan juga kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Desain uji coba produk yang digunakan dalam penelitian ini berupa media papan pintar huruf. Kegiatan ini dilakukan agar mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari validator, sehingga diketahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan, selanjutnya hal ini dapat digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media papan pintar huruf yang ttelah dikembangkan. Dari uji coba ini akan dihasilkan keefektifan, kelayakan dan kepraktisan papan pintar huruf sebagai sumber belajar peserta didik. Uji coba produk meliputi :

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen, 1 guru kelas, dan juga peserta didik kelas I di MI Bustanul Mubtadiin Tahun Pelajaran 2022/2023.

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Disini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen yaitu Bapak Dr. Drs. Sukamto, M.Pd.

b. Ahli Materi (Bahasa Indonesia)

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Karena peneliti menggunakan Bahasa Indonesia sebagai materi, maka peneliti mengambil dosen Bahasa Indonesia sebagai validator ahli materi. Validator ahli materi yang diambil peneliti adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Ahmad Sddiq Jember yang menjadi dosen Program Studi Bahasa Indonesia yaitu Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran adalah seorang guru kelas pada kelas I di MI Bustanul Muhtadiin. Beliau sudah berkompeten juga dalam hamper semua pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Beliau adalah Ibu Sulfi Maulida, S.Pd.

d. Peserta Didik

Peserta didik yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas 1 MI Bustanul Muhtadiin. Dasar pemilihan peserta didik tersebut sebab sebagai pemakai secara langsung produk pengembangan media papan pintar huruf .

2. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data yang didapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk, sehingga diharapkan produk yang dihasilkan valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Data ini berupa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara mengenai media Papan Pintar Huruf yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, respon peserta didik terhadap media papan pintar huruf yang dikembangkan, serta tanggapan dan saran yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket dan kuisioner yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk menilai pengembangan media pakapin. Dan juga data tes kelas untuk mengukur pencapaian peserta didik dan ada tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk media pakapin.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi, validasi digunakan untuk menilai kelayakan media papan pintar huruf

yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu :²⁷

a. Penelitian pendahuluan : yang mana dapat digunakan oleh peneliti terdiri observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

1) Observasi

Observasi merupakan salah satu bagian dari pengumpulan data. Observasi memiliki arti pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang di observasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, Tindakan, dan keseluruhan tingkah laku manusia

Teknik observasi dalam sebuah penelitian merupakan pengamatan secara langsung. Peneliti melakukan observasi dilapangan mengenai faktor pendukung dan penghambat pembelajaran siswa, serta kesulitan siswa. Dan ingin mengetahui efektif tidaknya metode belajar sebelum uji coba produk.

2) Wawancara

Wawancara merupakan dari Teknik dalam mengumpulkan informasi. Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur . jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview*, dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara struktur. Adapun data yang

²⁷ Emi Tiningsih Subandono, dkk., *Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*, Vol 8, no 2, Tahun 2020

diperoleh peneliti dalam Teknik wawancara adalah sebagai berikut :

a) Kepala Sekolah (Dian Rohimatus Shalehah, S.Sos, S.Pd.)

Peneliti memilih kepala sekolah sebagai narasumber yang pertama karena kepala madrasah mengetahui segala hal yang terjadi pada Lembaga madrasah dan selaku pemangku kebijakan yang berkaitan dengan tata laksana kegiatan di sekolah. Dari wawancara kepada kepala sekolah madrasah peneliti memperoleh informasi mengenai system proses pembelajaran secara menyeluruh seperti kegiatan guru, sejarah madrasah.

b) Guru Kelas (Sulfi Maulida, S.Pd.)

Peneliti memilih guru kelas sebagai narasumber yang kedua karena guru kelas merupakan oaring tua kedua bagi peserta didik. Tak hanya itu, guru kelas juga orang mengetahui segala pelaksanaan, permasalahan yang ada di lingkungan kelas.

c) Siswa kelas I

Peneliti memilih siswa-siwi kelas I karena peserta didik kelas I merupakan subjek dalam penelitian ini yang merupakan pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Dalam wawancara kepada peserta didik peneliti memperoleh informasi mengenai tingkat ketertarikan peserta didik dengan adanya media pembelajaran, respon perserta didik mengenai pembelajaran

mengenal abjad dengan menggunakan media papan pintar huruf.

3) Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui yang bisa diharapkan dari responden.

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan.

4. Instrument Penelitian

Instrument pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, draft wawancara sebelum menggunakan media yang peneliti lakukan untuk menggali informasi diantaranya :

a. Instrumen Wawancara dengan Kepala Sekolah :

- 1) Apa yang menjadi keunggulan dari sekolah ini ?
- 2) Bagaimana pandangan masyarakat terhadap sekolah ini ?
- 3) Apakah jumlah tenaga pendidik sudah memadai dengan jumlah peserta didik di sekolah ini ?
- 4) Apa kendala yang Ibu temukan selama menjadi kepala sekolah ?

5) Bagaimana sistem evaluasi yang diberlakukan di sekolah ini ?²⁸

b. Instrument Wawancara dengan Guru :

- 1) Apakah Bapak/ibu guru setiap mengajar menggunakan alat bantu mengajar yang membuat pembelajaran lebih menarik ?
- 2) Bagaimana bapak/ibu memotivasi siswa agar mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran ?
- 3) Media apa yang sering digunakan bapak/ibu guru dalam mengajar ?
- 4) Media pembelajaran apakah yang di gunakan guru dalam mengenal Abjad ?
- 5) Apakah guru pernah berkreasi membuat media pembelajaran sendiri?²⁹

c. Instrument Wawancara dengan Siswa :

- 1) Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran mengenal abjad ?
- 2) Media belajar apa yang sering digunakan oleh gurumu dalam proses pembelajaran mengenal abjad ?
- 3) Apakah kamu dapat memahami materi yang di sampaikan menggunakan media pembelajaran yang digunakan guru ?
- 4) Kesulitan apa yang kamu hadapi selama pembelajaran berlangsung ?
- 5) Apakah Bapak/Ibu gurumu pernah menggunakan alat peraga untuk mengenal huruf Abjad ?³⁰

²⁸ Dian Rohimatus, diwawancarai oleh penulis, Banyuwangi, 11 November 2022

²⁹ Sulfi Maulida, diwawancarai oleh penulis, Banyuwangi, 11 November 2022

Instrument pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, draft wawancara setelah menggunakan media yang peneliti lakukan untuk menggali informasi diantaranya :

d. Instrumen wawancara dengan guru :

- 1) Apakah media yang digunakan dalam pembelajaran mengenal abjad cocok di kelas I ?
- 2) Apakah media papan pintar huruf mengganggu proses pembelajaran ?
- 3) Apakah peserta didik menyukai adanya media saat proses pembelajaran ?³¹

e. Instrumen wawancara dengan siswa :

- 1) Bagaimana pendapatmu tentang media papan pintar huruf?
- 2) Apakah saat menggunakan media peserta didik sangat mudah memahami materi yang diajarkan ?
- 3) Apakah peserta didik lebih memahami saat menggunakan media? ³²

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar

³⁰ Zaskia, diwawancarai oleh penulis, Banyuwangi, 11 November 2022

³¹ Sulfi Maulida, diwawancarai oleh penulis, Banyuwangi, 10 April 2023

³² Putra, diwawancarai oleh penulis, Banyuwangi, 10 April 2023

observasi kemampuan mengenal huruf yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media papan pintar huruf.

Teknik analisis data pada penelitian ini diperoleh dari data yang telah diperoleh melalui instrument yang kemudian dianalisis mencakup analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data semi terstruktur. Tujuan akhir dalam analisis data adalah memperoleh informasi, makna, menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep. Analisis data kualitatif diartikan sebagai proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, lapangan.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan angket. Data angket yang telah dibuat akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan dilakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan keefektifan.

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil validasi 3 validator atau 3 tim ahli yaitu ahli materi, ahli

media dan ahli pembelajaran. Data kuantitatif didapat dari *checklist* validator pada lembar penilaian validasi yaitu:

Skor 4, menunjukkan validator memberikan penilaian valid

Skor 3, menunjukkan validator memberikan penilaian kurang valid

Skor 2, menunjukkan validator memberikan penilaian tidak valid

Skor 1, menunjukkan validator memberikan penilaian sangat tidak valid

Persentase kevalidan media pembelajaran pakapin diperoleh dari perhitungan sebagai berikut : ³³

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan :

V : Validitas

TSe : Total Skor empiric

TSh : Total skor maximal

Persentase skor kevalidan yang telah diperoleh berdasarkan rumus tersebut, kemudian dapat disesuaikan dengan kriteria kevalid.

Kevalidan media pakapin dapat dilihat pada table berikut:

³³ Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

Tabel 3.1
Kriteria Kevalidan Media Papan Pintar Huruf³⁴

NO	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	86-100	Sangat valid, sangat baik digunakan
2	71-85	Valid, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56-70	Cukup valid, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41-55	Kurang valid, tidak boleh dipergunakan
5	25-40	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Pengembangan media pakapin dapat dikatakan valid apabila kriteria pencapaian nilai kevalidan menunjukkan nilai 71%-85% dalam kategori valid dan menunjukkan 86%-100% dalam kategori sangat valid.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

³⁴ Sa'adun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2022), 41.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan Model penelitian dalam melakukan pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) adalah menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan Media Papan Kantong Pintar ini digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran mengenal abjad di kelas I untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE analisis. Tahap dimulai dari observasi ke madrasah yaitu di MI Bustanul Muhtadiin untuk mencari atau mengetahui informasi yang ada di Lembaga madrasah. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa media yang digunakan di MI Bustanul Muhtadiin adalah menggunakan media buku dan poster huruf saja guru juga menulis huruf-huruf pada papan tulis kemudian anak menyebutkannya, serta menyuruh peserta didik menulis dibukunya sendiri. Dan guru memberikan Teknik menyanyi huruf aabjad. Sehingga pembelajaran seperti ini kurang efektif untuk anak dikarenakan anak tidak dapat bermain langsung dengan media tersebut.

Penyajian sumber belajar yang nyata dapat memberikan kesempatan belajar kepada anak sesuai dengan tahapan perkembangannya sehingga

anak memiliki pengalaman langsung pada saat proses belajar. Media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang dirancang dengan mempertimbangkan dan memperhatikan kebutuhan dan usia anak.

Anak sebaiknya belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Karena bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media yang menarik dan juga menyenangkan bagi anak serta dapat membangkitkan minat belajar anak khususnya dalam mengenalkan huruf abjad. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media papan pintar huruf. Proses belajar dengan menggunakan media papan pintar huruf ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar, karena media papan pintar huruf bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media papan pintar huruf. Proses belajar dengan menggunakan media papan pintar huruf ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar, karena media papan pintar huruf bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad.

2. Hasil Desain

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, kemudian pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media papan pintar huruf. Peneliti membuat desain menggunakan Alat dan Bahan antara lain :

Table 4.1
Alat dan Bahan Desain Media Papan Pintar Huruf

No	Alat dan Bahan	Gambar
1	<p>Alat : Lem Tembak, penggaris, gunting, pensil</p> <p>Bahan : Kain Flannel, kertas lipat, kartu gambar</p>	

Desain awal dari media papan pintar huruf menggunakan bahan kain flannel, . Langkah-langkah pembuatan media papan pintar huruf meliputi beberapa tahap diantaranya.

Tabel 4.2
Langkah-Langkah Pembuatan Media Papan Pintar Huruf

No	Keterangan	Gambar
1	<p>Siapkan kain flannel warna biru tua sebagai alasnya</p>	

No	Keterangan	Gambar
2	Siapkan kain flannel berwarna kemudian potong sesuai ukuran	
3	Lem potongan kain flannel yang sudah di potong pada kain flannel yang besar	
4	Lipat kertas buat bentuk karakter lalu tempelkan di ujung stik ice cream	

No	Keterangan	Gambar
5	Selanjutnya pasangkan pada kain flannel yang sudah disiapkan	

Setelah media papan pintar huruf selesai dibuat, tahap selanjtnya membuat alat permainan untuk anak mainkan Ketika bermain menggunakan media papan pintar huruf Langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut :

Tabel 4.3
Alat Permainan untuk Anak Mainkan

No	Keterangan	Gambar
1	Siapkan kartu gambar dan kertas lipat yang sudah di bentuk	

No	Keterangan	Gambar
		

3. Hasil Pengembangan

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media papan pintar huruf didesain, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan ahli materi untuk pemberian saran atau perbaikandan penilaian terhadap media papan pintar huruf dengan mengisi lembarpenilaian kelayakan media papan pintar huruf fan juga saran beserta masukan untuk perbaikan media papan pintarhuruf sebelum diimplementasikan di MI Bustanul Muftadiin. Berikut Langkah-langkah yang akan dilakukan.

a. Validasi Ahli

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media pakapin dilakukan oleh Bapak Dr. Drs. Sukamto, M.Pd, validasi materi dilakukan oleh Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd, M.Pd, dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru

kelas I MI Bustanul Mubtadiin Ibu Sulfi Maulida,, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pakapin untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

1) Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah selesai kemudia divalidasi oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan pada table berikut :

Tabel 4.4
Hasil Validasi dari Validator Ahli Media
Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita				✓
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep mengenal huruf abjad				✓
3	Desain media menarik untuk dipelajari				✓
4	Media Papan Pintar Huruf memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				✓
5	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai disekitar kita				✓
6	Penggunaan media Papan Pintar Huruf tidak membahayakan				✓
7	Media Papan Pintar Huruf dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang				✓
8	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya				✓

	dalam proses pembuatan				
9	Media pembelajaran (papan pintar) sudah sesuai dengan fungsi media				✓
10	Penyajian media Papan Pintar Huruf dapat mengembangkan minat belajar peserta didik				✓
Total skor yang diperoleh		40			

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

$$V = \frac{40}{40} \times 100 = 100\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 100% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik.

Tabel 4.5
Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media Papan Pintar Huruf relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik			✓	
2	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				✓
3	Kesesuain materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari				✓
4	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				✓
5	Media pembelajaran papan pintar sudah sesuai dengan				✓
6	Menggunakan media lebih mudah dalam proses				✓

	pembelajaran				
7	Mendorong peserta didik untuk lebih paham mengenal Abjad				✓
8	Mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri				✓
9	Dengan menggunakan media papan pintar huruf pembelajaran lebih aktif				✓
10	Mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam belajar kelompok				✓
Total skor yang diperoleh					39

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

$$V = \frac{39}{40} \times 100 = 97,5 \%$$

Hasil Validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 97,5% artinya media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Tabel 4.6

Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran papan pintar huruf mudah dioperasikan				✓
2	Tampilan media papan pintar membantu peserta didik memahami materi				✓
3	Desain media pembelajaran papan pintar sangat menarik				✓
4	Desain media papan pintar mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik				✓
5	Media pembelajaran papan pintar sesuai dengan materi pembelajaran (menenal abjad)			✓	

6	Dengan menggunakan media papan pintar huruf pembelajaran lebih bermakna				✓
7	Mendorong peserta didik untuk lebih paham mengenal Abjad				✓
8	Media papan pintar huruf membantu peserta didik memahami materi pembelajaran				✓
9	Dengan menggunakan media papan pintar huruf pembelajaran lebih aktif				✓
10	Dengan menggunakan media papan pintar huruf melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing				✓
Total skor yang diperoleh				39	

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

$$V = \frac{39}{40} \times 100 = 97,5 \%$$

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 97,5% artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator terdapat saran atau kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media.

Adapun saran dari validator ahli media yaitu penggunaan media pakapin ditambah dengan huruf kecil .

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media pakapin. Produk yang telah dinyatakan valid, kemudian diuji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun pelaksanaannya dilakukan di MI Bustanul Mubtadiin pada peserta

didik kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal abjad. Pelaksanaanya dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 4 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi, peretemuan kedua dilakukan *pretest*, pertemuan ketiga dan keempat dilakukan *postest* dan uji coba kelompok kecil.

Data keterlaksanaan pembelajaran dapat diperoleh dari hasil penilaian pengamat (observer) yang diberikan dengan penilaiannya dalam bentuk angket. Adapun bukti-bukti kegiatan pembelajaran dibuktikan pada gambar .



Gambar 4.1 Proses Dokumtasi
Penyampaian materi mengenal abjad

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peneliti dalam menyampaikan materi. Materi yang disampaikan adalah materi mengenal abjad pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun yang dibahas dalam materi mengenal abjad adalah bentuk-bentuk abjad dan cara pelafalannya.



Gambar 4.2 Kegiatan Berdiskusi Kelompok

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tak hanya sekedar penjelasan materi, melainkan juga penggunaan media pakapin dalam kegiatan berdiskusi kelompok. Peserta didik dibentuk kelompok kecil yang berjumlah 2-3 orang. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dan membuat nama benda yang ada di sekitar kelas sebanyak mungkin bersama kelompoknya.



Gambar 4.3 Penggunaan Media Pakapin

Kegiatan yang ditunjukkan pada gambar adalah kegiatan cara menggunakan media pakapin. Peserta didik diminta untuk mengambil kartu gambar yang sudah disediakan. Setelah mengambil kartu gambar peserta didik menulis di kertas lalu mengambil huruf yang ada di pakapin.

Daftar Nilai-Nilai Hasil Tes Kemampuan Mengenal Abjad sebelum Menggunakan Media

Tabel 4.7

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian Skor				Skor	Nilai Perolehan
		A	B	C	D		
1	Dzahira Talita	3	4	3	3	13	81
2	Royhan Ibnu Ali	2	1	2	3	8	50
3	Atieka Naela Balqies	3	3	3	2	11	68
4	Muhammad Abdi	2	3	3	2	10	62
5	Almeera Syifa	3	2	2	2	8	50
6	Ufairah Adiba	3	2	2	3	10	62
7	Muhammad Izzat	3	3	3	2	11	68
8	Raisha Salsabillah	1	3	2	3	9	56
9	Sefia Azahra	2	2	2	1	7	43
10	Ahmad Nur Kholis	3	1	3	4	11	68
11	Muhammad Naufal	3	3	3	4	13	81
12	Cakra Amparan	2	2	2	3	9	56
13	Adila Nisa	1	2	2	2	7	43
14	Muhammad Azka	2	2	1	2	7	43
15	Muhammad Bagas	2	2	2	2	8	50
16	Dina Nabila	1	2	2	2	7	43
17	Aisyah Nur Aini	3	3	3	4	11	68
18	Diza Salsabilah	3	2	3	2	12	75
19	Zaskia Ayla Jazilah	3	3	1	3	10	62
20	Iftitah Ainun Nisak	3	2	3	2	10	62
21	Dewi Cantika	2	2	1	2	7	43
22	Adelia Putri	2	2	2	2	8	50
23	Wistara Hafidz	3	3	3	3	12	75
24	Rama Nurhidayat	2	2	1	2	7	43
25	Adinda Zieta	3	2	1	1	7	43

	Anisa						
26	Mili Sasmita	2	2	2	2	8	50
27	Faiq Wasiul Ilmah	2	3	1	1	7	43
28	Ahmat Hoirun Nizam	2	2	2	2	8	50
29	Adeva Putri	2	1	1	3	7	43
30	Anisa Ayu Balqis	3	2	3	4	12	75
31	Muhammad Fahmi	1	3	2	1	7	43
32	Ahmad Naufal	2	1	1	3	7	43
33	Ahmad Ramadhani	3	4	3	3	13	81
34	Ananda Hafizt Poldi	3	3	3	3	12	75
35	Hidayatullah	3	2	3	1	8	50
36	Mohammad Riko	2	3	3	2	10	62
Nilai Terendah							43
Nilai Tertinggi							81
Jumlah Semua Nilai							2060
Nilai Rata-Rata							57
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas							11 peserta didik
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas							25 peserta didik

Dilihat dari data diatas bahwa, peserta didik masih banyak yang tidak bisa mengenal abjad. Dari beberapa peserta didik masih tidak membedakan huruf, cara pelafalannya dan cara menulis huruf. Jadi disini peneliti telah mengadakan pretest sebelum menggunakan media pembelajaran mengenal abjad. Setelah peneliti mengadakan *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran selanjutnya peneliti mengadakan *posttest* pada peserta didik, apakah ada perkembangan dari

peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran untuk mengenal abjad.

a. Pelaksanaan Tahap Pertama

Pada perencanaan tahap pertama menggunakan media pakapin, peneliti langsung menggunakan Teknik permainan menyusun kata. Hal ini dilakukan agar masing-masing peserta didik dapat lebih mudah mengenal abjad dengan baik dan benar. Sehingga tidak ada peserta didik tidak memahami isi teks bacaan. Tahap pertama, dilaksanakan 8 Februari 2023 yang diikuti 36 peserta didik.

Pada kegiatan awal pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, pendidik mengondisikan kesiapan peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik, sebelum pelajaran dimulai pendidik menanyakan kabar peserta didik, sebelum memulai pembelajaran di MI Bustanul Muftadiin membiasakan setiap pagi membaca surat-surat pendek mulai dari surat An-Nas samapai Al-Fil. Setelah selesai membaca surat pendek, peneliti menyuruh peserta didik untuk menyanyikan huruf abjad secara bersama-sama.

Kegiatan inti, pendidik menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sebelum belajar pendidik memberitahu kepada peserta didik untuk duduk rapih agar susasana kelas menjadi nyaman. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, pendidik menjelaskan bahwa permainan Menyusun kata adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal

abjad dan memperlancar membaca pada peserta didik. Pendidikan mulai membagi kartu gambar kepada peserta didik. Masing-masing peserta didik mendapat kartu gambar dan kartu gambar akan ditanya oleh pendidik. Sebelum itu pendidik memberikan contoh kepada peserta didik setelah mengambil kartu gambar peserta didik diminta untuk menulis dan melafalkan bunyi huruf abjad yang ada di kartu gambar. Setelah peserta didik sudah jelas apa yang dijelaskan oleh pendidik maka permainan Teknik menyusun kata di mulai.

Pendidik mengoreksi hasil diskusi setiap kelompok dan pendidik melihat kemampuan menulis dan melafalkan huruf abjad peserta didik. Dan setelah mengoreksi ternyata peserta didik ada yang sudah tepat dan ada yang hamper tepat dan masih banyak yang belum tepat. Yang belum tepat pendidik mengarahkan untuk dibaca lagi dan diulangi lagi supaya kemampuan mengenal abjad setiap peserta didik lancar.

Kegiatan akhir pendidik dan peserta didik bersama-sama melakukan kesimpulan hasil belajar dari awal sampai akhir. Pendidik memberi nasehat kepada peserta didik agar terus belajar. Agar dikelas berikutnya tidak susah dalam membaca teks. Pendidik mengajak semua peserta didik untuk berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Pendidik mengucapkan salam sebelum keluar dari kelas.



Gambar 4.4 Evaluasi Tahap Pertama
Daftar Nilai-Nilai Tes Kemampuan Mengenal Abjad Pada Tahap
Pertama

Tabel 4.8

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian Skor				Skor	Nilai Perolehan	Tuntas dan Tidak Tuntas
		A	B	C	D			
1	Dzahira Talita	4	3	4	3	14	87	Tuntas
2	Royhan Ibnu Ali	3	2	3	2	10	62	Tidak Tuntas
3	Atieka Naela Balqies	3	3	3	4	13	81	Tuntas
4	Muhammad Abdi	3	3	4	3	13	81	Tuntas
5	Almeera Syifa	2	2	3	2	9	56	Tidak Tuntas
6	Ufairah Adiba	3	3	1	4	11	68	Tuntas
7	Muhammad Izzat	3	3	4	3	13	81	Tuntas
8	Raisha Salsabillah	2	3	4	4	13	81	Tuntas

9	Sefia Azahra	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
10	Ahmad Nur Kholis	3	2	3	4	12	75	Tuntas
11	Muhammad Naufal	3	3	4	4	14	87	Tuntas
12	Cakra Amparan	3	2	3	3	11	68	Tuntas
13	Adila Nisa	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
14	Muhammad Azka	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
15	Muhammad Bagas	3	2	2	2	9	56	Tidak Tuntas
16	Dina Nabila	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
17	Aisyah Nur Aini	3	3	3	4	13	81	Tuntas
18	Diza Salsabilah	3	3	3	4	13	81	Tuntas
19	Zaskia Ayla Jazilah	3	3	3	4	13	81	Tuntas
20	Iftitah Amun Nisak	3	4	3	3	13	81	Tuntas
21	Dewi Cantika	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
22	Adelia Putri	3	3	3	2	11	68	Tuntas
23	Wistara Hafidz	3	3	4	3	13	81	Tuntas
24	Rama Nurhidayat	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
25	Adinda Zieta Anisa	3	2	2	2	9	56	Tidak Tuntas
26	Mili Sasmita	2	3	3	1	9	56	Tidak Tuntas
27	Faiq Wasiul	3	3	2	2	10	62	Tidak Tuntas

	Ilmah							
28	Ahmat Hoirun Nizam	3	2	2	2	9	56	Tidak Tuntas
29	Adeva Putri	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
30	Anisa Ayu Balqis	3	3	4	4	14	87	Tuntas
31	Muhammad Fahmi	2	2	2	2	8	50	Tidak Tuntas
32	Ahmad Naufal	2	2	1	3	8	50	Tidak Tuntas
33	Ahmad Ramadhani	4	4	3	3	14	87	Tuntas
34	Ananda Hafizt Poldi	4	3	3	3	13	81	Tuntas
35	Hidayatullah	3	3	3	1	8	62	Tuntas
36	Mohammad Riko	3	3	2	3	11	68	Tuntas
Nilai Terendah								50
Nilai Tertinggi								87
Jumlah Semua Nilai								2421
Nilai Rata-Rata								67
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas								20 peserta didik
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas								16 peserta didik

Keterangan :

- A. Kelancaran
- B. Ketepatan
- C. Pelafalan
- D. Intonasi

Dari tabel di atas nilai terendah 50, nilai tertinggi 87, jumlah nilai rata-rata 67 dan jumlah peserta didik yang Tuntas adalah 19 peserta didik. Dari deskripsi di atas hasil pembelajaran belum maksimal, kemudian akan dilakukan rancangan perbaikan sebagai berikut:

- 1) Kepada peserta didik yang belum mampu mengenal abjad di berikan bimbingan yang lebih intensif.
- 2) Meningkatkan bimbingan peserta didik secara menyeluruh.
- 3) Memberikan motivasi atau penghargaan bagi peserta didik yang telah mampu memahami abjad secara baik.

b. Pelaksanaan Tahap Kedua

Pada perencanaan tahap kedua menggunakan media pakapin, peneliti menggunakan Teknik permainan menyusun kata. Hal ini dilakukan agar masing-masing peserta didik dapat lebih mudah mengenal abjad dengan baik dan benar. Sehingga tidak ada peserta didik tidak memahami isi teks bacaan. Tahap kedua, dilaksanakan 20 Februari 2023 yang diikuti 36 peserta didik.

Pada kegiatan awal pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, pendidik mengondisikan kesiapan peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik, sebelum pelajaran dimulai pendidik menanyakan kabar peserta didik, sebelum memulai pembelajaran di MI Bustanul Mubtadiin membiasakan setiap pagi membaca surat-surat pendek mulai dari surat An-Nas sampai Al-Fil. Setelah selesai

membaca surat pendek, peneliti menyuruh peserta didik untuk menyanyikan huruf abjad secara bersama-sama.

Kegiatan inti, pendidik menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sebelum belajar pendidik memberitahu kepada peserta didik untuk duduk rapih agar susasana kelas menjadi nyaman. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, pendidik menjelaskan bahwa permainan Menyusun kata adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad dan memperlancar membaca pada peserta didik. Pendidik mengacak kartu dan kemudian peserta didik mengambil kartu itu dengan acak. Setelah mengambil kartu tersebut, peserta didik menulis di kertas. Kemudian pendidik meminta untuk mengambil stik ice cream yang bertulisan huruf abjad untuk Menyusun kata yang peserta didik tulis. Setelah ditulis dan di susun, pendidik juga meminta peserta didik yang lain untuk melihat apakah yang di tunjuk maju kedepan benar atau tidak.

Pendidik mengoreksi hasil diskusi setiap kelompok dan pendidik melihat kemampuan menulis dan melafalkan huruf abjad peserta didik. Dan setelah mengoreksi ternyata peserta didik ada yang sudah tepat dan ada yang hampir tepat dan masih banyak yang belum tepat. Yang belum tepat pendidik mengarahkan untuk dibaca lagi dan diulangi lagi supaya kemampuan mengenal abjad setiap peserta didik lancar.

Kegiatan akhir pendidik dan peserta didik bersama-sama melakukan kesimpulan hasil belajar dari awal sampai akhir. Pendidik memberi nasehat kepada peserta didik agar terus belajar. Agar dikelas berikutnya tidak susah dalam membaca teks. Pendidik mengajak semua peserta didik untuk berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Pendidik mengucapkan salam sebelum keluar dari kelas.



Gambar 4.5 Evaluasi Tahap Kedua

Daftar Nilai-Nilai Tes Kemampuan Mengenal Abjad Pada

Tahap Kedua

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Tabel 4.9

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian				Skor	Nilai Perolehan	Tuntas dan Tidak Tuntas
		A	B	C	D			
1	Dzahira Talita	4	4	4	3	15	93	Tuntas
2	Royhan Ibnu Ali	4	3	3	2	12	75	Tuntas
3	Atieka Naela Balqies	4	3	3	4	14	87	Tuntas
4	Muhammad Abdi	4	3	4	3	13	87	Tuntas
5	Almeera Syifa	3	3	3	2	10	62	Tidak Tuntas

6	Ufairah Adiba	4	3	3	3	13	81	Tuntas
7	Muhammad Izzat	4	3	4	3	13	81	Tuntas
8	Raisha Salsabillah	2	3	4	4	14	87	Tuntas
9	Sefia Azahra	3	2	2	3	10	62	Tidak Tuntas
10	Ahmad Nur Kholis	3	3	3	4	13	81	Tuntas
11	Muhammad Naufal	4	3	4	4	15	93	Tuntas
12	Cakra Amparan	3	3	3	3	12	75	Tuntas
13	Adila Nisa	2	3	2	3	10	62	Tidak Tuntas
14	Muhammad Azka	3	3	3	2	11	68	Tuntas
15	Muhammad Bagas	3	3	3	2	11	68	Tuntas
16	Dina Nabila	2	3	2	3	10	62	Tidak Tuntas
17	Aisyah Nur Aini	4	3	3	4	14	87	Tuntas
18	Diza Salsabilah	4	3	3	4	14	87	Tuntas
19	Zaskia Ayla Jazilah	3	3	3	4	13	81	Tuntas
20	Iftitah Ainun Nisak	4	3	3	4	14	87	Tuntas
21	Dewi Cantika	3	2	3	2	10	62	Tidak Tuntas
22	Adelia Putri	3	3	3	3	12	75	Tuntas
23	Wistara Hafidz	4	3	4	3	14	87	Tuntas
24	Rama	2	3	3	2	10	62	Tidak Tuntas

	Nurhidayat							
25	Adinda Zieta Anisa	3	2	3	3	11	68	Tuntas
26	Mili Sasmita	3	3	3	1	10	62	Tidak Tuntas
27	Faiq Wasiul Ilmah	3	3	2	2	10	62	Tidak Tuntas
28	Ahmat Hoirun Nizam	3	3	3	2	11	68	Tuntas
29	Adeva Putri	2	2	2	3	9	56	Tidak Tuntas
30	Anisa Ayu Balqis	4	3	4	4	15	93	Tuntas
31	Muhammad Fahmi	2	2	2	3	9	56	Tidak Tuntas
32	Ahmad Naufal	2	2	3	3	10	62	Tidak Tuntas
33	Ahmad Ramadhani	4	4	4	3	15	93	Tuntas
34	Ananda Hafizt Poldi	4	4	3	3	14	87	Tuntas
35	Hidayatullah	3	3	3	2	11	68	Tuntas
36	Mohammad Riko	3	3	3	3	12	75	Tuntas
Nilai Terendah								56
Nilai Tertinggi								93
Jumlah Semua Nilai								2708
Nilai Rata-Rata								75
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas								25 peserta didik
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas								11 peserta didik

Keterangan :

- A. Kelancaran
- B. Ketepatan
- C. Pelafalan
- D. Intonasi

Dari tabel di atas nilai terendah 56, nilai tertinggi 93, jumlah nilai rata-rata 75 dan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 25 peserta. Dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 11 peserta didik. Dari uraian di atas hasil pembelajaran belum maksimal, maka akan dilakukan rencana perbaikan dengan tahap selanjutnya.

Pada tahap kedua pelaksanaan pembelajaran sudah lebih baik dari tahap sebelumnya. Peserta didik antusias dalam menyelesaikan Menyusun kata, hanya beberapa peserta didik saja yang belum bisa memahami, pendidik sudah bisa menguasai kelas, dan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik.

c. Pelaksanaan Tahap Ketiga

Pada perencanaan tahap ketiga menggunakan media pakapin, peneliti menggunakan Teknik permainan menyusun kata dan mengeja kata. Hal ini dilakukan agar masing-masing peserta didik dapat lebih mudah mengenal abjad dengan baik dan benar. Sehingga tidak ada peserta didik tidak memahami isi teks bacaan. Tahap kedua, dilaksanakan 11 Maret 2023 yang diikuti 36 peserta didik.

Pada kegiatan awal pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, pendidik mengondisikan kesiapan peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik, sebelum pelajaran dimulai pendidik

menanyakan kabar peserta didik, sebelum memulai pembelajaran di MI Bustanul Mubtadiin membiasakan setiap pagi membaca surat-surat pendek mulai dari surat An-Nas sampai Al-Fil. Setelah selesai membaca surat pendek, peneliti menyuruh peserta didik untuk menyanyikan huruf abjad secara bersama-sama.

Kegiatan inti, pendidik menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sebelum belajar pendidik memberitahu kepada peserta didik untuk duduk rapih agar suasana kelas menjadi nyaman. Sebelum memulai pembelajaran pendidik menunjukkan huruf kepada peserta didik untuk melafalkannya dengan lantang. Setelah itu disini pendidik menggunakan Teknik mengeja huruf abjad. Jadi yang dimaksud adalah peserta didik sudah mempersiapkan kertas dan pensil, dan pendidik mengeja kata. Kemudian peserta didik menulis kata yang pendidik jelaskan. Setelah itu pendidik mengoreksi apakah sudah ada yang bisa tanpa melihat kartu gambar yang sudah ada huruf abjadnya.

Pendidik mengoreksi hasil diskusi setiap peserta didik dan pendidik melihat kemampuan menulis dan melafalkan huruf abjad peserta didik. Dan setelah mengoreksi ternyata peserta didik ada yang sudah tepat dan ada yang hampir tepat dan masih banyak yang belum tepat. Yang belum tepat pendidik mengarahkan untuk dibaca lagi dan diulangi lagi supaya kemampuan mengenal abjad setiap peserta didik lancar.

Kegiatan akhir pendidik dan peserta didik bersama-sama melakukan kesimpulan hasil belajar dari awal sampai akhir. Pendidik memberi nasehat kepada peserta didik agar terus belajar. Agar dikelas berikutnya tidak susah dalam membaca teks. Pendidik mengajak semua peserta didik untuk berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Pendidik mengucapkan salam sebelum keluar dari kelas.



Daftar Nilai-Nilai Tes Kemampuan Mengenal Abjad Pada Tahap Ketiga

Tabel 4.10

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian				Skor	Nilai Perolehan	Tuntas dan Tidak Tuntas
		A	B	C	D			
1	Dzahira Talita	4	4	4	4	16	100	Tuntas
2	Royhan Ibnu Ali	4	4	3	3	14	87	Tuntas
3	Atieka Naela Balqies	4	4	3	4	15	93	Tuntas
4	Muhammad Abdi	4	4	4	3	15	93	Tuntas
5	Almeera Syifa	4	4	3	3	14	87	Tuntas
6	Ufairah Adiba	4	4	3	3	14	87	Tuntas

7	Muhammad Izzat	4	4	4	3	15	93	Tuntas
8	Raisha Salsabillah	2	3	4	4	13	81	Tuntas
9	Sefia Azahra	3	3	3	3	12	75	Tuntas
10	Ahmad Nur Kholis	4	3	3	4	14	87	Tuntas
11	Muhammad Naufal	4	4	4	4	16	100	Tuntas
12	Cakra Amparan	4	3	3	3	13	81	Tuntas
13	Adila Nisa	3	3	4	4	14	87	Tuntas
14	Muhammad Azka	4	4	4	2	13	81	Tuntas
15	Muhammad Bagas	4	3	3	3	13	81	Tuntas
16	Dina Nabila	3	3	3	3	12	75	Tuntas
17	Aisyah Nur Aini	4	4	3	4	15	93	Tuntas
18	Diza Salsabilah	4	4	3	4	15	93	Tuntas
19	Zaskia Ayla Jazilah	4	4	3	4	15	93	Tuntas
20	Iftitah Ainun Nisak	4	4	3	4	15	93	Tuntas
21	Dewi Cantika	3	3	3	3	12	75	Tuntas
22	Adelia Putri	4	3	3	4	14	87	Tuntas
23	Wistara Hafidz	4	4	4	3	15	93	Tuntas
24	Rama Nurhidayat	3	3	3	3	12	75	Tuntas

25	Adinda Zieta Anisa	3	3	3	3	12	75	Tuntas
26	Mili Sasmita	4	3	3	2	12	75	Tuntas
27	Faiq Wasiul Ilmah	3	3	3	3	12	75	Tuntas
28	Ahmat Hoirun Nizam	3	3	3	3	12	75	Tuntas
29	Adeva Putri	2	2	3	3	10	62	Tidak Tuntas
30	Anisa Ayu Balqis	4	4	4	4	16	100	Tuntas
31	Muhammad Fahmi	2	3	2	3	10	62	Tidak Tuntas
32	Ahmad Naufal	2	3	3	2	10	62	Tidak Tuntas
33	Ahmad Ramadhani	4	4	4	4	16	100	Tuntas
34	Ananda Hafizt Poldi	4	4	4	3	15	93	Tuntas
35	Hidayatullah	3	3	3	2	12	75	Tuntas
36	Mohammad Riko	4	3	3	3	13	81	Tuntas
Nilai Terendah								62
Nilai Tertinggi								100
Jumlah Semua Nilai								2931
Nilai Rata-Rata								81
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas								33 peserta didik
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas								3 peserta didik

Keterangan :

- A. Kelancaran
- B. Ketepatan

C. Pelafalan

D. Intonasi

Dari table diatas pada tahap ketiga nilai terendah 62, nilai tertinggi 100. Pada tahap terakhir peningkatan kemampuan mengenal abjad pada peserta didik sudah sesuai. Maka bisa dijelaskan dengan menggunakan media pada pembelajaran mengenal abjad sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data peneliti yang telah dilakukan, pengembangan media pakapin pada hasil belajar mengenal abjad dapat meningkatkan hasil belajar mengenal abjad kelas I MI Bustanul Muhtadiin. Data yang didapat melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar mengenal abjad ketika menggunakan media pembelajaran pakapin.

a. Analisis Data

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak Dr. Drs. Sukamto, M.Pd selaku dosen Media Pembelajaran. Untuk validator

materi Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Bahasa Indonesia, dan untuk validator pembelajaran adalah Ibu Sulfi Maulida, S.Pd selaku guru kelas I di MI Bustanul Muhtadain. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk table berikut :

Tabel 4.11 Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	100%	Sangat Valid
2	Validator 2	96 %	Sangat Valid
3	Validator 3	96%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		95%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 95%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media papan pintar huruf untuk meningkatkan hasil belajar telah memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak digunakan. Hal ini berarti media pakapin dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media pakapin oleh validator dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk media pakapin yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran agar bisa menjadi lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria media pembelajaran.

2) Analisi Respon Siswa

Analisis respon siswa diukur dengan menggunakan angket siswa terhadap media pakapin. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam table

Tabel 4.12 Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor	Kategori respon siswa
Ketertarikan Siswa	80.1	Sangat Baik
Rata-rata Presentase	80.1%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam table tersebut, menunjukkan bahwa media pakapin mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan proses rata-rata 80,1%.

3) Angket Peserta Didik

Angket ini diajukan oleh peneliti yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media.

ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN HURUF DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD

Nama : Bagas

Kelas : I

Petunjuk Pengisian :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang pada salah satu kolom yang tersedia !

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju

- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Media papan pintar huruf memudahkan saya memahami materi yang dipelajari		✓		
2	Media papan pintar huruf sulit dipahami			✓	
3	Setelah saya menggunakan papan pintar huruf, saya lebih memahami materi yang di ajarkan		✓		
4	Tampilan warna sudah tepat, media lebih menarik		✓		
5	Media ini membantu saya lebih memahami materi yang diajarkan		✓		
6	Media papan pintar huruf memotivasi saya untuk lebih semangat belajar mengenal huruf abjad		✓		
7	Saya tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	
8	Media pembelajaran papan pintar huruf dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok		✓		
9	Adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa		✓		
10	Pembelajaran menggunakan media sangat menarik dan menyenangkan		✓		

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Definisi media pembelajaran menurut Sadiman (1993) media pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu wadah atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan demi tercapainya suatu tujuan.³⁵ Media pakapin terbuat dari bahan dasar kain flannel. Media ini adalah media yang terdiri 26 kantong yang digunakan untuk meletakkan stik ice cream yang sudah huruf abjadnya. Penggunaan media pakapin dibantu dengan kartu gambar sebagai petunjuk memilih huruf abjad. Dengan menggunakan Teknik permainan Menyusun kata. Pembuatan media pakapin ini sudah memperhatikan aspek-aspek pembuatan media pembelajaran. Aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan, dan keefektifan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu yang pertama analisis, kedua desain atau perencanaan, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan yang kelima adalah evaluasi. Selama proses pengembangan media ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Validator dalam

³⁵ Cecep Kustandi dan Daddy darmawan, “*pengembangan Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana, 2020),4.

pengembangan ini terdiri dari validator media, validator materi dan validator pembelajaran.

Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti sudah sesuai dengan teori yang digunakan. Teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teori dari Seel dan Richey (1994) yang berpendapat bahwa pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media pakapin sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis yaitu analisis pengamatan, analisis respon peserta didik, dan analisis hasil belajar peserta didik.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari: (1) menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, (2) memotong kain flannel sebagai dasar, (3) memotong kain flannel sebagai kantong, (4) melipat kertas untuk dibentuk hewan karakter, (5) tempelkan kertas lipat yang sudah di bentuk di stik ice cream kemudian tulis huruf abjad dari A-Z .

Adapun petunjuk penggunaan media pakapin yaitu sebagai berikut (1) letakkan media papan pintar huruf di depan kelas, (2) letakkan media kartu gambar dan kertas yang sudah disediakan di samping media pakapin, (3) ambil kartu gambar yang sudah di acak, (4) peserta didik diminta untuk mengambil kartu, (5) setelah mengambil kartu peserta didik diminta menulis

kata yang ada di kartu gambar tersebut, (6) peserta didik mengambil huruf yang ada di papan pintar huruf sesuai dengan kata yang ditulis di kertas .

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pakapin diantaranya sebagai berikut :

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pakapin pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan di semua kelas sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah pada Pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Banyuwangi. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih lanjut

- a. Media pakapin yang dikembangkan oleh peneliti di kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah memenuhi kriteria kualitas yang

baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.

- b. Peneliti hanya dilakukan pada kelas I di Madrasah Ibtidaiyah, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun Sekolah Dasar yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MI Bustanul Muhtadiin tentang pengembangan Media Pakapin dalam Mengenal Huruf Abjad pada Peserta Didik Kelas I, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media pakapin dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Peserta Didik Kelas I di MI Bustanul Muhtadiin yaitu menggunakan model perkembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan Media pakapin dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Peserta Didik Kelas I di MI Bustanul Muhtadiin diketahui setelah dilakukan uji validasi, kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diuji cobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran.

3. Keefektifan Media Pakapin dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Peserta Didik Kelas I di Mi Bustanul Mubtadiin diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik. Instrument yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan tes. Tes dilakukan menggunakan *pretest* sebelum menggunakan media dan *posttest* sesudah menggunakan media.



DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni Ria. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Papan Flanel pada Anak*. Jurnal Pendidikan PAUD Edisi 5 Tahun ke-4,
- Arif Sadiman. *Media Pendidikan*. 2005. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz Abdul, Ifriani Syofrida. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji*".2015. Jurnal Terampil
- Barbara A Wasik. Carol. Seefeldt. *Pendidikan Anak Usia Dini*. 2006. Jakarta : Indeks.
- Berlian Dede. 2020. *Pengembangan Media Apron Audio untuk Meningkatkan Kemampuan*
- Darmadi Hamid. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi :Konsep Dasar, Teori, Strategi, dan Implementasi dalam Pedidikan Globalisasi*. 2019. Banten : An Image.
- Darmaji Hamid. *Metode Penelitian*. 2019. Banten : An Image.
- Hasil Analisis Observasi Awal yang dilakukan Peneliti di MI Bustanul Muftadiin pada Bulan September 2022
- Ibrahim. *Media Pembelajaran*. 2001. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Jahja Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. 2011. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jakarta: Kencana Prenada Media Group, *ementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. 2019. Banten: An Image.
- Kusniawan Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 2016. Malang: Gunung Samudera
- Latif Mukhtar. *Pendidikan Anak Usia Dini*. 2013. Jakarta Kencana
- Latif Mukhtar. *Pendidikan Anak*. 2013. Jakarta Kencana
- Majid Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. 2005. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marianus Subandowo. Emi Tiningsih. *Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan mengenal Huruf Anak Kelompok*.2020. Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Vol, 9, No. 2.

- Rahim Farida. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. 2018. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rangkuti Nizar Ahmad. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan*. 2015. Bandung: Citapustaka Media.
- Risma Nugrahani . Risma Nugrahani. *Pengembangan Media Papan Pintar untuk Pembelajaran Mengenal Aphabet Anak Usia Dini*. 2019. , Jurnal Program Studi PGRA, Vol 5, No 2.
- Sadiman. Arif S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. 2007. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Subandono Tiningsih Ending. *Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*. 2020. Vol 8, no 2.
- Subandono Tiningsih Ending. *Riset Terapan*. 2012. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. 2013. Bandung: A Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. 2012. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2014. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2017
- Tarigan Guntur Hendry. , *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. 2015. Bandung: Angkasa.
- Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. 2011. Jakarta: PT Indeks.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Ma'rifatul Kharimah

Nim : T20194125

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 22 Juni 2023
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Ma'rifatul Kharimah
NIM. T20194125

Dokumentasi Observasi dan Wawancara



Proses Wawancara Kepada Kepala Sekolah



Proses Pengamatan Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas



Proses pengamatan sekaligus wawancara mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru

Dokumentasi Pembelajaran



Uji Coba penggunaan media pakapin di kelas I



Uji coba kelompok kecil penggunaan media pakapin

Dokumentasi Hasil Menyusun Kata



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Bustanul Muhtadiin
Kelas / Semester : 1 / 2
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Membaca (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 3 dan 4
Alokasi waktu : 2 x (35 menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menunjukkan gambar posisi duduk yang tepat saat melakukan kegiatan membaca dengan tepat.
2. Dengan mempelajari cara duduk yang benar, siswa dapat mendemonstrasikan posisi duduk yang tepat saat melakukan kegiatan membaca dengan disiplin.
3. Dengan bertanya jawab, siswa dapat informasi tentang bacaan kegemaran masing-masing masing-masing anggota keluarga dengan benar.
4. Dengan penuh percaya diri, siswa mampu menceritakan pengalaman membaca bersama anggota keluarganya.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit
Kegiatan Inti	(Sintak Model Discovery Learning) Ayo Membaca 1. Guru mengawali pembelajaran dengan menyuruh peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar kelas 2. Guru bertanya jawab tentang gambar yang ada disekitar kelas? Gambar apakah ini? (Collaburation)	40 menit

	<p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian guru meminta peserta didik menggambar benda yang ada disekitar kelas kemudian guru meminta peserta didik maju untuk melafalkan benda apa yang ditulis <p>Ayo Bermain Peran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media di depan kelas kemudian, guru menjelaskan secara jelas dan lengkap kegunaan media dalam pembelajaran mengenal abjad. 2. Guru memabagi peserta didik kedalam kelompok kecil 2-3 orang kemudian peserta didik diminta untuk bagaimana cara menggunakan media dengan kelompoknya. (<i>Creativity and Innovation</i>) <p>Ayo Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk maju ke depan dan mengambil huruf abjad sesuai dengan yang ditulis 2. Guru meminta kepada seluruh peserta didik untuk menilai apakah huruf yang disusun benar atau tidak. (<i>Creativity and Innovation</i>) 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menegaskan kembali bahwa anak yang rajin membaca akan memiliki banyak pengetahuan. Memotivasi siswa untuk banyak berlatih membaca di rumah dengan bimbingan orang tua. Membaca banyak membawa manfaat dan membuat seseorang menjadi bertambah pintar. 2. Menyanyikan lagu abjad. 3. Kelas ditutup dengan doa bersama. <p>Refleksi dan Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan. 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

LAMPIRAN

1. Penilaian Pembelajaran

1. a. Contoh Lembar Observasi Sikap Spiritual

Nama :
Kelas/Sem :
Pelaksanaan pengamatan :

No	Aspek yang diamati	Tanggal	Catatan guru
1	Keataatan beribadah	10/04/23	Mengajak teman shalat berjamaah
		10/04/23	Mengikuti perayaan hari besar agama
2	Perilaku syukur	10/04/23	Menerima penugasan dengan gembira

1. b. Contoh Lembar Observasi Sikap Sosial

Nama :
Kelas/Sem :
Pelaksanaan pengamatan :

No	Aspek yang diamati	Tanggal	Catatan guru
1	Jujur	10/04/23	Mengerjakan ulangan sendiri
		10/04/23	Berbohong
2	Santun	10/04/23	Berbicara halus dan santun

Hasil observasi dirangkum dalam Jurnal Perkembangan Sikap.

• Contoh Format Jurnal

No	Tanggal	Nama peserta didik	Catatan perilaku	Butir sikap
1	10/04/23	Naufal	Mengajak teman shalat berjamaah	Taat beribadah
2	10/04/23	Zaskia	Mengikuti perayaan hari besar agama	Taat beribadah
3	10/04/23	Putra	Berdoa sebelum makan	Berdoa
4

1. c. Contoh format penilaian diri aspek sikap.

Lembar Penilaian Diri

Nama :
Kelas :
Semester :

Beri tanda cek (v) untuk setiap pernyataan yang paling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mau bercerita		
2	Saya bercerita sesuai topik		
3	Saya bercerita dengan santun		
4	Saya mendengarkan saat orang lain bercerita		
5	Saya menghargai cerita orang lain		

2. Penilaian Pengetahuan

- Mengetahui cara duduk yang benar saat membaca
- Latihan soal tentang cara duduk yang benar saat membaca
- Tes lisan tentang karakteristik kesukaan anggota keluarga

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
1. Kemampuan mempraktikkan cara duduk yang benar saat membaca	Siswa mampu mempraktikkan ketiga langkah (duduk, menegakan punggung, dan meletakkan tangan diatas meja) dengan benar	Hanya memenuhi 2 langkah	Hanya memenuhi 1 langkah	Siswa belum mampu mempraktikkan ketiga langkah
2. Menceritakan pengalaman membaca Bersama	Dapat menceritakan pengalaman membaca Bersama	Dapat menceritakan pengalaman membaca		Belum dapat menceritakan pengalaman membaca Bersama

anggota keluarga di rumah	anggota keluarga tanpa intervensi guru	Bersama anggota keluarga dengan intervensi minimal		anggota keluarga
3. Membuat kartu kata dengan hiasan daun- daun kering	Kelengkapan kartu mencakup 3 unsur: Gambar benda Kata sesuai gambar Hiasan	Kelengkapan kartu mencakup 2 unsur	Kelengkapan kartu hanya 1 unsur	Belum mampu membuat kartu kata.

a. Rubrik penilaian praktik cara duduk yang tepat saat hendak membaca

No	Nama Siswa	Duduk dengan cara yang baik	Punggung dalam posisi tegak	Tangan di letakan di atas meja	Posisi kaki terjantai lurus ke bawah	Skor	Predikat
1	Naufal	v	v	v	v		Sangat baik
2	Zaskia	v	v	v	-		Baik
3	-	-	-	-		

b. Membuat karya berupa kartu kata dengan hiasan daun-daun kering

No	Nama Siswa	Penulisan kata yang tepat	Kesesuaian gambar dengan kata	Terdapat hiasan pada kartu	Hasil keseluruhan rapi	Skor	Predikat
1	Naufal	v	v	v	v		Sangat baik
2	Zaskia	v	v	v	-		Baik
3	-	-	-	-		

c. Menceritakan gambar kesukaan anggota keluarga

No	Nama Siswa	Menceritakan gambar kesukaan ayah	Menceritakan gambar kesukaan ibu	Menceritakan gambar kesukaan kakak	Menceritakan gambar kesukaan adik	Predikat
1	Naufal	V	V	v	v	Sangat baik
2	Zaskia	V	V	-	v	Baik
3	-	-	-	-	

D. SUMBER DAN MEDIA

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Software Pengajaran kelas 1 SD/MI..
- Gambar dari Google.com
- Video dari youtube.com.
- Kertas polos/HVS (sebaiknya yang berwarna), minimal tiga lembar dibagi dua atau Empat, Karton manila untuk halaman muka, Gunting, Tali/benang wol dan pembolong kertas/jarum jahit, Pensil warna/krayon/spidol/alat tulis lain, Kertas warna warni/daun kering/ranting/bunga kering/majalah bekas atau bahan alam lainnya untuk membuat hiasan.
- Internet Websiteedukasi.com
- Papan pintar huruf abjad
- Kartu gambar
- Kertas lipat

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :
2. Ide Baru :
3. Momen Spesial :

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Dian Rohimatus Shalehah, S.Sos, S.Pd.

Banyuwangi, 10 April 2023
Guru Kelas I

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sulfi Maulida".

Sulfi Maulida, S.Pd



Lampiran Surat Selesai Melakukan Penelitian

**YPS RAUDLATUT THOLIBIN**
“ MI BUSTANUL MUBTADIIN ”
TERAKREDITASI (A) BAN-S-M 2017
Jl. Pesantren Dusun Gunung Kemuk RT.02 / RW.05 Ketapang
NPSN : 60718934 / NSM : 111288100131
Telp. (0333) 510682 051336189615

SURAT KETERANGAN
Nomor:306/A-3/MI.BM/V/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:
nama : DIAN ROHIMATUS SHALEHA, S.Sos , S.Pd
NIP : -
jabatan : Kepala MI BUSTANUL MUBTADIIN

Menerangkan nama dibawah ini :

Nama : Ma'rifatul Kharimah
NIM : T20194125
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MI Bustanul Muhtadiin Ketapang Kalipuro Banyuwangi pada tanggal 6 Februari 2023 - 10 April 2023 dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Dalam Pembelajaran Mengenal Abjad Pada Peserta Didik Kelas I MI Bustanul Muhtadiin Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Demikian surat keterangan ini dibuat adanya, Jika di kemudian hari ditemukan data di atas tidak benar, maka kami bersedia melakukan perbaikan. Terimakasih.

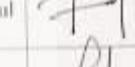
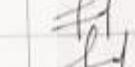
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Banyuwangi, 15 Mei 2023
Kepala
MI Bustanul Muhtadiin Ketapang


DIAN ROHIMATUS SHALEHA, S.Sos, S.Pd.



Lampiran Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL MUBTADIIN BANYUWANGI

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	3 Februari 2023	Meminta izin melakukan penelitian sekaligus menyerahkan surat izin kepada kepala sekolah MI Bustanul Muhtadiin. Ibu Dian Rohimatus Shalehah, S.Sos, S.Pd.	
2	3 Februari 2023	Wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah. Ibu Dian Rohimatus Shaleha, S.Sos, S.Pd.	
3	4 Februari 2023	Wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas 1. Ibu Sulfi Maulida, S.Pd.	
4	20 Februari 2023	Melakukan uji coba sebelum menggunakan media pakapin. Seluruh Peserta didik kelas 1 MI Bustanul Muhtadiin	
5	8 Februari 2023	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media pakapin kelas 1	
6	16 Maret 2023	Melakukan uji coba individu pengembangan media pakapin kelas 1	
7	4 April 2023	Melakukan media pakapin di tahap terakhir. Seluruh peserta didik kelas 1 MI Bustanul Muhtadiin	
8	15 Mei 2023	Menerima surat selesai penelitian di MI Bustanul Muhtadiin. Ibu Dian Rohimatus Shalehah, S.Sos, S.Pd.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 17 Mei 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



Dian Rohimatus Shalehah, S.Sos, S.Pd.

Lampiran Angket Respon Peserta Didik

ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN HURUF DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL ABJAD

Nama : B.14

Kelas : 1.8

Petunjuk Pengisian :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang pada salah satu kolom yang tersedia !

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

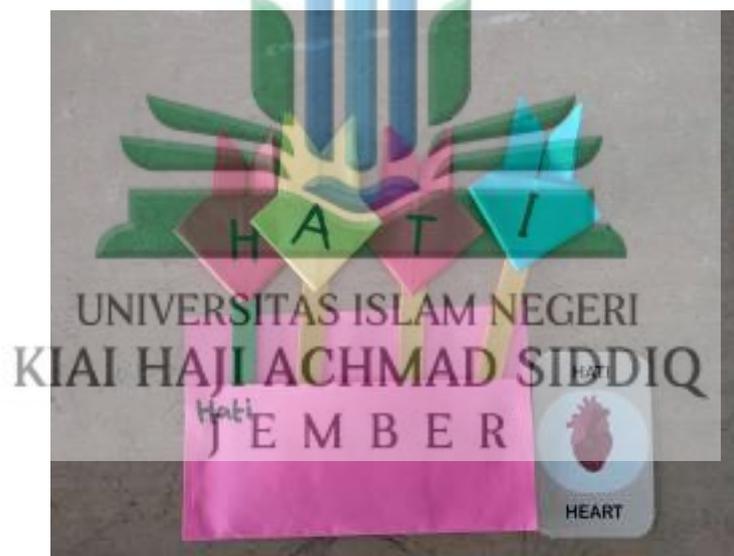
No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Media papan kantong pintar memudahkan saya memahami materi yang dipelajari	<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Media papan kantong pintar sulit dipahami			<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Setelah saya menggunakan papan kantong pintar, saya lebih memahami materi yang diajarkan		<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Tampilan warna sudah tepat, media lebih menarik				
5	Media ini membantu saya lebih memahami materi yang diajarkan		<input checked="" type="checkbox"/>		
6	Media papan kantong pintar memotivasi saya untuk lebih		<input checked="" type="checkbox"/>		

	semangat belajar mengenal huruf abjad				
7	Saya tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran		✓		
8	Media pembelajaran papan kantong pintar dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok		✓		
9	Adanya media pembelajaran pakapin dapat menumbuhkan minat belajar siswa		✓		
10	Pembelajaran menggunakan media sangat menarik dan menyenangkan		✓		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran Hasil Peserta Didik



BIODATA PENULIS



Data Diri :

Nama : Ma'rifatul Kharimah
NIM : T20194125
TTL : Banyuwangi, 10 September 2000
Alamat : Desa Ketapang, Kabupaten Banyuwangi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Riwayat Pendidikan :

1. Taman Kanak-Kanak : TK Khodijah 127
2. Sekolah Dasar : SDN 1 Ketapang
3. Sekolah Menengah Pertama : SMPU Habibullah
4. Sekolah Menengah Atas : MAN 1 Banyuwangi
5. Perguruan Tinggi : Universitas KH Achmad Siddiq Jember