

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 AR RAHMAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 JEMBER
PADA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI



Oleh

ARINI EMHA BALOIS

NIM : T20194014

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 AR RAHMAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 JEMBER
PADA 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



ARINI EMHA BALOIS

NIM : T20194014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 AR RAHMAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 JEMBER
PADA 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

Oleh:

Arini Emha Balqis
NIM. T20194014

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Dr. Rif'an Humaidi M.Pd.I
NIP. 197905312006041016

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 AR RAHMAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 JEMBER
PADA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

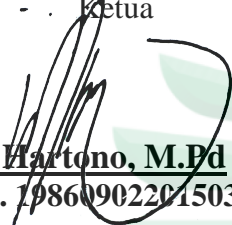
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu

Tanggal: 04 Oktober 2023

Tim Penguji

- . Ketua


Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 198609022015031001

Sekretaris


Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP.1986100220150311004

Anggota:

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


()

2. **Dr. Rif'an Humaidi M.Pd. I**

()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. Hj. Mukniyah, M.Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman; Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (QS. Al-Baqarah [1]:31).*



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

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah- Nya sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada orang – orang yang sangat berarti dalam hidupku.

1. Ayahanda Harry Jumarto dan Ibu Mulyani terimakasih dan segenap rasa hormat atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian doa'a yang beliau berikan.
2. Adik saya Muhammad Sapta Emha Mahardika serta Keluarga besar saya yang selalu memberikan doa, motivasi dan nasehat supaya skripsi ini selesai.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember pada tahun Ajaran 2022/2023.*”

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat serta para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran kepada seluruh umat manusia yaitu *Ad-Dinnul Islam* yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan akhirat.

Skripsi ini disusun dengan harapan dapat memberikan manfaat dan memberikan keluasan wawasan pengetahuan, khususnya kepada pembaca. Serta sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS Jember) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis menyadari bahwa tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dihadapi, namun berkat bantuan, motivasi, serta dukungan yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan demikian ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kebijakan, sehingga proses perkuliahan dapat dilalui dengan lancar.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan fasilitas selama proses perkuliahan dan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan dalam proses pengajuan judul dan persetujuan skripsi.
5. Bapak Prof. Dr. Mundir Rosyadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan membimbing selama perkuliahan.

7. Bapak Eko Iswanto S.Pd. selaku Kepala Sekolah MIN 1 Jember yang telah memberikan ijin penelitian skripsi dan bersedia untuk diwawancari dalam proses penelitian ini.
8. Ibu Arie Furwati S.Pd.I selaku Guru Kelas 1 Ar - Rahman di MIN 1 Jember yang telah bersedia menyebarkan angket kepada siswa kelas 1 Ar – Rahman di MIN 1 Jember
9. Segenap guru, siswa, staff dan karyawan MIN 1 Jember yang telah memberikan bantuan moril maupun non moril selama saya melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka, saya menerima segala saran dan kritik agar dapat memperbaiki skripsi ini. Saya berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat maupun pengetahuan terhadap pembacanya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 27 Januari 2023

Arini Emha Balqis

ABSTRAK

Arini Emha Balqis, 2023: Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember Pada Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Flash Card*, Bahasa Indonesia

Penelitian dilatarbelakangi oleh kesulitan membaca siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, metode pembelajaran yang digunakan masih sangat awam seperti metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran. Sehingga pemahaman siswa pun berkurang. Melalui pengembangan media *flashcard* Bahasa Indonesia ini diharapkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Rumusan Penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember (2) Bagaimana kelayakan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman di madrasah ibtidaiyah negeri 1 Jember. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember. (2) Mendeskripsikan kelayakan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Reserch and Develompent (R&D)*. Pengembangan dilakukan menggunakan tahapan ADDIE yaitu *Analysis*, (*Analisis*), *Desaign* (*Perencanaan*), *Development* (*Pengembangan*), *Implementation* (*Implementasi*), dan *Evaluation* (*Evaluasi*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media *flashcard* bahasa Indonesia pada materi abjad. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu berupa kartu cetak yang berukuran A4 menggunakan kertas *art ivory* dengan ketebalan 250 gsm jumlah media yang dibuat yaitu 29 kartu. *Flash card* ini dibuat menggunakan aplikasi canva. Isi dari *Flash Card* materi abjad diantaranya judul materi, pokok pembahasan materi dan gambar penunjang. Hasil uji coba pengembangan media *flashcard* ini memiliki tingkat kevalidan dari ahli media sebesar 90%, ahli materi 88 %, respon guru 98% sedangkan respon peserta didik 73,5 % dengan jumlah kesuluran yaitu 87,3 % pada tabel kevalidan produk, hasil ini masuk pada kategori yang sangat layak artinya tidak memerlukan revisi dan dapat implementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15

B. Kajian Teori.....	22
a. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	22
b. Pembelajaran Bahasa Indonesia	36
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
C. Uji Coba Produk	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	58
A. Profil, Visi, Misi dan Tujuan MIN 1 Jember.....	58
B. Penyajian Data.....	60
C. Analisis Data	74
D. Revisi Produk	77
BAB V KAJIAN DAN SARAN	79
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	79
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	80
C. Kesimpulan.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83

DAFTAR TABEL

2.1 Perbedaan Penelitian	18
3.1 Kisi Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	52
3.2 Kisi Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	52
3.3 Kisi Kisi Lembar Angket Respon Guru	53
3.4 Kisi Kisi Lembar Angket Siswa	55
3.5 Kriteria Kelayakan Media	57
4.1 Desain Pembuatan Media Flashcard.....	63
4.2 Hasil Desain Pengembangan Media Flashcard	66
4.3 Data Hasil Penilaian Media Flashcard oleh Ahli Media.....	67
4.4 Komentar dan Saran Validator Media	68
4.5 Data Hasil Penilaian Media Flashcard oleh Ahli Materi.....	69
4.6 Komentar dan Saran oleh Validator Materi.....	70
4.7 Data Hasil Penilaian Respon Guru	71
4.8 Komentar dan Saran Guru	73
4.9 Hasil Keseluruhan Penilaian Terhadap Media Flashcard.....	77
4.10 Hasil Revisi dari Komentar dan Saran Ahli Media	78
4.11 Hasil Revisi dari Komentar dan Saran Ahli Materi	78

DAFTAR GAMBAR

Media Pembelajaran 117



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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap orang bahkan mulai dari kandungan, bayi membutuhkan pendidikan dari ibunya. Ditegaskan dalam Al-Quran surat Al Alaq ayat 1 - 5 , yaitu sebagai berikut.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmu yang Maha Mulia. Yang mengajarkan manusia dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia diperintah untuk membaca agar dapat mengetahui apa yang belum diketahuinya. Dengan kata lain manusia diperintahkan untuk terus belajar.¹

Pendidikan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah negeri dapat dikatakan sebagai tempat untuk membentuk suatu karakter anak yang sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Tujuan agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif,

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al – Quran dan Terjemah (Sukarta: Ziyad,2014)

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²²

Menurut Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Olahraga, Sains dan Teknologi telah mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) untuk mengubah sekolah menjadi organisasi pembelajaran. GLS merupakan gerakan yang melibatkan tiga anggota sekolah (guru, siswa, orang tua/wali) dan masyarakat sebagai bagian dari penyelenggara pendidikan. Program ini dirancang untuk merangsang minat membaca siswa, meningkatkan keterampilan membaca dan meningkatkan keterampilan literasi mereka. Literasi memegang peranan penting di sekolah dasar. Menurut Wildova prinsip utama pendekatan literasi adalah jika seseorang memiliki keterampilan berbahasa yaitu membaca dan menulis, maka dapat dikatakan memiliki keterampilan literasi. Kegiatan literasi berfokus pada kemampuan menerima perbedaan bahasa yang muncul di setiap buku. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan baca tulis siswa.³

Literasi adalah keterampilan yang terkait dengan kegiatan literasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Literasi sebagai dasar untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan produktif adalah bagi siswa berbakat untuk menemukan dan mengolah informasi yang mereka butuhkan untuk menjalani kehidupan berbasis sains di abad 21. Pembelajaran abad 21 berlandaskan pada literasi, iptek, kemanusiaan yang kuat dan martabat.

Budaya membaca di Indonesia masih tergolong lemah hal ini dapat dilihat kurangnya minat membaca pada masyarakatnya, baik dari segi pelajar, pekerja, atau

² UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 5

³ Guntur, Henry T. 2005. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung; Angkasa.

non pekerja. Padahal dengan membaca kita bisa menemukan inspirasi baru, pengetahuan baru serta berita – berita baru.⁴ Dengan membaca secara tidak langsung kita sudah menjelajahi tempat atau waktu yang tidak pernah kita lalui, begitu dahsyatnya efek membawanya, sehingga bisa membuka cakrawala seluas–luasnya. Budaya membaca juga menjadi jembatan ilmu pengetahuan, membaca memiliki dampak yang sangat luar biasa apabila diterapkan dalam kehidupan sehari–hari.

Menurut Hapsari namun demikian, minat baca masyarakat Indonesia masih rendah. Hal ini bisa diperhatikan dari data berikut. Data yang dikeluarkan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2006 dapat dijadikan gambaran bagaimana minat baca bangsa Indonesia. Data itu menggambarkan bahwa penduduk Indonesia berumur diatas 15 tahun yang membaca koran hanya 55,11%. Masyarakat yang membaca majalah atau tabloid hanya 29,22%, buku cerita 16,72%, buku pelajaran sekolah 44,28% dan membaca buku pengetahuan lainnya hanya 21,07%.

Data BPS lainnya juga menunjukkan bahwa penduduk Indonesia belum menjadikan membaca sebagai informasi. Orang lebih memilih televisi dan mendengarkan radio. Menurut Hapsari malahan kecenderungan cara mendapatkan informasi lewat membaca stagnan sejak 1993. Hanya naik sekitar 0,2%. Jauh jika dibandingkan dengan menonton televisi yang kenaikan persentasenya mencapai 21,11%. Data 2009 menunjukkan bahwa orang Indonesia yang membaca untuk mendapatkan informasi baru 23,5 % dari total penduduk. .⁵

⁴ Aloysia, 2011. Pengertian Minat <http://BelajarPsikologi.com>

⁵ Badan Pusat Statistik, 2007. Statistik Penduduk Indonesia Online. (<http://www.statistikPendudukIndonesia>)

Menurut Sutarno, “rendahnya minat baca masyarakat Indonesia salah satunya dipengaruhi oleh minimnya fasilitas–fasilitas pendukung, seperti jumlah perpustakaan yang tidak sesuai dengan rasio jumlah penduduk”. Selain itu kehadiran televisi dan *audio visual* lainnya begitu cepat dan inovatif, sehingga keadaan ini semakin meminggirkan tradisi baca di kalangan masyarakat Indonesia.

Salah satu bidang perkembangan yang dilakukan yakni perkembangan bahasa dimana pendidikan dalam pengembangan dan pertumbuhan kemampuan dasar di Madrasah Ibtidaiyah adalah bahasa itu sendiri. Pengembangan bahasa untuk kelas 1 diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi yaitu belajar dan menulis.

Membaca dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Membaca merupakan pintu dan jendela untuk membuka wawasan anak. Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Jadi membaca adalah proses berfikir dengan cara melihat tulisan dan memahami makna dari tulisan tersebut serta melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.⁶

⁶ Ahmad Mushlih, dkk, *Analisis Kebijakan PAUD*, (Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi, 2018), 93

Dalam rangka mengembangkan kemampuan membaca perlu digunakan media, terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia. Karena pada dasarnya peserta didik memiliki kecenderungan dan karakter menyukai setiap yang menyenangkan dan membenci setiap yang menyusahkan atau yang menyulitkan.⁷ Dan dalam proses pembelajaran untuk peserta didik setingkat Sekolah Dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah yang masih di kelas 1 ini, perlunya mengenal dan menerima teori tentang cara membaca yang menggunakan media agar anak tidak mengalami kesulitan membaca.

Media adalah sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan anak didik, guru sebagai pengajar hendaknya mampu memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar.⁸ Media merupakan medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi, dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan. Pembelajaran juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menciptakan media yang menarik sangat berperan aktif untuk perkembangan membaca, sehingga menarik keinginan anak untuk melihat dan membaca lambang-lambang tertulis seperti abjad. Media yang digunakan tidak harus mahal atau mewah, yang terpenting adalah bagaimana kegunaan media tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung. Banyak media yang dapat kita

⁷ Junaidi Arsyad, *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), 183

⁸ Sujiono, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Citra Pendidikan, 2004), 13

gunakan sebagai pembelajaran salah satunya yakni media *Flash Card*.⁹ Media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Gambar-gambar yang ada pada *Flash Card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.¹⁰ *Flash card* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca.

Tujuan media *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan membacapada anak usia 9-10 tahun adalah agar minat baca anak bertambah dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik anak akan fokus dalam belajar. Media *Flash Card* yang dibuat berupa gambar-gambar yang menarik disertai huruf-huruf yang membentuk kata yang melambangkan gambar, sehingga anak tertarik dan terlatih untuk membaca. Namun, pada faktanya berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember, masih banyak peserta didik yang responnya belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, dalam tahapan pemahaman, peserta didik cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan dan memiliki rasa kurang percaya diri jika diminta maju kedepan. Juga kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik kurang terangsang dalam kemampuan bahasa serta dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk menambah

⁹ Muh. Rijaul Akbar, M.Pd, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, (Sukabumi: CV Haura Utama, 2022), 4

¹⁰ Rudi Susila, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 94

pembendaharaan kata.

Dari keadaan yang ada, untuk kemampuan membaca pada peserta didik yang dipilih seorang guru, pemilihan media *Flash Card* tersebut yang tepat akan membaca suasana belajar anak yang menyenangkan dan memungkinkan untuk berkembang kreativitasnya. Suasana belajar menyenangkan membawa dampak motivasi peserta didik yang tinggi untuk menjadikan faktor penentu keberhasilan mencapai hasil yang lebih baik. Hasil observasi sementara permasalahan dalam kemampuan membaca peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember kelas 1 Ar Rahman yang masih rendah, hal ini dapat dipengaruhi dari media yang dilakukan oleh guru sebelumnya, terhadap kemampuan membaca.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, banyak media yang dapat digunakan oleh guru salah satunya dengan media *Flash Card*. Mengingat media *Flash Card* ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam melihat gambar yang disajikan dan menyebutkan apa nama gambar tersebut. Oleh sebab itu, peneliti memilih media sederhana bagi peserta yang dapat dimainkan dengan baik dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik / siswa. Melalui media *Flash Card* ini dapat mendeskripsikan gambar yang dilihatnya walau tidak membaca dengan bacaan yang tertulis. Dari uraian di atas, maka peneliti mengajukan judul tentang “PENGEMBANGAN MEDIA *flash card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar – Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember pada tahun ajaran 2022/2023”.

B. Rumusan Penelitian

Rumusan penelitian sangat penting bagi peneliti Rnd guna memandu pelaksanaan penelitian. Hal ini menjadikan peneliti lebih memahami arah penelitian. Adapun rumusan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember pada Tahun Ajaran 2022 / 2023 ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember pada tahun ajaran 2022 / 2023 ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian sangat penting bagi peneliti untuk mencari atau menemukan sebuah kebenaran atau suatu pengetahuan yang benar. Adapun tujuan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan media *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember pada tahun ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember pada tahun ajaran 2022/2023.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Flash Card* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang dirancang sesuai dengan materi bahasa Indonesia guna untuk mempermudah peserta didik dalam membaca.

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari suatu kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa *Flash Card* adalah sebagai berikut.

1. Merupakan pengembangan *Flash Card* pada materi membaca untuk siswakesel 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember
2. *Flash Card* dibuat menggunakan aplikasi Canva dan berbentuk cetak yang berisikan gambar dan penjelasan
3. *Flash Card* ini diperuntukan bagi siswa 1 Ar Rahman yang diharapkan dapat membantu pemahaman dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran *Flash Card* yang dikembangkan berisi judul materi, pokok pembahasan materi, dan gambar penunjang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian merupakan bagian yang berisi kegunaan ataupun sebuah kontribusi yang bisa diperoleh apabila tujuan penelitian sudah tercapai. Kegunaan dapat berupa sebuah kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis. Adapun manfaat penelitian inidiantaranya adalah sebagai

berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan keilmuan dan wawasan keilmuan peneliti tentang pengembangan media *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kompetensi yang dimiliki peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau informasi mengenai pengembangan media *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu dalam pengembangan mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran *Flash Card*.

c. Bagi MIN 1 Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk mengembangkan media *Flash Card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi UIN KHAS Jember

Penelitian ini sebagai literature kampus guna kepentingan akademik kepastakaan kampus, serta referensi untuk mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar

e. Bagi Pembaca atau Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat mengeksplorasi pengetahuan dan informasi baru mengenai Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember Pada Tahun Ajaran 2022/2023.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa *Flash Card* pada materi membaca yang mampu membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa indonesia.
2. Dapat dijadikan sebagai variasi dan inovasi media pembelajaran.
3. Dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas 1 Ar Rahman pada tingkat madrasah ibtidaiyah negeri.

Adapun beberapa keterbatasan pengembangan *Flash Card* ini adalah sebagai berikut.

1. *Flash card* dikembangkan hanya berisi materi pokok membaca yang didasarkan pada standar kurikulum merdeka yang tercantum dalam Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022 yang menuntut tercapainya kompetensi tertentu.
2. *Flash card* yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan metode kooperatif karena lebih efektif.
3. Uji coba produk ini dilakukan untuk mendeskripsikan validitas, keefektifan, dan kepraktisan dari suatu produk.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi sebuah penjelasan dari istilah yang digunakan dalam suatu pembahasan. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh seorang peneliti.

Adapun tujuannya adalah untuk memudahkan para pembaca dalam memahami maksud kandungan serta alur pembahasan bagi judul karya ilmiah ini yang terlebih dahulu akan dijabarkan mengenai istilah pokok yang terdapat dalam judul penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah rangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada

2. *Flash Card*

Media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Gambar-gambar yang ada pada *Flash Card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash card* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca.

Tujuan media *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 9-10 tahun adalah agar minat baca anak bertambah dengan

belajar. Media *Flash Card* yang dibuat berupa gambar-gambar yang menarik disertai huruf-huruf yang membentuk kata yang melambangkan gambar, sehingga anak tertarik dan terlatih untuk membaca.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dari jenjang SD / MI dilaksanakan secara terpadu di antara empat keterampilan yang ada yaitu keterampilan mendengarkan / menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Tidak hanya empat keterampilan itu saja yang dipadukan tetapi semua aspek kebahasaan dipadukan. Dalam melatih keterampilan berbahasa walaupun dalam praktiknya keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain, namun guru dapat memfokuskan salah satu di antara empat keterampilan tersebut. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu mengetahui keterampilan membaca dengan media yang digunakan.

Dengan demikian maka yang dimaksud dengan judul Pengembangan *Media Flash Card* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar –

Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember Pada Tahun Ajaran 2022/2023 adalah media pembelajaran berbentuk gambar atau teks yang ukurannya disesuaikan dengan besar dan kecilnya kelas. Materi yang digunakan yaitu materi abjad pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang difokuskan pada materi membaca pada peserta didik. Media ini menggunakan aplikasi Canva yang berisikan gambar dan video pembelajaran menggunakan barcode di setiap materi pembelajarannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian peneliti membuat ringkasannya, baik dalam penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah dan sebagainya).¹¹

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Kumullah, Achmad Yulianto dan Ida dalam sebuah jurnal yang berjudul (2019) “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.”¹² Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan penggunaan media *Flash Card* pada siswa kelas 1A SD Inpres Paccerakkang mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terbukti dari pencapaian rata-rata pratindakan persentasenya sebesar 41,38% pada siklus I meningkat menjadi 58,62% dan pada siklus II menjadi 82,76%. Hasil observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 59,38% meningkat menjadi 84,37% pada siklus II. Adapun persamaanya yaitu sama-sama membahas tentang media *Flash Card* dan metode penelitian RnD. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian pada

¹¹ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 40. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

¹² Rahmah, dkk, “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”. (2019)

penelitian tersebut berjumlah 29 orang peserta didik. Sedangkan penelitian ini adalah 24 orang peserta didik.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati 2019 tentang “Pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar”.¹³

Teknik pengumpulan yang digunakan adalah teknik acak. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media gambar. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, dokumentasi dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Uji-t). Berdasarkan analisis dan pengolahan data menggunakan uji hipotesis (Uji-t), diperoleh $T_{hitung} = 2,648661262$ dan $T_{tabel} = 2,014103359$ dengan taraf signifikansi 0,5%, Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_1 diterima H_0 ditolak, hal ini berarti terdapat pengaruh media *Flash Card* terhadap hasil belajar Bahasa

Lampung peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah.

- 3) Penelitian yang dilakukan Sri Widiawati, 2021. “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021”.¹⁴

¹³ Rahmawati, “Pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar”. (2022)

¹⁴ Sri Widiawati, “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021” (2021)

Hasil penilaian adalah dari dua validator ahli dan 3 validator praktisi pendidikan maka memperoleh Hasil 91 % dikategorikan sangat valid, penilaian dari hasil angket respon siswa untuk uji coba terbatas maka memperoleh nilai 84,2 dan untuk angket respon siswa uji coba lapangan 88,53 dikategorikan sangat praktis, dan penilaian hasil ketuntasan hasil belajar siswa maka diperoleh presentase 0,77 sangat tinggi.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Rahel Ika Primadini Maryanto (2017) dengan judul “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado”.¹⁵

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan penggunaan media *Flash Card* dapat meningkatkan indikator pengenalan bentuk huruf yang diujikan melauai tes formatif. Peningkatan itu terjadi pada indikator 1 sebesar 5,21% , pada indikator 2 terjadi peningkatan 13,5%, sedangkan indikator 3 terjadi peningkatan sebanyak 25%.¹²

Adapun persamaannya yaitu membahas media *Flash Card*. Perbedaanya pada penelitian terdahulu yaitu pada metode penelitian, metode penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan metode RnD.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Ika Dyah Kurniawati (2017) dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Cara

¹⁵ Rahel Ika Primadini Maryanto. “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado” (2017)

Tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan”.¹⁶

Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk kriteria sangat layak dengan penilaian sebesar 87,5%. Sedangkan pada ahli media diperoleh penilaian sebesar 77,5% termasuk kriteria layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaannya adalah menggunakan media *Flash Card* dan metode penelitian RnD. Perbedaannya pada penelitian terdahulu yaitu pada subjek penelitian, subjek penelitian pada penelitian terdahulu yaitu pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitian pada siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember. Perbedaan selanjutnya pada materi pembelajaran, materi pembelajaran penelitian terdahulu yaitu Pembelajaran IPA sedangkan pada peneliti ini pembelajaran bahasa Indonesia.

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

¹⁶ Ika Dyah Kurniawati, “Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan. (2017)

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Rahmah Kumullah, Achmad Yulianto dan Ida, 2019 “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Rendah Sekolah Dasar.	Hasil penelitian pratindakan presentasinya sebesar 41,38% pada siklus I meningkat menjadi 58,62% dan pada siklus II menjadi 82,76%. Hasil observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 59,38% meningkat menjadi 84,37% pada siklus II.	Membahas tentang media <i>Flash Card</i> dan metode penelitian RnD.	a. Subjek penelitian pada penelitian tersebut berjumlah 29 orang peserta didik. b. Sedangkan penelitian ini adalah 24 orang peserta didik. c. Tempat dan waktu penelitian
2	Rahmawati 2019 tentang “ Pengaruh penggunaan media <i>Flash Card</i> terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa lampung kelas IV MI Muhammadiyah	Berdasarkan analisis dan pengolahan data menggunakan uji hipotesis (Uji-t), diperoleh $T_{hitung} = 2,648661262$ dan $T_{tabel} = 2,014103359 =$ dengan taraf	Membahas tentang media <i>Flash Card</i>	a. Metode yang digunakan kualitatif b. Sedangkan penelitian ini Metode RnD c. Tempat dan waktu penelitian

	Tangkit Batu Natar”	sigfikansi 0,5%,		
3	Sri Widiawati,2021. “ Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2020/2021”	Hasil penilaian memperoleh hasil 91 % dikategorikan sangat valid, penilaian dari hasil angket respon siswa untuk uji coba terbatas maka memperoleh nilai 84,2 dan untuk angket respon siswa uji coba lapangan 88,53 dikategorikan sangat praktis, dan penilaian hasil ketuntasan hasil belajar siswa maka diperoleh presentase 0,77 sangat tinggi.	a. Membahas tentang media <i>Flash Card</i> b. Metode yang digunakan RnD	a. Subjek penelitian pada penelitian tersebut Kelas 4 b. Sedangkan penelitian ini subjeknya kelas 1 c. Tempat dan waktu penelitian
4	Rahel Ika Primadini Maryanto (2017) dengan judul “Penggunaan Media <i>Flash Card</i> untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1	Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan penggunaan media <i>Flash Card</i> dapat meningkatkan indikator pengenalan	Membahas tentang media <i>Flash Card</i>	a. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) b.Sedangkan penelitian ini menggunakan metode RnD.

	Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado”	bentuk huruf yang diujikan melalui tes formatif. Peningkatan itu terjadi pada indikator 1 sebesar 5,21% , pada indikator 2 terjadi peningkatan 13,5%, sedangkan indikator 3 terjadi peningkatan sebanyak 25%.		c. Tempat dan waktu penelitian
5	Penelitian yang dilakukan oleh Ika Dyah Kurniawati (2017) dengan judul “Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan”	Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk kriteria sangat layak dengan penilaian sebesar 87,5%. Untuk penilaian ahli media diperoleh penilaian sebesar 77,5% termasuk kriteria layak digunakan dalam pembelajaran	a. Membahas media <i>Flash Card</i> b. Metode penelitian RnD.	a. Subjek penelitian pada terhadulu yaitu kelas 5 b. Sedangkan penelitian ini subjek penelitian ini kelas 1 c. Tempat dan waktu penelitian

Kajian pada lima skripsi penelitian diatas berbeda dalam hal subjek penelitian, Metode Penelitian. Berbeda pulamdengan materi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dilakukan penelitian. Dan tempat juga berbeda dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember. Oleh karena itu penelitian ini layak untuk dilanjutkan.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran *Flash Card*

1) Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin dan berbentuk jamak dari “*medium*”. Kata itu mempunyai arti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁷ Melalui media, pesan dapat tersampaikan sehingga akan menjalin komunikasi dengan baik, terdapat bermacam macam jenis media yang dapat digunakan untuk membangun sebuah komunikasi diantaranya media visual, audio, dan audio visual.

Media visual merupakan sebuah media yang dapat dilihat dari

wujudnya dan dapat juga dibaca maksud yang dikandungnya, contoh dari media visual ini diantaranya media gambar, foto, alat peraga dan lain sebagainya. Media audio merupakan media yang dapat dipahami isinya melalui indra pendengaran, contoh dari media audio ini diantaranya siaran radio, instrumen music dan lagu yang isinya dapat dipahami melalui indra penglihatan maupun indra pendengaran. Beberapa contoh dari media audiovisual diantaranya tayangan televisi, video, film dan lain sebagainya. Jadi, media merupakan alat penyampaian pesan dari sumber pesan kepada khayalak dimana pesan tersebut dapat disampaikan melalui media dengan berbagai macam jenisnya baik itu dalam bentuk audio, visual, maupun audiovisual.

Adapun ciri-ciri media pembelajaran menurut Arsyad Azhar ciri ciri umum yang terkandung dalam media yaitu sebagai berikut.¹⁸

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terhadap pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses

¹⁸ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2011), 15

belajar baik didalam maupun diluar kelas.

- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arsyad Azhar menjelaskan bahwa penggunaan media pengajaran tahap berorientasi pengajaran pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat itu, disamping itu juga membangkitkan motivasi, minat siswa dan juga membantu siswa meningkatkan pemahaman-

menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹⁹

Menurut Levie dan Lenz dalam Arsyad Azhar, mengemukakan empat fungsi media pengajaran khususnya media visual yaitu sebagai berikut.²⁰

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta PT Raja Grafindo Persada,2011), 16 -17

²⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung:NUSAMEDIA,has.ac.id 2011),25

a. Fungsi Atensi.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.²¹

b. Fungsi Afektif.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.²²

c. Fungsi Kompensatoris.

Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya

kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²³

Dengan menambahkan media visual dalam proses pembelajaran,

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2011),

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2011)

²³ Asnawir M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),

ingatan akan meningkat dari 14 sampai 38 persen. Penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan sampai 200 persen ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosa kata. Tidak hanya itu, waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40 persen ketika media visual digunakan untuk mendukung presentasi lisan. Sebuah gambar barangkali tidak memiliki ribuan kata, namun tiga kali efektif daripada kata kata saja.²⁴

Adapun peran media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan media, pembelajaran bahasa indonesia akan lebih menarik serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai tiga peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.²⁵

Peran sebagai penarik perhatian (*attentional role*), dalam peranannya sebagai penarik perhatian siswa, media bersifat mengundang perhatian siswa meningkatkan rasa keingintahuan siswa serta menyampaikan informasi.

- a. Peran komunikasi (*communication role*), dalam peranannya sebagai pelancar komunikasi, media berperan dalam mendorong dan membantu peserta didik untuk memahami pesan tertentu

²⁴ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: NUSAMEDIA, 2011), 25

²⁵ Abdul Wahab Rasyadi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), 20 -21

yang ingin disampaikan oleh guru.

- b. Peran retirasi (*retention role*), dalam peran retensi media membantu pembelajaran untuk mengingatkan konsep konsep penting yang diperoleh selama pelajaran.

Adapun nilai dan manfaat media pengajaran. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain sebagai berikut.

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata mata komunikasi melalui penuturan kata kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstarsikan, dan lain lain.

Sedangkan menurut Trianto keuntungan dari media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Gairah belajar siswa meningkat.
- b. Siswa berkembang menurut minat dan kecepatannya.

- c. Interaksi langsung dengan lingkungannya.

- d. Memberikan perangsang dan mempersamakan pengalaman dan
- e. Menimbulkan persepsi akan konsep yang sama.

2) *Media Flash Card*

a) *Pengertian Media Flash Card*

Media kartu bergambar adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi dan sejenisnya. Jenis media ini berupa foto, lukisan dan lain sebagainya. Gambar dapat diartikan sebagai tiruan barang (binatang, benda benda, tumbuhan dan sebagainya) yang bisa di dapat di internet, dibuat dengan tinta, cat potret dan lainnya.

Flash Card adalah (kartu pengingat / kartu yang diperlihatkan secara sekilas kepada siswa). Ukurannya biasanya memakai ukuran 25 x 20 cm. Kartu kartu tersebut digambari atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau

melakukan sesuatu untuk bisa menggunakan *Flash Card* dengan baik dan benar maka alat tersebut harus dikelompokkan sesuai dengan tema masing masing. Misalnya kata kata atau gambar yang terkait dengan sekolah harus dijadikan satu gambar gambar yang terkait pembelajarannya dijadikan satu dan seterusnya.²⁶

Flash card merupakan kata yang tertulis yang terbuat dari koran yang dipenuhi gambar gambar yang menarik, kata kata, ungkapan,

²⁶ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 89

ataupun beberapa kalimat. Gambar dan tulisan dibuat dengan ukuran besar dengan tujuan agar siswa dapat membaca dan memahami isi dan pesan yang terdapat pada gambar dan tulisan tersebut dengan baik adapun topik topik yang biasa dipakai dalam *Flash Card* adalah berkenaandengan alat alat rumah tangga, alat alat sekolah, buah buahan , anggota tubuh dan lain lain.

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran biasanya sesuai dengan pada kelas yang akan dihadapi. Kalau kelas agak besar memakai ukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi. *Flash Card* berisi gambar gambar, benda benda, binatang dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih peserta didik mengajar dan memperkaya kosakata.²⁷

Lain halnya Suliana (*Tim repository UPI*) mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar gambar dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran lembaran *Flash Card*.²⁸

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet 12, ; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 19-20

²⁸ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2007), 95

Flash Card merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Media *Flash Card* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Ukuran dari *Flash Card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas maksudnya ukuran media *Flash Card* untuk kelas sempit akan berbeda dengan ukuran media *Flash Card* pada kelas besar.

Azhar Arsyad menyatakan bahwa *Flash card* berasal dari bahasa inggris *flash* (cepat), *card* (kartu). Jadi *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa terhadap materi yang akan dipelajari sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

b) Fungsi Media *Flash Card*

Adapun fungsi media pembelajaran *Flash Card* antara lain sebagaiberikut.

- a. Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.

- b. Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik.

- c. Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan.
- d. Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- e. Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar.
- f. Merangsang peserta didik untuk memberikan respon misalnya dalam latihan memperlancar melafalkan kosakata bahasa indonesia.
- g. Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru.
- h. Bisa menciptakan memory games, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebak).²⁹

Adapun hakikat fungsi dari pada media pembelajaran

terutama pada media pembelajaran *Flash Card* yaitu sebagai berikut.

- a. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar dan mengajar.
- c. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Mendorong motivasi belajar.

²⁹ Asnawir M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 34

- e. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya.
- f. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diberikan guruguru.
- h. Menambah variasi dalam menyajikan materi.
- i. Memungkinkan peserta didik dalam memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan bakat dan minatnya.
- j. Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya.³⁰

c) Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

Media *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media pembelajaran *Flash Card* yaitu sebagai berikut.

- a. Mudah dibawa kemana mana.
- b. Mudah diperoleh baik dari buku, internet, majalah atau koran.
- c. Praktis, sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan.
- d. Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran bidang studi.
- e. Lebih mudah memberikan pengertian dan pemahaman kepada peserta didik.

³⁰ Asnawir M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 34

- f. Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat sambil melihat gambar.

Adapun kelemahan media *Flash Card* yaitu sebagai berikut.

- a. Kadang kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar.
- b. Peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar.
- c. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara.

d) Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media pembelajaran khususnya media *Flash Card* mempunyai nilai nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungan.
- b. Media menghasilkan keseragaman penghayatan, pengata yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama sama diarahkan kepada hal hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik tentara media gambar.
- d. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- e. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- f. Media dapat memberikan pengalaman yang intergral dari suatu

yang konkret sampai kepada sesuatu yang abstrak.³¹

Sebagaimana telah dijelaskan diatas, beberapa pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya media *Flash Card* lebih penting lagi kalau media pembelajaran tersebut digunakan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disajikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

e) **Langkah-Langkah Pembuatan *Flash Card***

Pada pembuatan media *Flash Card* tertadapt beberapa langkah-langkah pembuatannya. Adapun cara pembuatan media *Flash Card* yaitu sebagai berikut.³²

- a. Siapkan kertas yang lumayan tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini digunakan untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar berdasarkan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan gunakan penggaris untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
- c. Potonglah kertas duplek tersebut hingga tepat berukuran 25 x 30 cm. buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah yang dibutuhkan.
- d. Jika objek gambar dibuat dengan tangan secara langsung, maka kertas tersebut perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau kertas karton.

³¹ Asnawir M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 15

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet 12, : Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)

- e. Gambarlah dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain melalui computer dengan ukuran yang sesuai kemudian ditempelkan pada alat tersebut.
- f. Jika memanfaatkan gambar yang sudah ada, maka tinggal memotong kemudian menempelkan dengan lem.
- g. Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian belakang kartu sesuai dengan objek yang ada di bagian depannya.

f) Cara Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Cepi riyana dan Rudi Susilana langkah-langkah penggunaan media *Flash Card* sebagai berikut.³³

- a. Kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- b. Berikan kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua

³³ Cepi riyana dan Rudi Susilana *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima)

siswa mengamati.

- c. Jika sajian menggunakan permainan letakkan kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, kemudian siapkan siswa yang akan berlomba. Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar teks, lambang sesuai perintah misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda” kemudian siswa menjelaskan isi kartu tersebut.³⁴

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah

direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut

Arsyad, belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya. Dalam kamus besar bahasa indonesia pembelajaran merupakan suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup

untuk belajar.³⁵

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok yaitu: Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan laku melalui kegiatan pembelajaran. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian, makna pembelajaran merupakan kondisi eksternal kegiatan belajar, yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.³⁰

Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun punya konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat dihasilkan tanpa ada orang yang membantu.

³⁵ Azhar Arsyad, *Media*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 11

³⁰ Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 110

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful Segala, adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.³¹ Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru.

Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang ekonominya, latar belakang akademisnya dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Jadi pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang

³¹ Undang-Undang No 20 Tahun 2003

belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

2) Pengertian Membaca

Membaca merupakan proses pengolahan bacaan secara kritis kreatif dengan tujuan memperoleh pemahaman secara menyeluruh tentang suatu bacaan, serta penilaian terhadap keadaan, nilai, dan dampak bacaan. Kegiatan membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang disampaikan penulis melalui teks atau bacaan.³²

Membaca merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

a. Pada tingkatan membaca, pembaca belum memiliki keterampilan

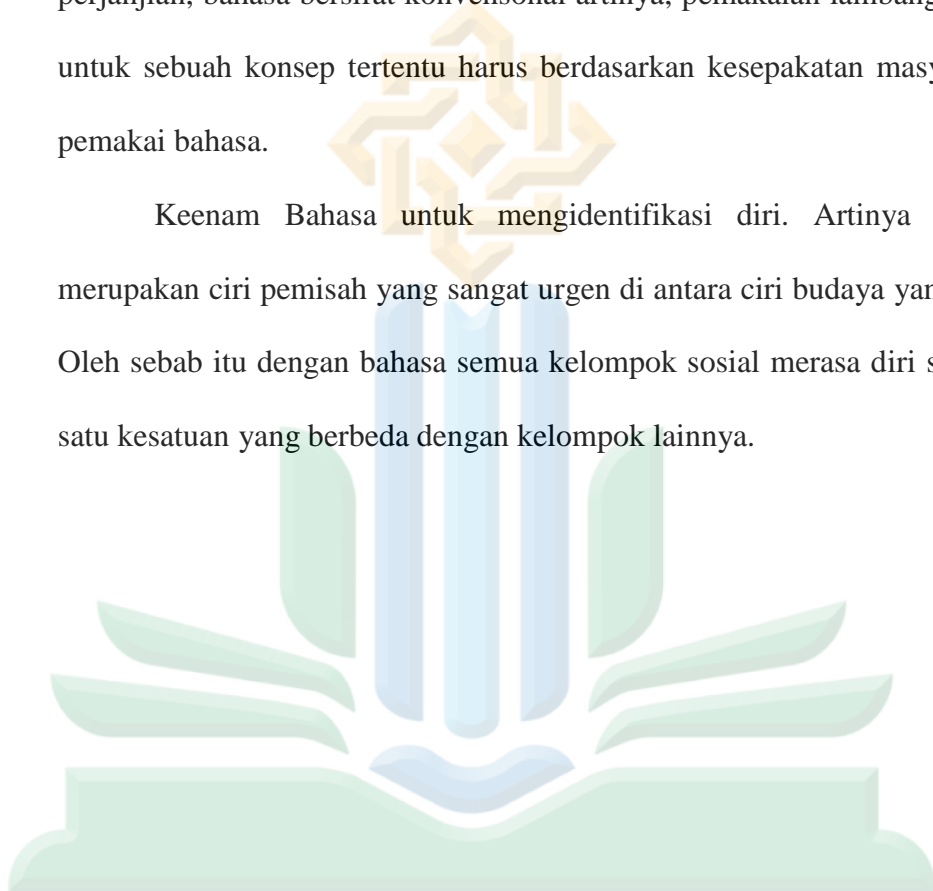
kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan membaca.

Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarakan lambang lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan adalah sebagai berikut. Lambang – Lambang tulis

berdasarkan kepada konsep konsep yang matang dan ide yang bagus.

Kelima, Bahasa itu konvensional. Artinya kesepakatan atau perjanjian, bahasa bersifat konvensional artinya, pemakaian lambang bunyi untuk sebuah konsep tertentu harus berdasarkan kesepakatan masyarakat pemakai bahasa.

Keenam Bahasa untuk mengidentifikasi diri. Artinya bahasa merupakan ciri pemisah yang sangat urgen di antara ciri budaya yang lain. Oleh sebab itu dengan bahasa semua kelompok sosial merasa diri sebagai satu kesatuan yang berbeda dengan kelompok lainnya.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada teori ADDIE. Menurut Tegeh, dkk model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.³³ Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) yang berfungsi untuk membantu menghasilkan produk tertentu dan mengaju keefektifitasan produk pembelajaran.³⁴

Penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media *Flash Card* pada pembelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember mengikuti tahapan tahapan yang terdapat pada model ADDIE. Pada model tersebut terdapat 5 tahapan yang diungkapkan oleh Teguh, dkk antara lain: (1) Analisis kebutuhan dan analisis masalah yang dialami di sekolah dasar, (2) Desain media *Flash Card*, (3) Pengembangan media *Flash Card*, (4) Implentasi media *Flash Card*, dan (5) Evaluasi media *Flash Card* berdasarkan hasil revisi pada tahap implentasi.

Tahapan–tahapan ini telah ditetapkan tersebut dilakukan secara bertahap.

Pada model ADDIE ini tahapan tahapan yang dirancang secara sederhana dan mudah dipahami oleh peneliti. Hal tersebut memudahkan peneliti dalam melakukan pengembangan terhadap media *Flash Card* pada pembelajaran bahasa indonesia

³³ Tegeh dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).
digilib.uinkhas.ac.id

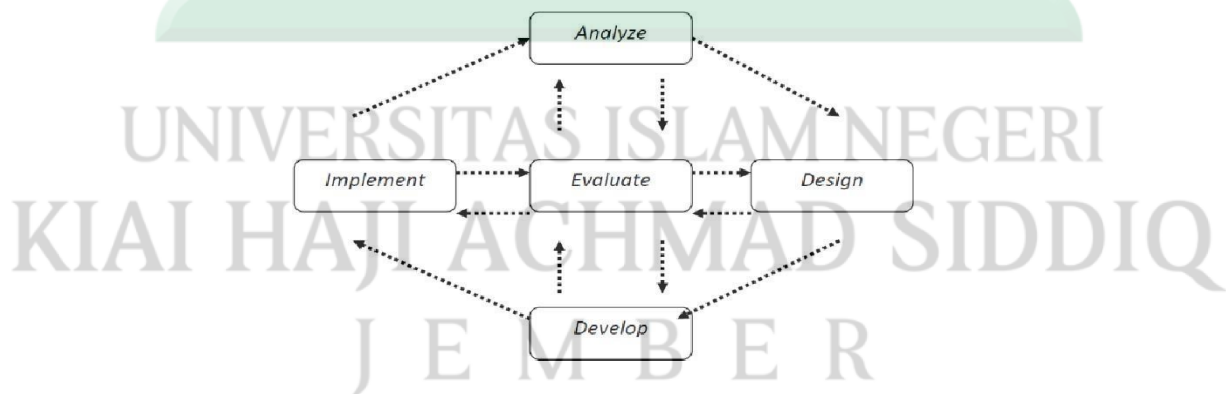
³⁴ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015),407

kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember.

Pengembangan merupakan salah satu cara untuk menciptakan sebuah inovasi terbaru pada proses belajar dan mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tidak bersifat baru melainkan mengembangkan media yang sudah ada. Peneliti melakukan sebuah pengembangan media *Flash Card* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember. Hal ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan langkah langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan.³⁵ Adapun tahapan tersebut dijelaskan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 3.1

Tahapan Model ADDIE
(Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation)

Sumber: (Tegeh, dkk., 2014)

³⁵ Tegeh dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)

Dari gambar diatas maka prosedur penelitian dengan model ADDIE ini dibagi menjadi 5 tahapan yang pertama analyze atau analisis, kedua design atau desain, ketiga develop atau pengembangan, keempat implement atau dan yang terakhir evaluate atau evaluasi.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahapan pertama yang mendasari tahapan-tahapan lain dalam konsep ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Pada tahap ini peneliti menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan produk diawali dengan adanya masalah dalam produk yang telah ada. Masalah bisa muncul karena produk yang telah ada sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar dan karakteristik siswa.

Tahap analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan.

a) Analisis Masalah

Pada tahap ini melakukan identifikasi masalah mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 1 Jember tepatnya di kelas 1 Ar Rahman. Adapun tujuan pembelajaran (TP) yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah pelajar dapat merangkai suku kata (Kombinasi kv dan kvk) menjadi kata yang sering ditemui. (Kosa kata dan kata yang diambil mengenai benda hidup dan benda mati di sekitar siswa).³⁶

Capaian pembelajaran (CP) yang digunakan yaitu peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu memahami dan menyampaikan pesan, mengekspresikan perasaan dan gagasan, berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam.

b) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini yang ditemukan oleh peneliti di madrasah ibtidaiyah negeri 1 jember dijadikan pedoman dalam pengembangan media *Flash Card* yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Analisis tersebut berisi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran tepatnya pada pelajaran bahasa indonesia khususnya pada saat membaca. Pada saat peneliti melakukan analisis kebutuhan bersama guru kelas, ditemukan permasalahan bahwa siswa belum mampu membaca dengan baik dan pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media yang tepat.³⁷

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

2. Tahap Desain

Tahap desain dilakukan oleh peneliti untuk menyusun rancangan pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan media yang akan dikembangkan³⁸. Pada tahap ini peneliti merancang penelitian dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu membaca, manajemen kelas yang akan digunakan saat pembelajaran dan metode asesmen dan evaluasi yang digunakan untuk melihat keefektifitasan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi terhadap produk dengan dosen pembimbing. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kekurangan dalam pembuatan produk (media *Flash Card*) sehingga peneliti dapat memperbaiki sesuai dengan evaluasi yang diberikan.

c) Tahap Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan desain pembelajaran yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menerjemahkan bentuk desain ke dalam bentuk fisik. Artinya peneliti mulai membuat media *Flash Card* untuk penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Peneliti membuat desain media *Flash Card* menggunakan aplikasi *canva*. Desain yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik dari siswa kelas 1 Ar Rahman Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember yaitu mulai dari pemilihan warna, bentuk, gambar dan bentuk tulisan dari *Flash Card* tersebut.

Hal tersebut dilakukan agar keterampilan membaca siswa dapat meningkat dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada tahap pengembangan peneliti kembali melakukan konsultasi produk yang kedua kalinya untuk mengetahui apakah masih ada hal yang harus direvisi sebelum melakukan validasi dengan ahli media, materi dan metode pembelajaran.

d) Tahap Implementasi

Peneliti melakukan implementasi terhadap penggunaan media *Flash Card* dengan beberapa dua tahap, yaitu pengimplementasikan pada ahli media, ahli metode dan ahli pembelajaran sebagai bentuk validasi kepada siswa.³⁹ Pengimplentasian dengan menghadirkan ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dilakukan untuk melihat keefektifitasan dan kevalidan dari media yang dirancang oleh peneliti. Hasil dari penilaian yang diberikan oleh ahli akan menjadi bahan revisi bagi peneliti untuk memperbaiki medianya.

Setelah melakukan implentasi dengan ahli, peneliti melakukan pengimplentasian di madrasah ibtidaiyah negeri 1 jember.

Pengimplementasian ini dilakukan untuk melihat keefektifan, dan kemenarikan media *Flash Card* saat pembelajaran berlangsung.

Keefektifian dan kemenarikan itu dapat dilihat dari respon siswa yang diberikan saat pembelajaran dan penelitian melalui pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti.

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan* digilib.uinkhas.ac.id

e) Tahap Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dilihat dari hasil revisi saat tahap pengimplentasian. Evaluasi tersebut berasal dari tim ahli dan siswa. Revisi media yang dilakukan menjadi pedoman bagi peneliti untuk memperbaiki media agar lebih baik lagi dan siap untuk diaplikasikan saat pembelajaran bahasa indonesia khususnya membaca di kelas 1 Ar - Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efesiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk.

1. Desain Uji Coba

Produk media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh tim ahli hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dihasilkan. Setelah divalidasi dan direvisi kemudian selanjutnya dilakukan uji coba keterbacaan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran *Flash Card*.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian adalah informan yang berarti orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Sedangkan Sugiono menyatakan bahwa subjek

yaitu Ibu Arie Furwati S.Pd.I

d) Peserta Didik

Peserta didik kelas 1 Ar Rahman merupakan subjek utama dalam penelitian pengembangan ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas 1 Ar Rahman di MIN 1 Jember.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pertanyaan. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut penjelasannya.

a) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data ini dari hasil kuisioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi terhadap responden.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif, diperoleh dari kuisioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan media *Flash Card*.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu bagian penting dalam penelitian dengan metode R&D adalah

diperlukan dalam tahapan penelitian dalam satu periode penelitian. Beberapa instrument yang dapat digunakan oleh peneliti berdasarkan tahapan penelitiannya yaitu observasi, angket, lembar validasi dan dokumentasi.

a) Paduan Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran di kelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran, yang artinya observasi dilakukan secara non sistematis dan tidak menggunakan instrumen pengamatan. Pengamatan dilakukan di kelas 1 Ar Rahman Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember. Peneliti mengamati bagaimana guru kelas memberikan pelajaran khususnya saat kegiatan membaca, bagaimana guru menggunakan metode pembelajaran dan apakah menggunakan media dalam pembelajarannya.

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa berupa tulisan ataupun gambar – gambar selama melakukan penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa foto foto kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, fakta kejadian yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian

ini adalah sebagai berikut:

- 1) Daftar nama peserta didik sebagai subjek penelitian
 - 2) Hasil validasi para ahli
 - 3) Nilai pre - test
 - 4) Angket respon peserta didik
 - 5) Foto – foto kegiatan
- c) Lembar Validasi

Lembar validasi diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media dimana untuk validator ahli materi yaitu bapak Sholahuddin Amrulloh M.Pd dan validator ahli media yaitu bapak Hartono, M.Pd. yang berisi pertanyaan-pertanyaan produk media pembelajaran yang dinilai dari aspek fisik, penggunaan media pembelajaran, komponen pembelajaran, dan komponen materi. Lembar validasi merupakan instrument yang digunakan untuk mengukur media yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi berisikan pertanyaan yang ditujukan kepada tim ahli yang bertujuan untuk memperoleh saran terhadap media yang dirancang oleh peneliti. Daftar pertanyaan dalam instrumen validasi digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak diimplementasikan. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk chek list menggunakan skala likert. Adapun instrumen lembar validasinya sebagai berikut.

1) Instrumen Penilaian Materi

Tabel 3.1
Kisi – Kisi Lembar Validasi Produk Oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan materi pembelajaran					
2	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sudah mewakili materi pada KI/KD					
3	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran					
4	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini dalam penyampaian materi mudah dipahami					
5	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini menyajikan materi alfabet dengan menarik					
6	Media <i>Flash Card</i> sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas I Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.					

Berdasarkan tabel diatas kisi – kisi lembar validasi produk ahli materi terdapat 6 pertanyaan dimana masing masing pertanyaan tersebut memiliki kriteria penilaian yang masing masing masing memiliki skor yang berbeda- beda.

2) Instrumen Penilaian Media

Tabel 3.2
Kisi Kisi Lembar Validasi Produk Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran <i>Flash Card</i> menarik					
2	Desain warna pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> menarik					

3	Desain gambar pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> sudah sesuai dengan usia perkembangan peserta didik kelas ISD/MI					
4	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> sesuai dengan materi					
5	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> mudah dioperasikan					

Berdasarkan tabel diatas kisi – kisi lembar validasi produk ahli media terdapat 5 pertanyaan dimana masing masing pertanyaan tersebut memiliki kriteria penilaian yang masing masing masing memiliki skor yang berbeda- beda

3) Lembar Angket

Angket merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini, angket diberikan kepada guru kelas sebagai ahli pembelajaran, peserta didik kelas 1 Ar Rahman di MIN 1 Jember lembar angket yang digunakan oleh peneliti diberikan kepada pendidik untuk mengetahui respon dan kelayakan penggunaan media pembelajaran *flashcard* materi abjad yang terdiri dari 10 butir pertanyaan pada angket respon pendidik. Adapun angket respon pendidik adalah sebagai berikut.

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

Tabel 3.3
Kisi – Kisi Lembar Angket Respon Guru

No	Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi alfabeth sangat menunjang dengan adanya media <i>flashcard</i>					
2	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi Alfabeth					
3	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai					
4	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
5	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasayang jelas dan mudah dipahami					
6	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami					
7	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					
8	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ ambigu bagi peserta didik					
9	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar					
10	Penampilan media dapat membuat pesertadidik tertarik untuk belajar					

Berdasarkan tabel diatas kisi – kisi lembar angket respon guru

terdapat 10 pertanyaan dimana masing masing pertanyaan tersebut memiliki kriteria penilaian yang masing masing masing memiliki skor yang berbeda- beda

Pada penelitian ini, angket diberikan kepada peserta didik kelas 1

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Ar Rahman di MIN 1 Jember lembar angket yang digunakan oleh peneliti

diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon dan kelayakan penggunaan media pembelajaran *flashcard* materi abjad yang terdiri dari 10 butir pertanyaan pada angket respon peserta didik. Adapun angket respon peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kisi – Kisi Lembar Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<i>Flashcard</i> ini mudah digunakan					
2	<i>Flashcard</i> ini dapat digunakan secara mandiri					
3	<i>Flashcard</i> menambah semangat belajarsaya					
4	Materi pada <i>flashcard</i> ini mendorong keingintahuan					
5	Dengan menggunakan <i>flashcard</i> ini dapat menambahkan minat belajarsiswa.					
6	Materi mudah difahami.					
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.					
8	Tampilan <i>flashcard</i> ini menarik.					
9	<i>Flashcard</i> ini menggunakan huruf yang mudah dibaca					
10	<i>Flashcard</i> ini petunjuk penggunaanya jelas					
11	Dengan adanya gambar di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi					
12	Dengan menggunakan <i>flashcard</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar.					

Berdasarkan tabel diatas kisi – kisi lembar angket respon siswa terdapat 12 pertanyaan dimana masing masing pertanyaan tersebut memiliki kriteria penilaian yang masing masing masing memiliki skor yang berbeda- beda

4) Teknik Analisis Data

Data mempunyai kedudukan yang paling penting dalam penelitian, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti. Oleh karena itu benar tidaknya data sangat menentukan bermutunya tidaknya hasil penelitian. Dan benar tidaknya instrumen pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan data validasi ahli matei, ahli media, dan respon pendidik.

Data hasil validasi oleh validator dan data hasil respon guru yang didapatkan selanjutnya dianalisis. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang disusun dalam bentuk pertanyaan.

Indikator pertanyaan yang diukur diberikan 1-5 yaitu: (5) sangat layak, (4) layak, (3) cukup layak, (2), tidak layak, dan (1) sangat tidak layak.

Persentase hasil validasi tim ahli dan respon guru dapat dihitung menggunakan rumus

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

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$ = Total skor yang diberikan validator

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor

Untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan kriteria penilaian validasi oleh pakar ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Kelayakan Media

No	Presentase (%)	Kriteria
1	81 – 100 %	Sangat Layak
2	61 – 80 %	Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	21 – 40 %	Tidak Layak
5	0 – 20 %	Sangat Tidak Layak

Dari tabel diatas untuk kriteria kelayakan media dengan presentase 81 – 100 % memperoleh kriteria sangat layak. Sedangkan 61 -80 % memperoleh kriteria layak. Untuk presentase 41 -60 % memperoleh kriteria cukup layak. Kemudian 21 -40 % memperoleh kriteria tidak layak. Terakhir presentase 0 -20 % memperoleh kriteria sangat tidak layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil, Visi, Misi dan Tujuan MIN 1 Jember.

1. Profil

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang MI yang ada di Arjasa Kabupaten Jember. Dalam menjalankan kegiatannya, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember berada di bawah naungan Kementerian Agama Madrasah ini beralamatkan di Jl. Rengganis No. 31, Bendelan, Arjasa, Kec Arjasa Kabupaten Jember. Adapun lokasi MIN 1 Jember terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah penduduk. Akses jalan menuju MIN 1 Jember juga sangat mudah. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember (MIN 1 Jember) yang didirikan pada tanggal 2 Juli 1983 bertujuan untuk mengemban amanat pendidikan nasional dalam rangka membantu pemerintah mencerdaskan putra putri bangsa di lingkungan tempat berdirinya, sekaligus mengembangkan potensi keberagaman siswa – siswi dan masyarakat sekitar.

Dalam perkembangannya MIN 1 Jember mampu meningkatkan berbagai potensi peserta didik sesuai dengan bakat, minat dan prestasi mereka masing – masing. Jumlah siswa dari tahun ke tahun juga menunjukkan perkembangan yang signifikan.

Kegiatan di madrasah, selama ini pun tidak jauh dengan visi misi

madrasah. Pelaksanaan sholat dhuha dan sholat dhuzur berjamaah menjadi

andalan dalam pembentukan karakter keislaman siswa, termasuk kegiatan ekstrakurikuler Pramuka, Baca Tulis Al – Quran (BTA) diharapkan dapat membantu siswa mengenal dan memahami Al – Qur’an secara baik dan benar. Kegiatan Jum’at bersih diharapkan mampu mengarahkan siswa kepada hidup bersih dan sehat.

2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember

1) Visi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember

Unggul dalam prestasi, tangguh untuk berkompetensi, santun budi pekerti dan berperilaku islami.

2) Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember

a. Melaksanakan kurikulum Pendidikan Agama Islam yang aktif, inovatif, kreatif, efektif menyenangkan dan islami.

b. Membentuk perilaku islami dan terciptanya lingkungan madrasah yang kondusif

c. Memberikan bekal keterampilan atau kegiatan ekstrakurikuler untuk membantu mengenali potensi diri kepada peserta didik

dan mengembangkan sikap kemandirian

d. Mengembangkan bakat dan minat siswa agar mampu bersaing di bidang IMTAQ dan IMTEK.

e. Mengakomodir aspirasi masyarakat dan memaksimalkan perannya untuk turut serta memajukan madrasah.

3. Tujuan Madrasah

- a. Membudayakan salam dan berjabat tangan
- b. Tumbuhnya kesadaran untuk membiasakan sholat wajib
- c. Hafal surat – surat pendek dalam juz 30 dan doa harian
- d. Hafal asmaul husna
- e. Lancar membaca Al – Quran dan tajwid
- f. Pencapaian prestasi yang optimal
- g. Mengikuti lomba mata pelajaran / olimpiade
- h. Siswa yang telah lulus melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya
- i. Mengikuti kegiatan kepramukaan
- j. Pandai bergaul dengan masyarakat sekitar
- k. Mempunyai bekal keterampilan dasar yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari - hari

B. Penyajian Data Uji Coba

Media ini telah divalidasi oleh 2 validator dan seorang pendidik yang diantaranya ialah dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Bapak M.Sholahuddin Amrullah M.Pd selaku validator media. Bapak Dr. Hartono M.Pd selaku validator materi, serta Ibu Arie Furwati S.Pd selaku wali kelas dan pendidik kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember.

Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert

Maribe Brach. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai fase yang ada.

Sebagaimana pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam penelitian ini mempunyai lima langkah yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Adapun langkah – langkah dan proses dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan ialah menganalisis. Hasil analisis dari pra penelitian di MIN 1 Jember dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan.

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran buku paket, peserta didik tidak tertarik untuk menyimak penyajian penjelasan adalah buku paket peserta didik dan buku paket pendidik. Dengan hanya mengandalkan buku paket, peserta didik tidak tertarik untuk menyimak penjelasan dari pendidik serta membuat peserta didik merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Media buku hanya memberikan contoh teks bacaan yang berkaitan dengan materi, serta peserta didik dituntut untuk berpikir sendiri dalam memahami suatu contoh.



sumber lainnya.

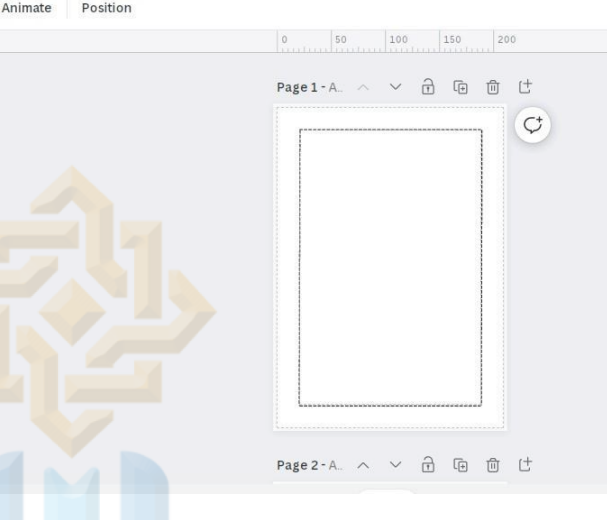
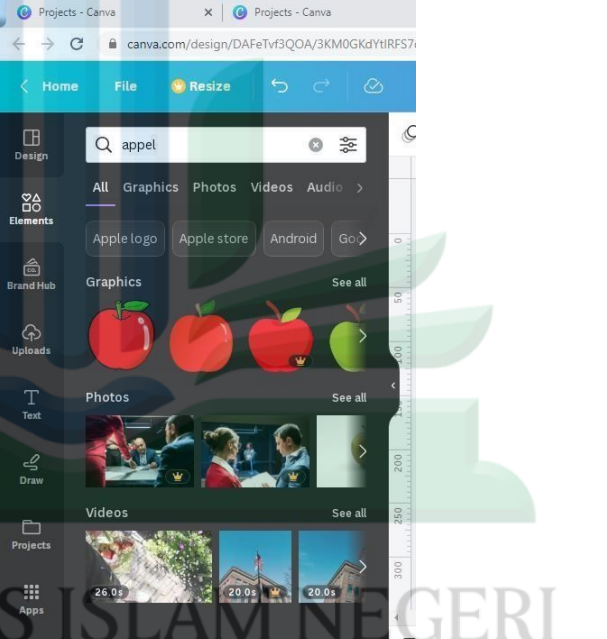
3. Rancangan Awal

Dalam merancang media *Flash Card* ini mempunyai beberapa komponen diantaranya yaitu, komponen gambar dan opsi jawaban ditampilkan pada sisi depan kartu, komponen materi dan jawaban ditampilkan pada sisi belakang kartu. Media yang dihasilkan berbentuk kartu.

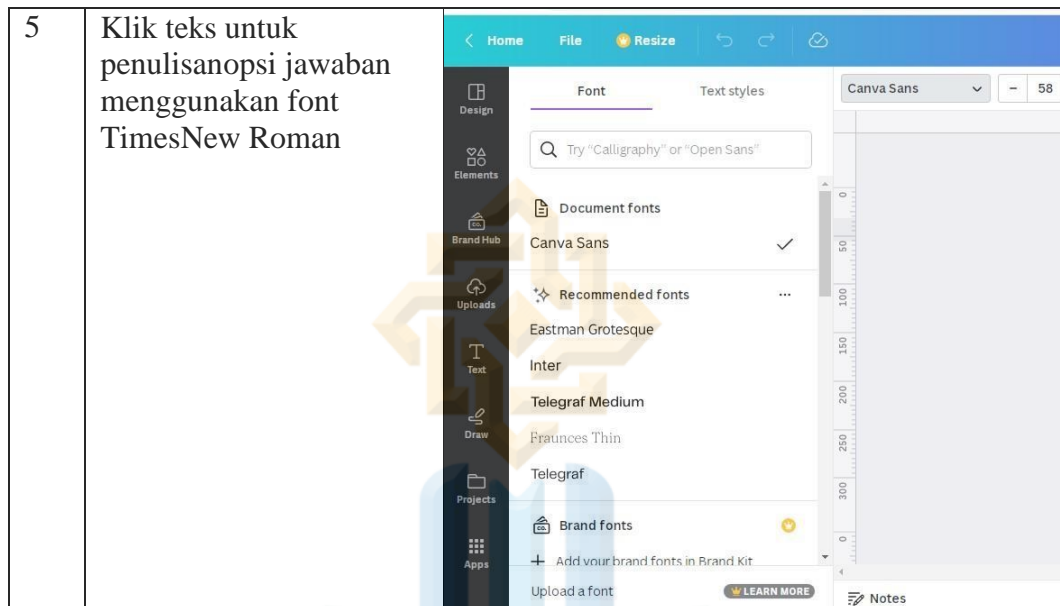
Hasil rancangan media *flashcard* menggunakan aplikasi canva sebagai berikut.

Tabel 4.1
Desain Pembuatan Media *Flashcard*

No	Keterangan	Gambar
1	Buka aplikasi canva	
2	Ketik kata <i>flashcard</i> di telusuri konten anda atau canva dan pilihlah template yang sesuai	

3	Template yang akan digunakan	
4	Klik unggahan untuk memuat gambar	

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



4. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Setelah spesifikasi media dibuat, selanjutnya peneliti membuat instrument penilaian terhadap media *flashcard*. Pada instrument ahli media terdiri dari. Instrumen ahli materi terdiri dari. Skor penilaian terhadap media menggunakan skala *Likert* dengan 5 kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak.

Hasil perancangan beberapa beberapa kartu *flashcard* berdasarkan materi abjad dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

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

pengolahan data angket validasi menggunakan *Skala Likert*.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flashcard* yang dilihat dari . Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi. Penilaian validasi media produk bahan ajar dilakukan oleh dosen PGMI UIN KH Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrullah M.Pd. sebagai validator.

Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media pembelajaran *flashcard* oleh ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Data Hasil Penilaian Media *Flashcard* oleh Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media	Skor Per Proyek	Skor (%)	Kriteria
1	Tampilan media pembelajaran <i>flashcard</i> menarik	5	25	88 %	Sangat Layak
2	Desain warna pada mediapembelajaran <i>flashcard</i> menarik	4			
3	Desain gambar pada media pembelajaran <i>flashcard</i> sudahsesuai dngan usia perkembangan peserta didik kelas I SD/ MI	4			

4	Materi pada media pembelajaran <i>flashcard</i> sesuai dengan materi	4			
5	Media pembelajaran <i>flashcard</i> mudah dioperasikan	5			

Setelah divalidasi berdasarkan *skala likert*, maka hasil menunjukkan kriteria dan mendapatkan komentar baik dari validator. Berikut ini komentar dan saran ahli media:

Tabel 4.4
Komentar dan Saran Validator Media

Nama	Komentar dan Saran
M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd	Tolong buat petunjuk atau aturan permainan medianya

2) Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran *flashcard* diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek komponen pembelajaran dan komponen materi. Penilaian validasi materi pada produk bahan ajar yang dilakukan oleh dosen PGMI Bapak Dr. Hartono M.Pd.

Berdasarkan data hasil validasi pengembangan materi pembelajaran pada materi *flashcard* oleh ahli materi dapat dilihat

Tabel 4.5
Data Hasil Penilaian Materi Pada Flashcard oleh Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Materi	Skor Per Proyek	Skor %	Kriteria
1	Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini sesuai dengan materi pembelajaran	5	30	90 %	Sangat Layak
2	Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini sudah mewakili materi KI/ KD	4			
3	Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5			
4	Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini dalam penyampaian materi mudah dipahami	5			
5	Media pembelajaran <i>flashcard</i> ini menyajikan materi abjad dengan menarik	4			
6	Media <i>flashcard</i> sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah	4			

Setelah divalidasi berdasarkan *skala likert*, maka hasil menunjukkan kriteria, dan mendapatkan masukan dari validator.

Berikut ini komentar dan saran dari ahli materi.

Tabel 4.6
Komentar dan Saran oleh Validator Materi

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Hartono, M.Pd.	Ukuran media dibuat sama.

2. Hasil Implentasi

Pada tahap implementasi ini meliputi penggunaan produk media pembelajaran *flashcard* untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar serta melibatkan peserta didik. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi ini adalah dengan mempersiapkan pendidik untuk menggunakan hasil produk yang telah dikembangkan. Produk yang sudah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil respon pendidik mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh wali kelas sekaligus pendidik kelas 1 Ar Rahman MIN 1 Jember yaitu Ibu Arie Furwati S.Pd.I dengan materi abjad pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Data hasil penelitian respon pendidik terhadap pengembangan mediapembelajaran *flashcard* adalah sebagai berikut. Dimana skor 1 untuk sangat setuju. 2 untuk tidak setuju. 3 untuk setuju. 4 untuk sangat setuju.

Tabel 4.7
Data Hasil Penilaian Respon Guru

No	Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran bahasa indonesia pada materi abjad sangat menunjang dengan adanya media <i>flashcard</i>				√	
2	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar bahasa indonesia pada materi abjad				√	
3	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengantujuan pembelajaran yang dicapai				√	
4	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				√	
5	Media <i>flashcard</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				√	
6	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				√	
7	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				√	
8	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ ambigu bagi peserta didik				√	
9	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				√	
10	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar					√
Jumlah		49				
Persentase		50				
Kategori		Sangat Layak				

Berdasarkan tabel diatas merupakan data hasil penilaian dari

digilib.uinkhas.ac.id respon pendidik terhadap media pembelajaran *flashcard* yang digilib.uinkhas.ac.id

dikembangkan oleh peneliti dan memperoleh 98% untuk skor keseluruhan, yang artinya media pembelajaran *flashcard* tersebut mendapat kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran ini dapat diimplementasikan kepada peserta didik untuk membangkitkan semangat dan menambah minat belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Jumlah skor yang diperoleh peneliti dari hasil penilaian respon pendidik adalah 50 dari 10 butir pertanyaan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan *skala likert* yang terbesar dikali dengan butir pertanyaan yang diajukan, sehingga memperoleh skor yang maksimal sebesar $5 \times 10 = 50$, lalu dapat dimasukkan ke dalam rumus berikut.

$$P : \frac{\sum x}{\Sigma x} \times 100\%$$

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

$$P : 98 \%$$

Setelah divalidasi berdasarkan *skala likert*, maka hasil menunjukkan kriteria sangat layak dan mendapatkan masukan dari pendidik sekaligus wali kelas 1 ar rahman. Berikut ini komentar dan saran yang ditulis.

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

Tabel 4.8
Komentar dan Saran Guru

Nama	Komentar dan Saran
Arie Furwati. S.Pd.I	Alhamdulillah bagus dan sesuai dengan media pembelajaran.

Berdasarkan Tabel diatas data kualitatif yang diterakan melalui komentar dan saran pendidik sekaligus wali kelas 1 ar rahman melalui pertanyaan pendukung yang berkenan dengan media pembelajaran *flashcard* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layaksehingga dapat diterapkan pada peserta didik terutama kelas 1 Ar Rahman.

3. Hasil Evaluasi

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini hanya sampai penilaian respon guru terhadap media *flashcard* yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini

adalah evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil yang didapat oleh peneliti tentang media *flashcard* sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi dengan presentase 98 %

C. Analisis Data

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 ar rahman di madrasah ibtidaiyah negeri 1 jember. Berdasarkan teori Sugiono bahwa pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap awal yaitu analisis (*analysis*), dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran *flashcard* yang sederhana. Namun pada faktanya proses pembelajaran disekolah masih mengandalkan buku paket dan tidak adanya penggunaan media yang menarik minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia materi abjad Selanjutnya, tahapan analisis terhadap kebutuhan memerlukan media pembelajaran yaitu *flashcard* pada materi abjad.

Berikutnya tahap perancangan (*design*), perancangan desain yang dimulai dengan memilih tema dan subtema, setelah merancang konsep, peneliti menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya, memuat gambar yang ditampilkan pada sisi depan media *flashcard* dalam pemilihan kalimat sesuai materi yang berkaitan yang akan ditampilkan pada sisi belakang kartu media *flashcard*.

Kemudian tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini media pembelajaran *flashcard* menggunakan aplikasi canva. Pada *flashcard* bergambar Dan sebagian media *flashcard* hanya perbaikan beberapa kata pada

materi yang ditampilkan dalam media tersebut. Media ini dibuat dalam bentuk media elektronik canva yang dapat disimpan dalam file JPG, PNG, PDF Standar, maupun cetak PDF. Setelah itu, pendesaian media ini dibuat dalam bentuk cetakan dalam penyampaian materinya sederhana namun jelas, kemudian dari segi bahasa yang digunakan mudah di ingat dan dipahami.

Selanjutnya tahap implementasi (*implementation*), tahap ini dilakukan promosi produk media pembelajaran *flashcard* agar bisa digunakan sebagai salah satu ajar dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak oleh respon pendidik. Tahap ini juga bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran untuk menyempurnakan produk akhir pada media pembelajaran. Implementasi dalam penelitian ini sebagai upaya memberikan minat belajar dan memberikan manfaat atas penelitian yang telah dilakukan.

Sejalan dengan teori karakteristik media *flashcard* yang efektif menurut Indriana dalam Rahel disimpulkan bahwa tampilan huruf pada media pembelajaran *flashcard* ini berwarna mencolok dengan latar polos yang kontras dan memiliki gambar yang bervariasi, serta tampilan gambar yang jelas. Dari segi materi media ini sederhana dan jelas. Dan dari segi bahasa media *flashcard* menggunakan kalimat yang mudah dipahami.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli materi dan satu tanggapan pendidik di kelas 1 Ar Rahman madrasah ibtidaiyah negeri 1 jember.

1) Penilaian Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi oleh validator pada semua aspek fisik dan penggunaan media *flashcard* 90 % dengan kategori sangat layak.

2) Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi oleh validator pada semua aspek penyajian pembelajaran dan penyajian materi sebesar 88 % dengan kategori sangat layak.

3) Penilaian Respon Guru

Hasil penilaian pendidik kelas 1 ar rahman madrasah ibtidaiyah negeri 1 jember terhadap media pembelajaran *flashcard*. Berdasarkan hasil penilaian pendidik dari semua aspek yang dicantumkan dalam angket respon pendidik memperoleh jumlah skor presentase mencapai 98 % dengan kategori sangat layak. Dengan hasil penilaian pendidik yang sangat bagus, maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan media pembelajaran *flashcard*.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai

berikut.

Tabel 4.9
Hasil Keseluruhan Penilaian Terhadap Media Flashcard

No	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Media	90 %	Sangat Layak
2	Validator Ahli Materi	88 %	Sangat Layak
3	Respon Guru	98 %	Sangat Layak
4.	Respon Peserta Didik	73,5%	Layak
Rata Rata Skor Total		87.3%	Sangat Layak

D. Revisi Produk

Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap media *flashcard* yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan perevisian sesuai saran dan komentar yang ditulis oleh para validator terhadap media *flashcard* yang dikembangkan antara lain sebagai berikut.

1. Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan penilaian media *flashcard* oleh validator ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran, Adanya pembehanan dengan menambahi petunjuk atau aturan permainan medianya.

Berikut ini hasil perbaikan produk dari komentar dan saran validasi ahli media.

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

Tabel 4.10
Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Media



No	Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
1	Tidak ada petunjuk penggunaan media flashcard	 <p>Page 2 - Add page title</p> <p>Petunjuk Penggunaan Media Flash Card</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok 6 2. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa 3. Guru membagikan kartu flashcard 4. Masing masing kelompok memegang kartu flashcard 5. Siswa diminta untuk mengeja kartu yang sudah diberikan tersebut. 6. Kemudian siswa diminta menulis kata yang sudah di eja

2. Validasi Materi

Setelah dilakukan penilaian materi *flashcard* oleh validator ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran. Adanya perubahan ukuran dan media dicetak full color.

Berikut hasil perbaikan produk dari komentar dan saran validasi ahli materi.

Tabel 4.11.
Hasil Revisi Produk dari Komentar dan Saran Ahli Materi

No	Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
1		

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Definisi media pembelajaran menurut Sadiman (1993) media pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengirim ke penerima. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu wadah atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan demi tercapainya suatu tujuan. Pembuatan media *Flash Card* ini memperhatikan aspek – aspek pembuatan media pembelajaran. Aspek – aspek media pembelajaran yaitu kelayakan media pembelajaran.⁴⁰

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk mediapembelajaran Bahasa Indonesia materi abjad yang dikemas dalam sebuah permainan yaitu *Flash Card*. Menurut Azhar Arsyad mengemukakan bahwa *Flash Card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran biasanya sesuai dengan pada kelas yang akan dihadapi. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Flash Card* memiliki kelebihan, antara lain : (a) mudah dibawa – bawa (b) praktis, (c) gampang diingat, dan (d) menyenangkan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu pertama analisis, kedua desain atau perencanaan, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan yang kelima evaluasi.

Selama proses pengembangan media ini sebelum diuji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media dan validator materi.

Spesifikasi media *flashcard* dari segi desain yaitu pewarnaan yang menarik dan warna media diambil dari kesukaan peserta didik. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi canva yang berbentuk cetak yang berisikan gambar dan penjelasan. Desain media yang digunakan langsung oleh peserta didik dengan mudah.

Media *Flash Card* ini berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bab 6 berbeda itu tak apa dengan tema menghargai perbedaan materi pokok yang disampaikan abjad. Desain gambar pada media *flashcard* menggunakan warna cerah dan menarik sehingga jelas untuk dilihat. Pemilihan jenis dan ukuran tulisan disesuaikan sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

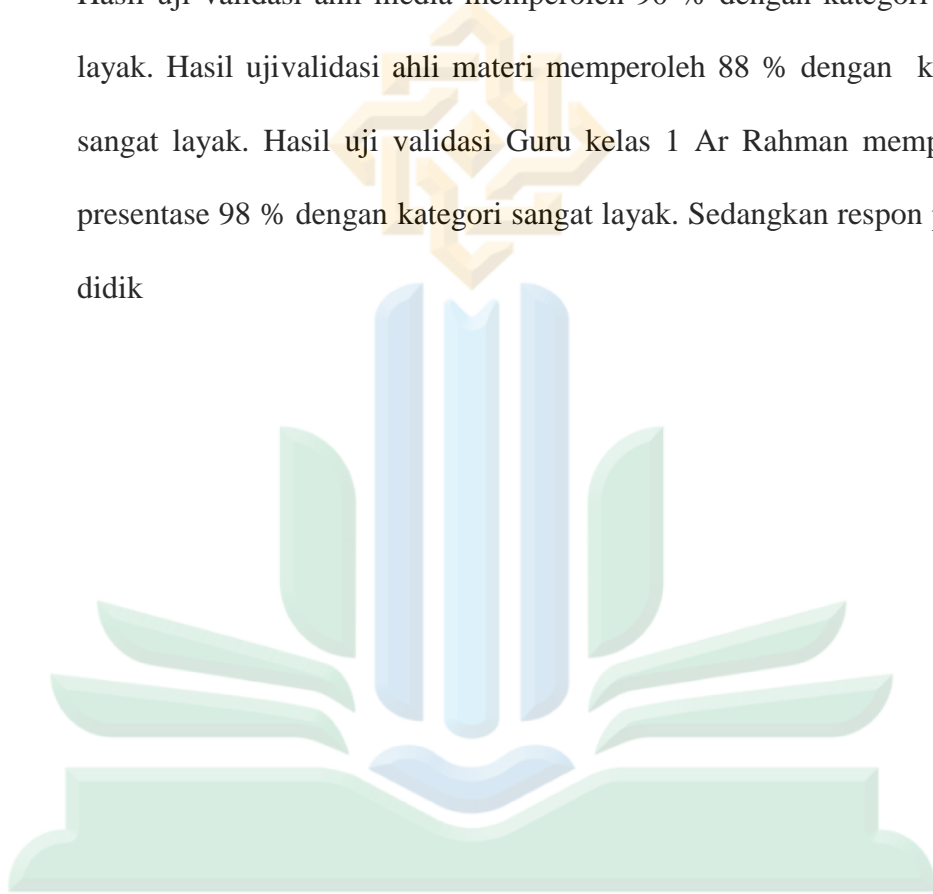
1. Pengembangan media *flashcard* ini berupa media cetak, untuk itu diharapkan adanya pengembangan *flashcard* dalam bentuk digital sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media *flashcard* pada materi abjad untuk siswa kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember. Oleh karena itu diharapkan adanya pengembangan *flashcard* yang lebih inovatif dan bervariasi.

C. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *flashcard* pada materi abjad untuk siswa kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*). Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi abjad untuk siswa kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada materi abjad untuk siswa kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap pertama yaitu *Analyze* (Analisis), pada tahap ini ada 2 analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis masalah. Tahap analisis ini menghasilkan informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah, Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) sesuai dengan kurikulum merdeka. Tahap kedua adalah tahap *Design* (Perencanaan), yakni merancang media *flashcard* dengan aplikasi canva. Tahap ketiga adalah tahap *Development* (Pengembangan), yaitu melakukan penyusunan produk serta validasi ahli dan guru kelas. Tahap keempat adalah tahap *Implement* (Implementasi), yaitu melakukan uji coba produk padapeserta didik untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap kelima adalah tahap Evaluasi. *Evaluate* (Evaluasi), yakni merevisi kekurangan produk berdasarkan kritik dan saran validator.

Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember. Berdasarkan hasil validasi ahli menyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi ahli media memperoleh 90 % dengan kategori sangat layak. Hasil ujivalidasi ahli materi memperoleh 88 % dengan kategori sangat layak. Hasil uji validasi Guru kelas 1 Ar Rahman memperoleh presentase 98 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan respon peserta didik



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

DAFTAR PUSTAKA

- Majid, A., *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* , Bandung: PT.Rosdakarya, 2014)
- Rasyadi, A.W., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN – Malang Press,2009)
- Mushlih,A. Dkk, *Analisis Kebijakan PAUD*, (Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi,2018)
- Ahmad,R *Analisis Data Kualitatif*, (BanjarMasin: Jurnal Alhadharah,2018)
- Arsyad, A *Media* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)
- Usman, A.M.B *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Arsyad, A *Media Pembelajaran*, (Cet 12, : Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- Farida dan Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2011)
- Rahmawati, “Pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar”. (2022)
- Kurniawati, I.D. “ Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyusuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gudi Grobagan. (2017)
- Arsyad, J *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*, (Medan: Perdana Publishing, 2017)
- Silberman, L.M *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung:NUSAMEDIA, 2011)
- Muhammad, R.A *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*,(Sukabumi: CV Haura Utama, 2022)
- Sukmadinata, S.N. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:RemajaRosdakarya, 2013)
- Oemar, H. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Punaji,S. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* , (Jakarta: KencanaPrenadamedia Grup,2013)

- Rahmah, dkk, “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”. (2019)
- Rudi, S. *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009)
- Sugiono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Sujiono, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Citra Pendidikan, 2004)
- Syaiful, S. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Tegeh dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 40
- Ulin, N. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: DIVA Press. 2016)
- Undang Undang No 20 Tahun 2003
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005)
- Yudi, M.. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press. 2012)
- Cecep Kustandi “ Pengembangan Media Pembelajaran” (Jakarta : Kencana, 2020)

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Arini Emha Balqis
NIM : T20194014
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember Pada Tahun Ajaran 2022 /2023**” adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar – benarnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 18 Juni 2023
Saya Menyatakan



ARINI EMHA BALOIS
NIM. T20194014

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember Pada Tahun Ajaran 2022 /2023	1. Pengembangan Media <i>Flash Card</i> 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia	1. Konsep Dasar Pengembangan Media <i>Flash Card</i> 2. Konsep Dasar dalam pengembangan pembelajaran bahasa indonesia	1. Pengembangan Media <i>Flash Card</i> 2. Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Subjek Penelitian : a. Guru Kelas 1 Ar Rahman b. Validator c. Siswa Kelas 1	1. Metode RnD Penelitian Pengembangan 2. Prosedur Penelitian ADDIE 3. Teknik Pengumpulan : Observasi, Angket, Validasi Ahli. 4. Metode analisis data. a. Analisis data deskriptif. 1) Pengumpulan 2) Penyajian Data	1. Bagaimana pengembangan media <i>Flash Card</i> pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember ? 2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Ar Rahman

					<p>4) Verification / Kesimpulan</p> <p>b. Analisis Deskriptif Kuantitatif</p> <p>1). Analisis Data Angket Validasi Ahli</p> <p>2) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik.</p> $P: \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	<p>di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jember ?</p>
--	--	--	--	--	---	---

Lampiran 3

Lampiran Modul Ajar

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA MI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: ARINI EMHA BALQIS
Instansi	: MIN 1 JEMBER
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Semester	: II (Genap)
Fase / Kelas	: A / 1
Bab 6	: Berbeda Itu Tak Apa
Tema	: Menghargai Perbedaan
Alokasi Waktu	: 6 Minggu
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dapat merangkai bunyi huruf ‘g’ dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali. ▪ Peserta didik dapat menebalkan tulisan dan menulis kalimat ‘Gaga gajah gembira’ 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mandiri; ▪ Bernalar kritis; ▪ Kreatif; 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas I, Penulis: Soie Dewayani ▪ Buku lain yang relevan ▪ Kartu huruf; ▪ Kartu kata; ▪ Kartu bergambar benda-benda yang memiliki suku kata yang diawali dengan huruf ‘g’; ▪ Alat tulis dan alat warna; ▪ Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi dengan tema keragaman yang sesuai untuk peserta didik kelas satu. ▪ Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning. 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

Tujuan Pembelajaran Bab Ini :

- Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang keragaman di sekitar, peserta didik dapat membaca dan menulis kata yang diawali dengan huruf 'g'.

Capaian Pembelajaran :**Membaca:**

- Mengenal dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui.

Menulis:

- Menuliskan suku kata sederhana pada kata-kata yang sering ditemui sehari-hari.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang merangkai bunyi huruf 'g' dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali.
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menebalkan tulisan dan menulis kalimat 'Gaga gajah gembira'

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu sikap saling menghargai perbedaan? ...
- Apa manfaat saling menghargai perbedaan? ...
- Bagaimana cara menghargai perbedaan?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Bapak dan Ibu Guru, menerima dan bertoleransi terhadap keberagaman merupakan sikap yang perlu dilatih dan diajarkan. Perbedaan dikenalkan kepada para peserta didik kelas satu melalui sesuatu yang konkret dan dapat dilihat dalam keseharian mereka. Bentuk rambut, warna kulit, ragam bekal makanan, dan permainan kesukaan merupakan beberapa hal yang dapat dengan mudah dikenali oleh peserta didik kelas satu. Guru perlu mengajarkan bahwa perbedaan itu baik dan semua ciri fisik yang dimiliki peserta didik adalah baik. Selama dibacakan cerita, guru dapat mengajak peserta didik berdiskusi tentang cara yang baik dalam menyikapi perbedaan.

Tip Pembelajaran: Mengenal Perbedaan

Gambar kelinci dan gajah pada halaman judul cerita "Kiki dan Gaga" menjadi pemantik diskusi tentang perbedaan. Diskusikan dengan peserta didik tentang perbedaan yang mencolok di antara kedua binatang itu. Guru dapat mengawali diskusi dari perbedaan ciri fisik ke perbedaan kemampuan dan makanan kedua binatang tersebut. Apabila peserta didik belum pernah melihat binatang kelinci dan gajah secara langsung, guru dapat mengarahkan perhatian peserta didik kepada ciri-ciri fisik yang dapat dilihat dalam gambar. Guru dapat mengundang peserta didik yang pernah melihat kelinci dan gajah secara langsung (misalnya di televisi atau kebun binatang) untuk membagi pendapatnya.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Guru menyapa para peserta didik dan mengajak mereka berbincang tentang apa yang mereka lihat dalam perjalanan ke sekolah hari ini
4. Guru menjelaskan bahwa ia akan membacakan buku dan menunjukkan sampul cerita untuk diamati peserta didik.
5. Guru juga mendiskusikan tata cara menyimak dan berdiskusi.
6. Guru mengajak peserta didik mengamati gambar sampul dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Kegiatan Inti

Menyimak



Untuk menilai pemahaman peserta didik pada kegiatan menyimak, guru perlu mengajukan pertanyaan untuk menanggapi cerita “Kiki dan Gaga” dalam kelompok kecil atau perorangan. Saat membacakan cerita, guru perlu menunjuk setiap kata yang dibaca dengan telunjuk agar peserta didik memahami koneksi bunyi dan bentuk kata.



Tip Pembelajaran: Berempati dengan Tokoh Cerita.

Sikap toleran dapat dikembangkan apabila peserta didik berempati kepada orang lain. Selama membacakan cerita, arahkan perhatian peserta didik kepada ekspresi Kiki dan Gaga serta sikap tubuh mereka. Lalu, ajukan pertanyaan sebagai berikut.

Bagaimana perasaan Gaga ketika tidak dapat masuk ke rumah Kiki?

- Bagaimana perasaan Kiki ketika tidak dapat menyemprot air seperti Gaga?

Kemudian, tanyakan kepada para peserta didik bagaimana perasaan mereka seandainya tak bisa melakukan

sesuatu yang dapat dilakukan teman mereka. Atau sebaliknya, apabila mereka bermain dengan seorang teman yang tidak dapat melakukan gerakan kegiatan atau gerakan yang mereka lakukan; apa yang akan mereka katakan kepada teman tersebut?.

Setelah membacakan cerita “Kiki dan Gaga”, tanyakan kepada para peserta didik apakah mereka menyukai cerita tersebut. Tanyakan juga, apakah peserta didik menyukai Kiki atau Gaga. Lalu, tanyakan alasannya.

Tip Pembelajaran

Kegiatan menyimak terdapat pada setiap bab di Buku Siswa untuk kelas satu. Untuk menilai kemampuan seluruh peserta didik dalam menyimak, guru perlu melakukannya secara bergantian. Penilaian terhadap kemampuan peserta didik dalam menjelaskan informasi dan menyampaikan pendapat terhadap cerita yang dibacakan dapat dilakukan dalam kelompok kecil.

Menulis



Kemampuan menggambarkan ide adalah fondasi bagi perkembangan kemampuan menulis awal. Para peserta didik yang terbiasa menggambarkan ide dengan ekspresif akan mengembangkan rasa percaya diri untuk menuliskan idenya dengan kreatif, bahkan sebelum mereka mampu merangkai huruf dan suku kata dengan tepat.

Tip Pembelajaran

Tumbuhkan motivasi peserta didik untuk menggambar dengan penuh percaya diri. Peserta didik perlu dibiasakan bahwa sama halnya dengan menulis, menggambar adalah kegiatan untuk mengekspresikan ide secara perinci dan runtut melalui teks visual. Guru dapat memodelkan proses bercerita dan berpikir sambil menggambar. Dengan melihat guru menggambar, peserta didik akan memahami bahwa gambar objek tidak perlu menyerupai benda aslinya.

Membaca



1. Tunjukkan gambar “Gaga gajah gembira”. Berikan pertanyaan pemantik agar peserta didik mengamati gambar dengan saksama. Misalnya, ‘Apa yang dibawa gajah? Kira-kira, mengapa ia gembira?’.
2. Mengucapkan Bunyi Huruf ‘g’
Seperti pada huruf lain, guru memperkenalkan nama huruf dan bunyinya agar peserta didik dapat menggabungkan bunyi ini dengan bunyi huruf lain, terutama huruf vokal. Hal ini bertujuan membantu peserta didik menggabungkan kedua bunyi huruf tersebut menjadi bunyi suku kata.
3. Merangkai Huruf ‘g’ Menjadi Suku Kata
Guru mengajak peserta didik membunyikan huruf ‘g’ dan merangkainya dengan huruf vokal dan konsonan lain. Guru dapat melakukan kegiatan ini dalam kelompok kecil agar setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya. Selain Buku Siswa, guru dapat menggunakan alat peraga lain seperti kartu huruf dan kartu suku kata agar peserta didik dapat melihat huruf-huruf dipisah dan dirangkakan.
4. Membaca Suku Kata
Pada saat meminta peserta didik membaca suku kata ‘ga-’, ‘gi-’, ‘gu-’, ‘ge-’, ‘go-’, ‘gem-’, ‘gar-’, ‘gim-’ upayakan agar peserta didik dapat melakukannya secara mandiri. Apabila peserta didik telah dapat membaca suku kata ini dengan lancar, peserta didik dapat diberikan kartu kata pada kegiatan selanjutnya.
5. Membaca Kata dengan Suku Kata yang Diawali dengan Huruf ‘g’
Guru sebaiknya melakukan kegiatan ini dengan kelompok kecil peserta didik, yang telah dikelompokkan menurut kemampuan membacanya. Akan lebih efektif apabila guru juga menyiapkan gambar benda dan binatang ini dalam kartu kata, dengan nama tertulis di balik kartu tersebut. Minta peserta didik untuk menebak nama benda atau binatang pada gambar itu.
6. Permainan Ingatan dengan Kartu Suku Kata dan Kata Cara memainkannya sebagai berikut.
 - a. Perbanyak suku kata pada Buku Siswa, lalu tempelkan pada kertas yang agak tebal.
 - b. Gunting setiap kolom yang berisi satu suku kata sehingga menjadi kartu suku kata.
 - c. Susun semua kartu seperti gambar dan balikkan sehingga suku katanya tidak terlihat.
 - d. Secara bergiliran, setiap peserta didik akan membuka dua kartu sehingga menemukan suku kata yang sama.
 - e. Apabila berhasil membuka dua kartu yang sama, peserta didik dapat menyimpan sepasang kartu kata itu.
 - f. Peserta didik yang menyimpan kartu suku kata paling banyak menjadi pemenangnya.

1. Bagaimana dengan ini?

Ikuti guru membacanya.

g o

g a

g u

g e m

4. Lalu, bacalah beberapa suku kata berikut.

Ikuti guru membacanya.

ga gi gu

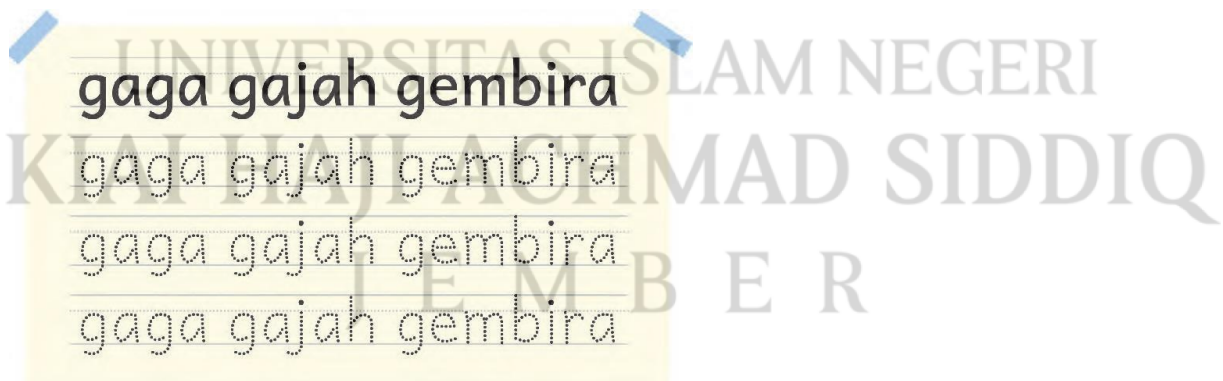
ge go

gem gar gim

Catatan:

- Permainan ini sebaiknya dimainkan dalam kelompok kecil agar semua peserta didik mendapat kesempatan untuk bermain. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan beberapa set kartu suku kata untuk dimainkan beberapa kelompok.
- Kelompokkan peserta didik menurut kemampuannya. Peserta didik yang belum lancar mengenal huruf dan membaca suku kata dapat bermain dengan lebih sedikit pasang kartu kata (misalnya 4 atau 6 pasang). Peserta didik yang telah lancar membaca dapat memainkan 8 pasang kartu suku kata (16 kartu).
- Guru dapat menambah kartu dengan suku kata lain yang diawali dengan huruf 'g' atau huruf-huruf lain yang telah dipelajari di bab sebelumnya.
- Peserta didik yang telah lancar membaca dapat bermain dengan kartu kata yang disesuaikan jumlahnya.

Menulis



- Peserta didik perlu dilatih untuk menulis dengan arah yang benar. Sebelum mendampingi peserta didik menulis, guru dapat mengajak peserta didik mengamati gambar Gaga gajah yang sedang bergembira di Buku Siswa. Ajukan pertanyaan seperti, "Mengapa Gaga bergembira? Apa yang sedang dilakukannya?" Kegiatan menulis dapat membantu pencapaian kompetensi peserta didik secara efektif apabila diberikan

sesuai dengan kemampuan peserta didik yang bersangkutan. Menebalkan huruf bertitik-titik merupakan latihan yang baik bagi kemampuan motorik halus peserta didik. Namun demikian, kegiatan ini bisa jadi membosankan bagi peserta didik yang telah lancar menulis. Karena itu, guru sebaiknya mengenali kemampuan menulis para peserta didik agar dapat memberikan kegiatan menulis yang tepat bagi masing-masing.

- a. Kelompokkan peserta didik menurut kemampuan menulisnya.
 - b. Perbanyak tulisan 'Gaga gajah bergembira' untuk ditebalkan oleh kelompok peserta didik yang belum lancar menulis rangkaian suku kata dan kata.
 - c. Kelompok peserta didik yang telah lancar menulis dapat diberi kegiatan lanjutan, yaitu menulis alasan atau sebab Gaga gajah bergembira.
2. Kegiatan menulis lambang bilangan ini didahului dengan kegiatan mengamati gambar. Pada saat mengamati gambar, ajak peserta didik mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan seperti berikut.
- a. Sedang apa anak-anak ini?
 - b. Ada di mana mereka?
 - c. Mengapa anak ini duduk di kursi roda?
 - d. Bagaimana rambut anak-anak ini?
 - e. Adakah rambut yang sama?
 - f. Bagaimana bentuk rambut kalian dan teman-teman kalian, adakah yang sama?



Setelah mengamati gambar, bacakan pertanyaan-pertanyaan di bawah gambar dan tunjuk peserta didik satu per satu untuk menjawabnya. Untuk kegiatan mencocokkan gambar anak dengan lambang bilangan, guru dapat menggandakan tabel pada Buku Siswa untuk dapat diisi langsung oleh peserta didik.

Berbicara

Untuk kegiatan berbicara dan mendiskusikan gambar "Semua Berbeda", guru memastikan peningkatan kemampuan berbicara dan berdiskusi para peserta didik dengan cara membagi mereka ke dalam kelompok. Kegiatan diskusi kelompok ini bertujuan memberikan rasa nyaman bagi peserta didik yang pemalu atau kurang aktif berbicara. Komposisi kelompok dapat berupa:

- a. kelompok yang beranggotakan siswa yang sama-sama sudah mampu berbicara dan berdiskusi dengan baik,
- b. kelompok yang semua anggotanya belum mampu berbicara dan berdiskusi dengan baik, atau
- c. kelompok yang sebagian anggotanya sudah mampu berbicara dan berdiskusi dengan baik serta sebagian

anggotanya masih belajar melakukannya.

Tangkapan layar dari Buku Siswa:
Sekarang, jawablah pertanyaan-pertanyaan ini.

1. Sedang apa anak-anak pada gambar di atas?
2. Ada di mana mereka?
3. Berapa anak yang duduk di kursi roda?
4. Teman-teman kalian di kelas pasti juga berbeda-beda.
 - a. Adakah teman kalian yang berkacamata?
 - b. Adakah yang berambut lurus?
 - c. Adakah yang berambut keriting?
 - d. Hitung jumlahnya, lalu cocokkan dengan teman, ya.

Catatan

- Pertanyaan nomor 1--4 dijawab oleh setiap peserta didik dalam kelompok.
- Peserta didik diminta mencocokkan jawaban nomor 4 dengan temannya.

Menyimak

Bermain dengan Bilangan



Tujuan dari permainan ini, selain melatih kemampuan menyimak peserta didik, adalah menguji pemahaman peserta didik terhadap konsep bilangan. Peserta didik diminta untuk segera membuat kelompok bersama teman sesuai dengan jumlah bilangan yang disebutkan oleh guru selama membacakan cerita.

Tip Pembelajaran

Sebelum mulai bermain, sepakati aturan bermain bersama peserta didik. Misalnya, peserta didik harus berjalan dengan hati-hati dan berusaha tidak menabrak atau mendorong teman.

Catatan

- Guru tentu dapat mengembangkan cerita lain yang menggunakan bilangan apabila peserta didik masih ingin memainkan permainan ini.
- Kegiatan bercerita pada permainan ini dapat diganti dengan menyanyikan lagu. Guru dapat menyanyikan lagu yang mengandung bilangan, misalnya 'Satu-Satu' dan peserta didik bergerak membentuk kelompok setiap kali mendengar bilangan disebutkan dalam lagu.
- Kegiatan yang bertujuan menumbuhkan kesenangan belajar melalui cerita dan gerak ini tidak dinilai.

Kreativitas

Nomor	Nama Anggota Keluarga	Makanan
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Guru memperbanyak salinan tabel pencatatan makanan kesukaan anggota keluarga dari Buku Siswa, untuk dibagikan kepada peserta didik disertai surat pengantar untuk orang tua/walinya.

Interaksi dengan Orang Tua

Bapak dan Ibu Guru, ajak orang tua/wali peserta didik untuk mengenali materi pembelajaran pada bulan ini. Sesuai dengan materi pada bab ini, ajak orang tua/wali peserta didik untuk:

- Mengajak peserta didik mengenali perbedaan di rumah, misalnya yang terkait ciri fisik dan makanan kesukaan anggota keluarga;
- Mengingatkan peserta didik agar selalu menghargai perbedaan di dalam dan di sekitar rumah, serta memperlakukan orang lain dengan baik meskipun berbeda;
- Melibatkan peserta didik dalam kegiatan sehari-hari di rumah, seperti menyiapkan bahan masakan dan menyiapkan makanan dengan jumlah dan takaran yang berbeda (misalnya 3 wortel atau 4 siung bawang putih);
- Membacakan buku-buku tentang perbedaan, menghargai keunikan diri, serta hidup berdampingan dalam lingkungan teman dan orang yang memiliki kebiasaan yang berbeda;
- Membacakan buku cerita tentang perbedaan dan mengajak peserta didik untuk mengenali dan menganalisis perbedaan dalam gambar;
- Mengenali dan menemukan huruf 'g' dan suku kata yang mengandung huruf 'g' dalam buku.

Kegiatan Penutup

1. Guru dapat menambah kartu dengan suku kata lain yang diawali dengan huruf 'g' atau huruf-huruf lain, dan mengajak peserta didik membacanya bersama-sama.
2. Guru mengatakan bahwa peserta didik harus mengeja dan membaca suku kata yang mengandung huruf 'g' dalam kata yang dikenali sehari-hari.
3. Guru mengajak para peserta didik untuk mengingat kembali cerita "Kiki dan Gaga" dan menanyakan apakah mereka menyukai cerita tersebut.
4. Guru memberikan pesan penutup tentang membacakan buku cerita yang disukainya dan mengingatkan peserta didik untuk membacakan buku cerita di rumah.
5. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu penutup.

F. JURNAL MEMBACA

Jurnal Membaca

Banyak cerita tentang keragaman telah ditulis dalam buku-buku pengayaan fiksi dan nonfiksi untuk peserta didik. Pajanglah buku-buku tersebut di pojok baca kelas. Kemudian, pinjamkan buku dari perpustakaan sekolah kepada peserta didik untuk dibacakan oleh orang tua/walinya di rumah. Bersama buku tersebut, sertakan beberapa contoh pertanyaan pemantik diskusi. Contohnya sebagai berikut.

- a. Siapa nama tokoh dalam cerita ini?
- b. Bagaimana ciri fisiknya?
- c. Mengapa ia berbeda?
- d. Bagaimana perasaannya?

Selain itu, buku bacaan digital dapat menjadi alternatif. Salah satunya adalah buku *Woli Ingin Melihat Dunia* yang dapat diakses dari laman <https://literacycloud.org/stories/349-woliwants-to-see-the-world/> dan selanjutnya dapat disimpan luring.



Buku ini bercerita tentang segulung benang wol yang ingin dapat melihat dunia seperti sahabatnya, kucing. Kucing pun berusaha menolongnya. Berhasilkah usaha si kucing?

Selain itu, media pembelajaran dapat menjadi alternatif. Salah satunya adalah media *flashcard* yang dapat diakses dari laman <https://drive.google.com/file/d/13gqhF-CfzrZzF5rpEsaI0viofAJOAwuM/view?usp=sharing>



Jurnal Membaca

Nama:

Judul Buku:

Nama Penulis:

Nama Ilustrator:

Ada Wali dan Pus dalam cerita Wali Ingin Melihat Dunia.
Mereka pergi ke tempat yang jauh pada akhir cerita.
Tempat mana yang paling ingin kalian kunjungi?
Gambarkan tempat itu di kotak yang tersedia di bawah ini.

140 Bahasa Indonesia | PAU (Jual) | SD/MI Kelas I

Contoh Surat kepada Orang Tua

Bapak dan Ibu Orang Tua/Wali Peserta Didik Kelas Satu,

Pada bulan ini, Ananda ... (diisi dengan nama peserta didik) telah belajar tentang keragaman. Ananda juga belajar untuk memperlakukan temantemannya dengan baik meskipun berbeda-beda. Ajaklah Ananda untuk menghargai pula keragaman di rumah dan di sekitar rumah. Pada bulan ini,

Ananda juga diminta untuk mengenali dan menuliskan/menggambarkan makanan kesukaan anggota keluarga di rumah, yang tentunya berbedabeda. Berikan pujian dan penghargaan setelah Ananda menyelesaikannya.

Bersama ini, kami pinjamkan buku perpustakaan sekolah. Selama membacaknya, Anda dapat mendiskusikan perbedaan dan persamaan antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya. Selamat menikmati buku ini bersama Ananda!

Salam hangat.

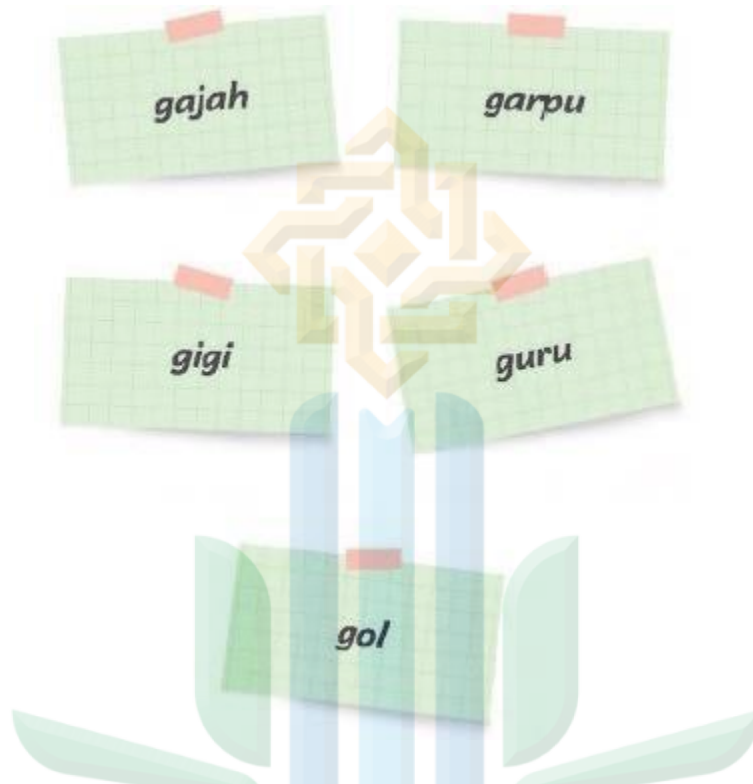
Membaca

Kata Minggu Ini

Peserta didik perlu terpacu dengan bentuk kata-kata yang sering ditemui.

Hal ini akan mempercepat prosesnya belajar membaca. Cetaklah kata-kata tersebut pada kartu-kartu. Anda juga dapat menulisnya di lembaran karton yang dipotong-potong membentuk kartu. Tunjukkan kata-kata tersebut kepada para peserta didik setiap hari dan minta mereka membacanya. Guru kemudian dapat menyimpan kartu-kartu ini pada kamus dinding kelas. Apabila kondisinya memungkinkan, kartu-kartu tersebut dapat diperbanyak dan diberikan kepada peserta didik yang belum lancar membaca untuk digunakan di rumah. Berikan panduan kepada orang tua/wali untuk menunjukkannya kepada peserta didik di rumah

setiap hari.



G. REFLEKSI

A. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

1. Pada akhir Bab 6 ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam kegiatan sebagai berikut.
 - a. Merangkai bunyi huruf 'g' dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali.
 - b. Menebalkan tulisan dan menulis kalimat 'Gaga gajah gembira'.
2. Isi nilai peserta didik dari setiap kegiatan membaca suku kata berawalan huruf 'g' dan menebalkan tulisan dan menulis kalimat 'Gaga gajah gembira' pada tabel ini.

Tabel 6.4 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kompetensi yang Diajarkan di Bab 6

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik	
		Menulis Suku Kata Berawalan 'g'	Menebalkan Tulisan dan Menulis Kalimat 'Gaga gajah gembira'
1			
2			
3			
4			
5			

6			
7			
8			
dst.			

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik

3. Merujuk pada tabel ini, guru merencanakan pendekatan pembelajaran pada bab berikutnya. Guru memetakan peserta didik untuk mendapatkan bimbingan secara individual atau bimbingan dalam kelompok kecil melalui kegiatan pendampingan atau perancah. Guru juga perlu merencanakan kegiatan pengayaan untuk peserta didik yang memiliki minat khusus atau kemampuan belajar di atas teman-temannya. Dengan demikian, asesmen akhir bab ini membantu guru untuk merencanakan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kompetensi peserta didik.

B. Merefleksi Strategi Pembelajaran: Apa yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan

Tabel 6.5 Contoh Refleksi Strategi Pembelajaran di Bab 6

No	Pendekatan/Strategi	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan, Tetapi Belum Efektif	Masih Perlu Saya Tingkatkan Lagi
1	Saya sudah menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.			
2	Saya sudah melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya sudah meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya sudah mengelaborasi tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5	Saya sudah memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6	Saya telah melibatkan para peserta didik dengan kebutuhan khusus dalam semua kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan keunikan mereka.			

7	Saya sudah memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
8	Saya sudah memodelkan proses berpikir dalam menulis atau menggambarkan ide serta memotivasi peserta didik agar berani menuangkan idenya.			
9	Saya sudah memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.			
10	Saya telah menyesuaikan materi pembelajaran, penggunaan lagu, permainan, dengan materi yang tersedia di daerah saya.			
11	Saya telah menggunakan pengetahuan peserta didik, termasuk bahasa daerah yang dikuasai, untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan kosakata baru dalam bab ini.			
12	Saya memanfaatkan alat peraga pada dinding kelas seperti kamus dinding dan kartu kata secara efektif dalam pembelajaran.			
13	Saya telah mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
14	Saya telah mengajak para peserta didik merefleksikan pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab 6.			

Tabel 6.6 Contoh Refleksi Guru di Bab 6

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Bab 5 ini:

Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:

Kegiatan yang paling disukai peserta didik:

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:

Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:

H. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini.

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Kegiatan pada Bab 6 dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan-kegiatan tersebut. Asesmen ini pun merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut. Kegiatan lain dilakukan sebagai pembiasaan dan latihan; tidak diujikan.

Para peserta didik mungkin belum mengenali binatang tertentu (misalnya gorila, gurita, dan gagak). Maka mintalah mereka menebak dengan menghubungkannya dengan binatang lain yang serupa. Setelah itu, balik kartu, dan ajak mereka menebak nama binatang itu bersama-sama.

Tabel 6.2 Contoh Rubrik Penilaian
Mengenali dan Merangkai Huruf Menjadi Suku Kata dan Kata
 (Isi kolom dengan nama peserta didik)

Nama Peserta Didik	Tidak Dapat Merangkai Bunyi Huruf 'g' dengan Huruf Lain Sama Sekali Nilai = 1	Dapat Merangkai Bunyi Huruf 'g' dengan Beberapa Huruf Lain Nilai = 2	Peserta Didik Dapat Merangkai Beberapa Suku Kata yang Diawali dengan Huruf 'g' dengan Suku Kata Lain Sehingga Membentuk Nama Benda yang Dikenalnya (2-5 kata). Nilai = 3	Peserta Didik Dapat Membaca Hampir Semua atau Bahkan Semua Kata yang Mengandung Suku Kata yang Diawali dengan Huruf 'g' Nilai = 4
1. 2. 3. 4. 5.				

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik



Alur Konten Capaian Pembelajaran Membaca:
 Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata yang sering ditemui.

Peserta didik perlu dilatih untuk menulis dengan arah yang benar.

**Tabel 6.3 Contoh Rubrik Penilaian
Menulis Kata dengan Arah yang Benar
(Isi kolom dengan nama peserta didik)**

Nama Peserta Didik	Menebalkan Tulisan 'Gaga gajah gembira' Sama Sekali Nilai = 1	Tulisan 'Gaga gajah gembira', Namun dengan Banyak Kesalahan Arah Tulis dan Tulisan Peserta Didik Keluar Garis Nilai = 2	Tulisan 'Gaga gajah gembira' dengan Beberapa Kesalahan Arah tulis dan Beberapa Penulisan di Luar Garis Putus-Putus Nilai = 3	Tulisan 'Gaga gajah gembira' dengan Rapi dan Sesuai Arah yang Benar Serta Menulis kalimat 'Gaga gajah gembira' dengan Benar Nilai = 4

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik



**Alur Konten Capaian Pembelajaran Menulis:
Menulis kata-kata yang sering ditemui sehari-hari.**

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Inspirasi Kegiatan Perancah

- Keberanian dan kepercayaan diri peserta didik untuk menggambar tidak otomatis tumbuh. Berikan pertanyaan pemantik untuk mendorong peserta didik mengeksplorasi gambarnya. Misalnya, bagaimana bentuk badan gajah, lalu bagaimana bentuk kepalanya, ada di mana belalainya? Guru dapat menunjukkan gambar Gaga sebagai rujukan menggambar bentuk gajah. Guru juga dapat memodelkan menggambar gajah di papan tulis, kemudian menghapusnya. Jangan lupa untuk memberi apresiasi dan pujian kepada peserta didik agar kepercayaan dirinya tumbuh. Tunjukkan bagian dari gambarnya atau aspek tertentu pada gambarnya yang menarik dan sudah baik.

Inspirasi Kegiatan Pengayaan :

- Apabila peserta didik telah dapat menulis, berikan motivasi untuk melengkapi gambarnya tersebut dengan kata atau kalimat yang menjelaskan apa yang dilakukan Kiki dan Gaga. Kalimat 'Gaga berenang dan Kiki melompat' merupakan simpulan yang baik terhadap kemampuan gajah dan kelinci dalam cerita. Apabila para peserta didik telah mampu menuliskan lebih banyak kosakata, mereka pun dapat menceritakannya

melalui tulisan.

- Peserta didik yang telah dapat membaca suku kata dan kata secara mandiri perlu diperkenalkan dengan berbagai kombinasi suku kata. Berikan buku bergambar dan kartu kata kepadanya agar ia dapat mengenal beragam bentuk dan bunyi kata beserta maknanya dalam buku. Peserta didik seperti ini juga memerlukan pendampingan khusus agar kecakapannya dapat berkembang secara optimal.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



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

Bab 6 •

Kartu Suku Kata

go	gem	gim	ga
gim	gu	gi	ge
ge	gom	ga	gu
gom	go	gem	gi

Kartu Kata

gagak	garam	gol	gajah
gol	guru	gigi	gula
gula	garpu	gajah	guru
garpu	gagak	garam	gigi

Menulis Angka

1	2	3	
4	5	6	
7	8	9	10

Nilai

Paraf Orang Tua

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan bacaan siswa

- Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi bertema keragaman yang sesuai untuk peserta didik kelas satu.
- Buku bacaan digital dapat menjadi alternatif. Salah satu sumbernya adalah laman Badan Bahasa Kemendikbud: <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/bukubahan-bacaan-literasi-2019>.
Buku *Cerita Putri Gema* pada Buku Siswa

Bahan bacaan guru

- Artikel tentang bertema keragaman,

C. GLOSARIUM

GLOSARIUM

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

asesmen: upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu

asesmen diagnosis: asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

berpikir lantang: mengungkapkan proses berpikir dengan lantang agar orang lain dapat belajar dan memperoleh informasi dari proses tersebut

buku pengayaan: buku yang digunakan sebagai penunjang atau pelengkap buku pelajaran utama

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

diorama: sajian pemandangan alam dalam bentuk tiga dimensi dengan menempatkan objek di depan sebuah latar sehingga menggambarkan keadaan alam yang sebenarnya

fonem: satuan bunyi terkecil yang mampu menunjukkan kontras makna, misalnya /h/ adalah fonem karena membedakan makna kata 'harus' dan 'arus'

fakta: hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi

fiksi: cerita rekaan (roman, novel, dan sebagainya)

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

kata ajaib: sebutan untuk ungkapan santun yang wajib dikenal dan digunakan peserta didik dalam kesehariannya

keterampilan sosial: kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan efektif serta berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan nonverbal sesuai dengan norma sosial dan budaya

kompetensi: kemampuan atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan pekerjaan tertentu

literasi dasar: kecakapan membaca dan menulis permulaan yang harus dikuasai di jenjang awal pendidikan formal

literasi finansial: pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan finansial untuk meningkatkan kesejahteraan

lembar amatan: catatan yang berisi sikap dan/atau keterampilan peserta didik untuk diamati guru

media digital: format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain secara nyaring dengan tujuan untuk menarik minat membaca

motorik halus: kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh yang melibatkan saraf, tulang, dan otot untuk melakukan aktivitas tertentu

nonfiksi: teks yang berdasarkan kenyataan atau fakta

peragaan: proses menyajikan sebuah perilaku atau proses melakukan sesuatu agar orang lain dapat meniru atau mengadaptasi perilaku atau proses yang diperagakan tersebut

perancah: teknik pemberian dukungan belajar secara terstruktur dan bertahap agar peserta didik dapat belajar secara mandiri

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas

proyek kelas: tugas pembelajaran yang kompleks dan melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan peserta didik secara kolaboratif dengan serangkaian proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan

prediksi: prakiraan tentang sesuatu

teks deskripsi: teks yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks tanggapan: teks yang berisi penilaian, ulasan, atau resensi terhadap suatu karya (film, buku, novel, drama, dll) sehingga orang lain mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut

D. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Culham, Ruth. 2005. *6 + 1 Traits of Writing: The Complete Guide for the Primary Grades*. Portland: Scholastic Teaching Resources.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Fisher, Douglas dkk. 2019. *This is Balanced Literacy*. Thousand Oaks: Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades Pre K to 8*. Portsmouth: Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. New York: Pearson.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. New York: McGraw Hill Education.
- Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. New York: Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Jakarta: Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Rasinski, Timothy dkk (Eds.). 2012. *Fluency Instruction: Research-Based Best Practices*. New York: The Guilford Press.
- Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Portland: Scholastic Teaching Resources.
- Vadasy, Patricia F. & J. Ron Nelson. 2012. *Vocabulary Instruction for Struggling Students*. New York: The Guilford Press.
- Vygotsky, L. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

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

**ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA
PENGEMBANGAN MODUL AJAR
BAHASA INDONESIA JENJANG SEKOLAH DASAR (SD) FASE A KELAS 1**

Rasional :

Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar siswa mampu mendengarkan, membaca, memirsa (viewing), berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal lingkup materi yang saling berhubungan dan saling mendukung pengembangan kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa (mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis) siswa. Kompetensi sikap secara terpadu dikembangkan melalui kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa. Ketiga hal lingkup materi tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (pemahaman, apresiasi, tanggapan, analisis, dan penciptaan karya sastra); dan literasi (perluasan kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan, khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis)

Kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Semua bidang kajian, bidang kehidupan, dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan sangat penting yang digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan, berbasis genre yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan. Setiap genre memiliki tipe teks yang didasarkan pada alur pikir—struktur—khas teks tertentu. Tipe teks merupakan alur pikir yang dapat mengoptimalkan penggunaan bahasa untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Model utama yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah pedagogi genre. Model ini memiliki empat tahapan, yaitu: penjelasan (explaining, building the context),

pemodelan (modelling), pembimbingan (joint construction), dan pemandirian (independent construction). Di samping pedagogi genre, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikembangkan dengan model-model lain sesuai dengan pencapaian pembelajaran tertentu. Pembinaan dan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia akan membentuk pribadi Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global.

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.1* Pelajar dapat menjelaskan dan mempraktikkan instruksi lisan yang diberikan guru terkait aktivitas pengelolaan diri: ciri fisik manusia, fungsi anggota tubuh, dan merawat kebersihan tubuh dengan menggunakan kata – kata sendiri
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : instruksi lisan, pengelolaan diri, merawat tubuh • Topik/Konten Inti : Menjelaskan dan mempraktikkan instruksi lisan • Penjelasan Singkat : Fokus pada pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk menyimak instruksi yang disampaikan oleh

	guru secara lisan kemudian mempraktikkannya
Profil Pelajar Pancasila	Mandiri : Mengidentifikasi dan menggambarkan kemampuan, prestasi, dan ketertarikannya secara subjektif
Glosarium	Instruksi : perintah atau arahan (untuk melakukan pekerjaan atau melaksanakan tugas)

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.2 Pelajar dapat memilih teks yang disukainya terkait topik menjaga kesehatan diri dan menentukan informasi penting dari teks audiovisual dan teks aural (teks yang dibacakan) tersebut.
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : menentukan informasi penting, teks audiovisual, teks aural • Topik/Konten Inti : informasi penting • Penjelasan singkat : Fokus pembelajaran adalah menemukan dan menentukan informasi penting dari sebuah teks audiovisual dan teks aural. Kegiatan yang disarankan adalah pemberian pertanyaan – pertanyaan pemantik dari guru terkait isi teks.

Profil Pelajar Pancasila	Bernalar Kritis : Mengidentifikasi dan mengatur informasi dan gagasan yang sederhana.
Glosarium	<ul style="list-style-type: none"> • informasi : pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu • instruksi : perintah atau arahan (untuk melakukan pekerjaan atau melaksanakan tugas)

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.3 Pelajar dapat membuat simpulan sederhana dari teks naratif yang sesuai jenjangnya serta sesuai dengan minat Pelajar (beragam topik yang dapat ditawarkan pada siswa adalah panca indera dan anggota tubuh, peran diri dan anggota keluarga dalam lingkungan terdekat, benda hidup dan benda mati, cuaca dan siang malam dan perubahan waktu)
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : simpulan sederhana, teks naratif • Topik / Konten Inti : Membuat/menulis simpulan sederhana dari teks naratif • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran adalah Pelajar membuat/menulis simpulan sederhana berdasarkan informasi penting yang diperolehnya dari teks naratif. Sebelumnya,

	guru perlu mengidentifikais bakat serta minat Pelajar untuk menyesuaikan teks naratif yang dapat dipilih oleh siswa.
Profil Pelajar Pancasila	Kreatif : Menghasilkan karya dan tindakan sesuai dengan minat dan kesukaannya,serta untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya
Glosarium	<ul style="list-style-type: none"> • Simpulan : hasil menyimpulkan; kesimpulan • Teks naratif : teks yang tidak bersifat dialog, dan isinya merupakan suatu kisah sejarah, deretan peristiwa, dan sebagainya

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaandan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secarasantun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.4 Pelajar dapat mengklasifikasi kosa kata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu)
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : kosa kata anggota tubuh, panca indra, eksplorasi lingkungan (lingkungan alam dan lingkungan buatan) • Topik/Konten Inti : Mengklasifikasi kosa kata • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini adalah Pelajar mengidentifikasi kata – kata yang sering digunakan dan kata – kata baru yang didapat dari teks kemudian mengklasifikasikannya dalam kelompok kosa kata anggota tubuh dan panca indra.
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar kritis : Mengidentifikasi dan mengatur informasi dan gagasan yang sederhana.
Glosarium	Indra : alat pembantu untuk melihat (mata), alat pembantu untuk mengecap (lidah), alat pembantu untuk membau (hidung), alat pembantu untuk mendengar (telinga), dan alat pembantu untuk merasakan (indra peraba).

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.5* Pelajar dapat merangkai suku kata (kombinasi kv dan kvk) menjadi kata yang sering ditemui. (kosa kata dan kata yang diambil mengenai benda hidup dan benda mati di sekitar siswa)
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa Kunci : suku kata, kata yang sering ditemui, kombinasi (kv dan kvk) • Topik/ Konten Inti : merangkai suku kata menjadi kata yang sering ditemui • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk mengidentifikasi pola pembentukan suku kata, terutama pola kombinasi (kv dan kvk). Guru dapat memulai dengan menampilkan beberapa gambar dan kata dengan kombinasi kv dan kvk.
Profil Pelajar Pancasila	Kreatif : Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.
Glosarium	Kombinasi : gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan, dan sebagainya)

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.6 Pelajar dapat menuliskan namanya sendiri dan mengungkapkan perkenalan diri serta keluarganya secara lisan dan t
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa Kunci : menuliskan nama, perkenalan diri, keluarga • Topik/Konten Inti : menuliskan namanya sendiri dan mengungkapkan perkenalan diri serta keluarganya • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar menuliskan kata sederhana yaitu namanya sendiri sekaligus menggunakannya untuk ungkapan perkenalan diri dan keluarganya
Profil Pelajar Pancasila	Berkebhinekaan global : Mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai macam kelompok di lingkungan sekitarnya, serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya.
Glosarium	Istilah kekerabatan dalam keluarga, seperti : Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Nenek, Kakek, Paman, Tante

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.7 Pelajar dapat menceritakan ulang sebuah cerita atau pengalamannya sehari – hari disertai penggunaan waktu (nama hari dan bulan) secara lisan atau tulis. .
Perkiraan Jumlah Jam	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa Kunci : menceritakan ulang, cerita atau pengalaman sehari - hari • Topik/Konten Inti : menceritakan ulang • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk memilih sebuah cerita yang menarik baginya kemudian menceritakan ulang dengan menggunakan kata – kata sendiri, bisa juga obyek cerita bersumber dari pengalaman sehari – seharinya, namun guru perlu membimbing agar siswa menceritakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi dirinya.
Profil Pelajar Pancasila	Kreatif : Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya
Glosarium	

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.8 Pelajar dapat menggunakan kata tanya “apa” dan “mengapa” untuk memperjelas pemahaman terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru, teman, dan orang dewasa di sekitarnya. (Topik yang disarankan adalah cuaca dan siang malam).
Perkiraan	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Jumlah Jam	
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa kunci : kata tanya, memperjelas pemahaman, penjelasan • Topik/Konten Inti : Menggunakan kata tanya “Apa” dan “Mengapa” • Penjelasan singkat : Fokus pembelajaran ini, Pelajar belajar untuk memperjelas pemahamannya sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru, teman, dan orang dewasa di sekitarnya dengan menggunakan kata tanya yang dikuasainya.
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar kritis : Mengajukan pertanyaan untuk menjawab keingintahuannya dan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan mengenai diri dan lingkungan sekitarnya.
Glosarium	<p>Apa : kata tanya untuk menanyakan nama (jenis, sifat) sesuatu</p> <p>Mengapa : kata tanya untuk menanyakan sebab, alasan, atau perbuatan</p>

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1. 9 Pelajar dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh teman, guru, dan orang dewasa di sekitarnya dengan suara yang keras dan jelas namun santun. (Pertanyaan terkait dengan topik cuaca dan siang malam)
Perkiraan	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Jumlah Jam	
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa Kunci : jawaban, santun • Topik/Konten Inti : Menjawab pertanyaan yang diajukan orang lain • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini adalah Pelajar belajar untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru, teman, dan orang dewasa di sekitarnya dengan suara yang keras dan jelas namun santun.
Profil Pelajar Pancasila	Akhlak kepada manusia : Mengenali perbedaan fisik dan sikap antara dirinya dengan orang lain dan mengekspresikannya secara positif. Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.
Glosarium	Santun : halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya); sabar dan tenang; sopan

Capaian Pembelajaran (CP)	Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. Pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam
Tujuan Pembelajaran	1.10 Pelajar dapat memberikan tanggapan atas komentar orang lain sesuai dengan konteksnya. (Tanggapan didasarkan pada topik cuaca dan siang malam)
Perkiraan	5 Jam Pelajaran (5 x 35 menit)

Jumlah Jam	
Kata/Frasa Kunci, Topik/Konten Inti, Penjelasan Singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Kata/Frasa Kunci : tanggapan, komentar, konteks • Topik/Konten Inti : Memberikan tanggapan atas komentar orang lain sesuai konteksnya • Penjelasan Singkat : Fokus pembelajaran ini adalah Pelajar belajar untuk memberikan tanggapan atas komentar yang diberikan orang lain sesuai konteksnya/relevan
Profil Pelajar Pancasila	Akhlak kepada manusia : Mengenali perbedaan fisik dan sikap antara dirinya dengan orang lain dan mengekspresikannya secara positif. Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.
Glosarium	<p>Tanggapan : sambutan terhadap ucapan (kritik, komentar, dan sebagainya)</p> <p>Konteks : situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian</p>



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

Lampiran 4

Media Pembelajaran



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

Lampiran 5

Foto Foto Kegiatan Pembelajaran



Penyampaian Materi

Observasi



Mengamati Media dan Pengisian Lembar Angket Respon Guru

Lampiran 5

Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK AHLI DESAIN MEDIA

Nama : ARINI EMHA BALQIS

NIM : T20194014

Instansi : FTIK – PGMI

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak / Ibu mempelajari mengoperasikan media *flashcard* yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda (\checkmark) ceklist pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang ada berikan berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini:

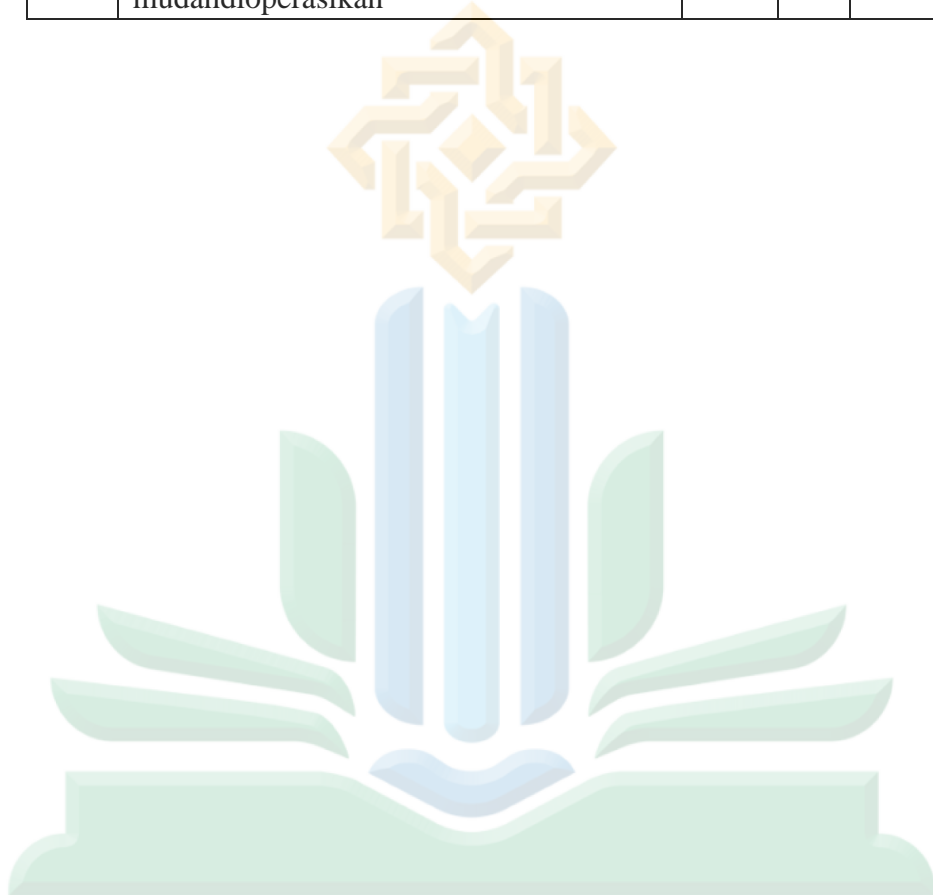
Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Baik (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Cukup Baik (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat Baik (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

3. Kecermatan dalam Penilaian ini sangat diharapkan

B. Pertanyaan – Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran <i>Flash Card</i> menarik					\checkmark
2	Desain warna pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> menarik				\checkmark	
3	Desain gambar pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> sudah sesuai dengan usia perkembangan peserta didik kelas I				\checkmark	

	SD/MI					
4	Materi pada media pembelajaran <i>Flash Card</i> sesuai dengan materi				√	
5	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> mudahdioperasikan					√



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

Lampiran 6

Validasi Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK AHLI ISI MATERI

Nama : ARINI EMHA BALQIS

NIM : T20194014

Instansi : FTIK – PGMI

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak / Ibu mempelajari mengoperasikan media *flashcard* yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda (\checkmark) ceklist pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang ada berikan berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Baik (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Cukup Baik (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat Baik (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

3. Kecermatan dalam Penilaian ini sangat diharapkan

B. Pertanyaan – Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sesuai dengan materi pembelajaran					\checkmark
2	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sudah mewakili materi pada KI/KD				\checkmark	

3	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran					√
4	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini dalam penyampaian materi mudah dipahami					√
5	Media pembelajaran <i>Flash Card</i> ini menyajikan materi alfabeth dengan menarik					√
6	Media <i>Flash Card</i> sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas I Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.				√	



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

Lampiran 7

Angket Respon Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kelas 1 Ar Rahman di MIN 1 Jember

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Abjad

Nama Siswa : Iben

Hari / Tanggal :

Petunjuk Pengisian Lembar Respon Siswa

Lembar Respon ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para siswa tentang “ Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 ArRahman di MIN 1 Jember”. Pendapat para siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *Flashcard*.

Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda (√) dibawah ini:

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<i>Flashcard</i> ini mudah digunakan					
2	<i>Flashcard</i> ini dapat digunakan secaramandiri					
3	Flashcard menambah semangat belajar saya					
4	Materi pada <i>flashcard</i> ini mendorongkeinginantahuan saya					
5	Dengan menggunakan <i>flashcard</i> ini dapat menambahkan minat belajar siswa.					
6	Materi mudah difahami.					
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.					

8	Tampilan flashcard ini menarik.					
9	Flashcard ini menggunakan huruf yang mudah dibaca					
10	Flashcard ini petunjuk penggunaannya jelas					



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

Lampiran 8

Angket Respon Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kelas 1 Ar Rahman di MIN 1 Jember

Nama : Arini Emha Balqis

Prodi / Fakultas : PGMI / FTIK

Nama Pendidik : Arie Furwati S.Pd.I

A. Petunjuk Pengisian Lembar Respon Guru :

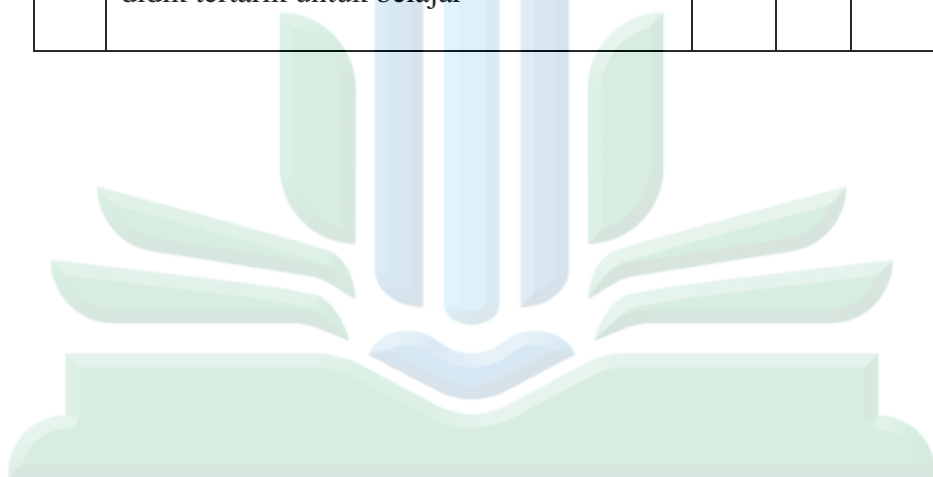
1. Lembar angket diisi Bapak Ibu Guru
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi abjad
3. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

B. Pertanyaan – Pertanyaan Angket

No	Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi alfabeth sangat menunjang dengan adanya media <i>flashcard</i>				√	
2	Media <i>flashcard</i> memudahkan dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi Alfabeth				√	
3	Penggunaan media <i>flashcard</i> sesuai dengantujuan pembelajaran yang dicapai				√	

4	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan dengan tujuan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				√	
5	Media flashcard menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				√	
6	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami				√	
7	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				√	
8	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ ambigu bagi peserta didik				√	
9	Media <i>flashcard</i> dapat membuat peserta didik termotivasi dan minat untuk belajar				√	
10	Penampilan media dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar					√



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

Lampiran 9**NAMA - NAMA PESERTA DIDIK****Nama Sekolah : MIN 1 JEMBER****Kelas / Semester : 1 / Genap****Jumlah Peserta Didik : 24 Orang**

No	Nama Peserta Didik
1	Afton Fiki Abdullah
2	Ahmad Kevin Maulana
3	Alisa Febriana Mariska
4	Angelia Asmara Antika
5	Asila Humairoh Wibowo
6	Athiya Nasifa Ramadhani
7	Athiya Nazila Ramadhani
8	Fatimah Shakila Khoirina
9	Ibnu Habibi
10	M. Alwi Orlando Issalamich Rasyid Kailen
11	Muhammad Bintang Al Azril
12	Muhammad Falikul Isbah
13	Muhammad Fahzan Adam Maulana
14	Muhammad Hakiki
15	Muhammad Rozi
16	Rafa Maulana Putra
17	Siti Izzatul Badriyah
18	Siti Nur Adelia
19	Siti Nur Camelia Putri
20	Siti Qomariyah
21	Siti Zahrotul Imamah
22	Safiyah Habibahun Fauziyah
23	Agung Maulana
24	Rohman Rohim

Lampiran 10

REKAP HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σx	Σxi	%
1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	50	96%
4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47	50	94%
5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	50	96%
6	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	45	50	90%
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
8	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
9	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47	50	94%
10	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	47	50	94%
11	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
12	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	50	98%
13	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	47	50	94%
14	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
15	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	46	50	92%
16	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	50	98%
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
18	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	47	50	94%
19	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	50	98%
20	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	46	50	92%
21	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	98%
22	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	47	50	94%
23	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47	50	94%
24	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	47	50	94%
Σx	110	120	120	108	120	110	111	120	110	120	1.481		
Σxi	155	155	155	155	155	155	155	155	155	155	1.550		
%	70%	77%	77%	69%	77%	70%	71%	77%	70%	77%	73.5%		

Lampiran 13



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1
 Jalan Rengganis Nomor 31 Arjasa Kode Pos 68191
 Telepon 0331 – 540401 Email : minarjasa@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-176/MI.13.32.1/PP.00.4/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini ,

N a m a	: Eko Iswanto, S. Pd
NIP	: 196910102005011003
Pangkat/Gol. Ruang	: Penata Tk I, III/d
Jabatan	: Kepala
Unit Kerja	: MI Negeri 1 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama	: ARINI EMHA BALQIS
NIM	: T20194014
Semester	: VIII (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan	: Pendidikan Islam
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mahasiswi tersebut telah melakukan / mengadakan penelitian / riset mengenai Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Ar Rahman di MI Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 selama 30 (Tiga puluh) hari dari tanggal 6 Mei s/d 5 Juni 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

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

Jember, 5 Juni 2023
 Kepala

 Eko Iswanto

BIODATA MAHASISWI



Nama : ARINI EMHA BALQIS
NIM : T20194014
Tempat / Tgl Lahir : JEMBER, 29 JULI 1999
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Agama : ISLAM

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat Asal : Jalan Gajah Mada Gang XXVIII / 42 RT 01 RW 018 Kaliwates Jember

Riwayat Pendidikan :

1. TK AL – FURQAN JEMBER (2004 -2005)
2. SD AL - FURQAN JEMBER (2006 - 2012)
3. MTA AL AMIEN PRENDUAN SUMENEP MADURA (2012- 2013)
4. SMP AL – FURQAN JEMBER (2013 - 2016)
5. SMK NEGERI 5 JEMBER (2016 - 2019)
6. UIN KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER (2019 - Sekarang)

Riwayat Organisasi :

1. Anggota Panitia Jember Mathematics Competition (JMSC) (2017 - Sekarang)
2. Anggota Panitia Kompetisi Nalaria Realistik (KMNR) (2017 – Sekarang)
3. Anggota Assent Ance Bidikmisi (2019 - Sekarang)