

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Widya Arum Amalia Kusumawati
NIM: T20194098

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2023**

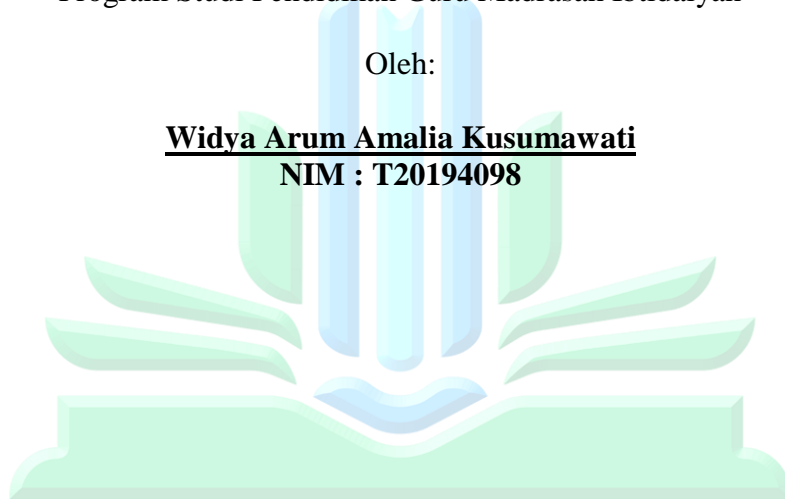
**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

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:

Widya Arum Amalia Kusumawati
NIM : T20194098



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

Mohammad Kholil, M.Pd.
NIP. 198606132015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

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: Selasa
Tanggal: 28 November 2023
Tim Penguji:

Ketua


Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 198609022015031001

Sekretaris


Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP. 198607062019031004

Anggota

1. **Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I**
Khoirul Anwar, M.Pd.I
2. **Mohammad Kholil, M.Pd.**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



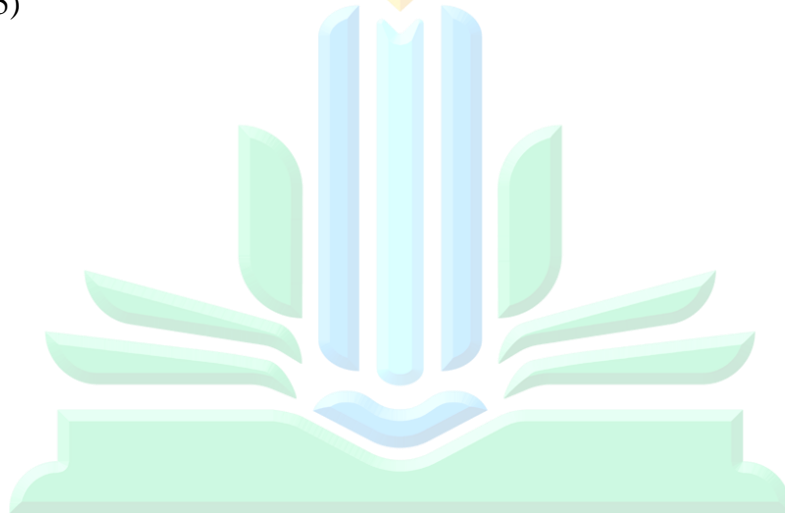
Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 19730424000031005

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ أَكْرَمًا ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya :

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia.
4. Yang mengajar (manusia) dengan pena.
5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS.Al-Alaq Ayat 1-5)¹



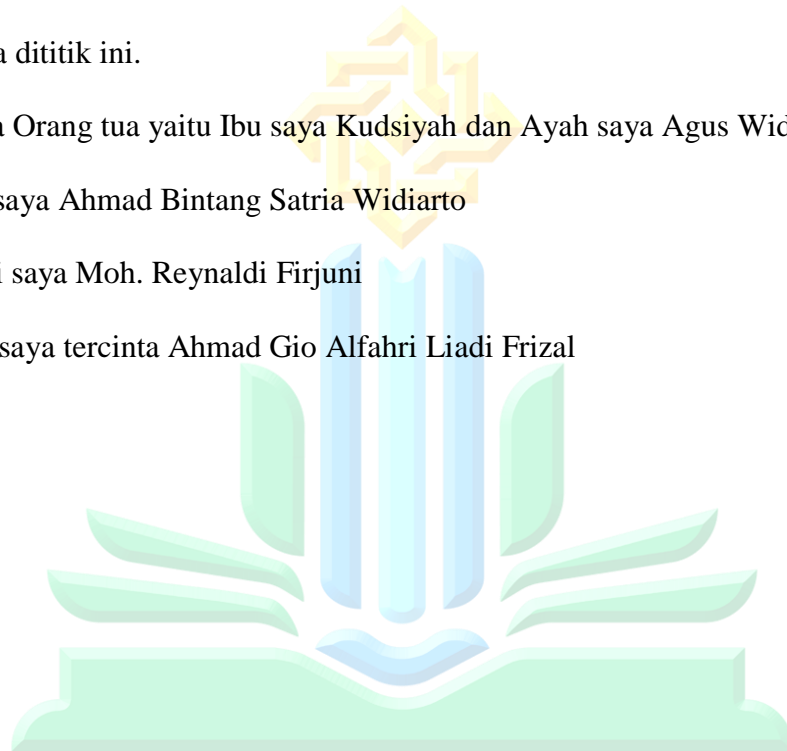
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama RI, Al Quran dan Terjemahnya (Special for woman), QS Al-Alaq Ayat 1-5 Bogor: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2014)

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta. Akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bahagia saya ucapkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi karunianya dan ridhonya sehingga saya dapat berada dititik ini.
2. Kedua Orang tua yaitu Ibu saya Kudsiyah dan Ayah saya Agus Widianoro
3. Adik saya Ahmad Bintang Satria Widiarto
4. Suami saya Moh. Reynaldi Firjuni
5. Anak saya tercinta Ahmad Gio Alfahri Liadi Frizal



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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga segala perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi dapat diselesaikan dengan lancar. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada proram studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan bimbingan, dukungan, dan kemudahan dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan ketulusan hati ucapan terimakasih yang tiada batasnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag.,MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan sarana prasarana yang memadai selama masa perkuliahan.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak Nuruddin M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan bahasa yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

5. Bapak Mohammad Kholil, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan dorongan dan arahan dengan sabar untuk membimbing, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak/Ibu dosen PGMI dan Seluruh dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmu selama masa perkuliahan.
7. Bapak Aminulloh, S.Pd., selaku Ahli Media yang telah memberikan masukan terkait media yang dikembangkan, sehingga media dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. selaku Ahli Materi yang telah memberikan masukan terkait materi yang dikembangkan, sehingga materi dapat terselesaikan dengan baik.

Tiada kata yang dapat terucap selain doa dan terimakasih, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan. Maka dari itu, kritik dan saran diharapkan dari berbagai pihak untuk melengkapi kekurangan-kekurangan skripsi ini. Semoga karya dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember, 28 November 2023
J E M B E R Penulis

Widya Arum Amalia Kusumawati

T20194098

ABSTRAK

Widya Arum Amalia Kusumawati, 2023 : Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Kata Kunci: Media kartu huruf, hasil belajar, pembelajaran bahasa indonesia.

Kurangnya penggunaan Media Pembelajaran menjadi salah satu dampak kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Yaitu pada muatan bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah yang sangat memerlukan media pembelajaran. Berdasarkan problem yang ditemui di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, yang pada umumnya media sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada kelas rendah karena kelas rendah belum mampu berfikir abstrak. Adapun salah satu materi yang bersifat abstrak di jenjang kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah yaitu materi tubuhku.

Rumusan masalah penelitian ini: 1) Bagaimana proses pengembangan media kartu huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2023-2024, 2) Bagaimana kelayakan media kartu huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2023-2024, 3) Bagaimana kepraktisan media kartu huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2023-2024 , 4) Bagaimana keefektifan media kartu huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tahun pelajaran 2023-2024.

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media kartu huruf pada pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku kelas I, 2) Mendeskripsikan kelayakan media kartu huruf pada pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku kelas I, 3) Mendeskripsikan kepraktisan media kartu huruf pada pembelajaran bahasa Indonesia materi tubuhku kelas I, 4) Mendeskripsikan keefektifan media kartu huruf pada pembelajaran bahasa Indonesia materi tubuhku kelas I.

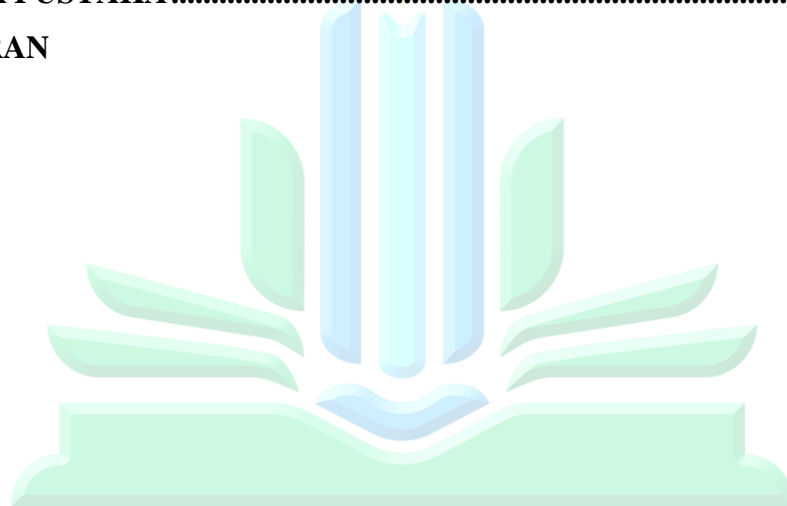
Penelitian ini merupakan penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Kemudian teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik, saran dan komentar, sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari angket dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pengembangan media kartu huruf menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara, tahap desain dilakukan dengan membuat desain media kartu huruf, tahap development dengan melakukan validasi kepada validator, tahap implementasi dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap skala kecil dengan 5 siswa dan tahap skala besar dengan 31 siswa, tahap evaluasi yaitu kesimpulan produk dengan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. 2) Tingkat kelayakan media kartu huruf memperoleh 86% dengan kategori sangat layak, 3) Tingkat kepraktisan media kartu huruf 89,7% dari respon siswa dengan kategori sangat layak dan 92% angket respon guru dengan kategori sangat layak. 4) Tingkat keefektifan media kartu huruf di nilai post-test dan pre-test yaitu 71,9% dengan kategori efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Manfaat penelitian dan pengembangan.....	9
E. Spesifikasi produk yang diharapkan	11
F. Asumsi keterbatasan Produk	11
G. Definisi istilah atau Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian terdahulu.....	15
B. Kajian teori.....	21
1. Media Kartu Huruf	21
2. Hasil Belajar.....	24
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	25
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	27
A. Model Penelitian dan pengembangan	27
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	28
C. Uji Coba Produk	32
D. Lokasi Penelitian.....	34
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	34

F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah	42
B. Penyajian Data Uji Coba.....	46
C. Analisis Data	67
D. Revisi Produk.....	71
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	73
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	73
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 (Penelitian Terdahulu).....	20.
Tabel 3.1 (Kriteria Kelayakan).....	39
Tabel 3.2 (Kriteria Kepraktisan)	40
Tabel 3.3 (Kualifikasi Tingkat Keefektifan)	41
Tabel 4.1 (Tabel Pendidik dan Tenaga Kependidikan)	44
Tabel 4.2 (Tabel Nama Siswa Kelas 1A)	45
Tabel 4.3 (Pemetaan KI dan KD)	49
Tabel 4.4 (Hasil Validasi Ahli Media)	57
Tabel 4.5 (Komentar dan Saran dari Ahli Media)	59
Tabel 4.6 (Hasil Validasi Ahli Materi)	59
Tabel 4.7 (Komentar dan Saran dari Ahli Materi)	61
Tabel 4.8 (Hasil Respon Tanggapan Skala Kecil)	61
Tabel 4.9 (Respon Siswa)	62
Tabel 4.10 (Respon Guru)	64
Tabel 4.11 (Hasil Pretest dan Posttest Siswa)	65
Tabel 4.12 (Hasil Validasi)	69
Tabel 4.13 (Produk Ahli Media)	71
Tabel 4.14 (Revisi Buku Panduan Penggunaan Media)	72

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 (Kegiatan Pembelajaran di Kelas)	3
Gambar 1.2 (Wawancara dengan Wali Kelas 1)	4
Gambar 3.1 (Tahap-tahap Model ADDIE)	28
Gambar 4.1 (Alat dan Bahan Pembuatan Media Kartu Huruf)	50
Gambar 4.2 (Kertas Origami)	51
Gambar 4.3 (Gambar Anggota Tubuh)	52
Gambar 4.4 (Menempel Gambar Anggota Tubuh)	52
Gambar 4.5 (Menulis Nama Anggota Tubuh)	53
Gambar 4.6 (Kolom Pada Media Kartu Huruf)	53
Gambar 4.7 (Menempelkan Kain Perekat Pada Media)	54
Gambar 4.8 (Menulis Huruf di Kertas Origami)	54
Gambar 4.9 (Desain Buku Panduan Penggunaan Media Kartu Huruf)	55
Gambar 4.10 (Media Kartu Huruf)	56
Gambar 4.11 (Media Kartu Huruf Sebelum Direvisi)	71
Gambar 4.12 (Media Kartu Huruf Sudah Ada Kolom)	71
Gambar 4.13 (Kolom Sebelum Direvisi)	71
Gambar 4.14 (Kolom Sudah Ada Perekatnya Untuk Menempelkan Kartu Huruf)	71
Gambar 4.15 (Cofer Pada Buku Panduan Penggunaan Media Sebelum Direvisi)	72
Gambar 4.16 (Cofer Pada Buku Panduan Penggunaan Media Sesudah Direvisi)	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri.² Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan maka akan mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga semakin berkembangnya potensi setiap individu maka bisa memiliki pengetahuan yang lebih luas.

Pendidikan adalah bimbingan dari seorang guru terhadap peserta didiknya. Peserta didik tersebut yang mencari ilmu sehingga menjadi seorang yang terdidik agar menjadi orang yang berguna dan tercapainya cita-citanya ketika peserta didik tersebut sudah dewasa. Pendidikan bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mulai dari membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Pada umumnya, peserta didik di lingkungan sekolah dasar mengalami proses perkembangan pada tingkat pola pikirnya, dimana dari lingkungan sekitar menuju ke lingkungan luas belum mampu

² Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan

berpikir secara umum. Tahapan pemikiran peserta didik pada pendidikan dasar seringkali sesuai dengan apa yang dilihat. Mereka masih kesulitan untuk berpikir yang tidak ada di depannya. Hal ini menimbulkan seringkali hasil belajar peserta didik karena guru hanya mengajarkan menggunakan teori saja tanpa melibatkan apa yang akan dilihat dan diraba oleh peserta didik. Dalam proses pendidikan, peserta didik bisa mengembangkan kecerdasannya dengan belajar.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku peserta didik. Proses peserta didik belajar di sekolah berarti melibatkan interaksi dengan guru dan sumber belajar.³ Belajar juga merupakan suatu yang dilakukan oleh setiap orang untuk mendapatkan perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sebagainya, dari yang awal tidak mengerti akhirnya setelah belajar bisa mengerti dari suatu pengalaman dan dari materi yang telah dipelajari. Tujuan belajar untuk melatih kemampuan berpikir sehingga mendapatkan ilmu yang bermanfaat. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang karena hasil pengalaman proses pembelajarannya.⁴

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Kelas 1 bahwa pembelajaran tersebut

³ Mohammad Kholil dan Nilta Nur Af'idah, Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di SD Hidayatul Murid Full Day Ampel Wuluan Jember, (Jurnal Pendidikan Guru MI Vol 2, No 2, Desember 2021) https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+moh+kholil&btnG=#d=gs_qabs&t=1684589194078&u=%23p%3DFiNJ9ixcY78J

⁴ Mohamad Kholil dan Misbahul Munir dan Arik Hariati, Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Lingkaran Kelas VIII MTS Darul Hikmah Tamansari Jember, (Article Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya e-ISSN: 2830-2990, 2021) https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:e5wmG9Sq2KIC

berpusat pada guru, sehingga ketika peneliti mengamati peserta didik di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, ketika guru selesai menjelaskan materi kemudian memberikan soal kepada peserta didik. Guru hanya menggunakan media papan tulis saat pembelajaran di kelas dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Sehingga saat pembelajaran peserta didik terlihat bosan bahkan ada beberapa peserta didik yang tidak mengamati saat guru menjelaskan materi.⁵

Hal ini dibuktikan dengan dokumentasi saat proses pembelajaran di kelas. Berikut hasil dokumentasi siswa yang peneliti peroleh.



Gambar 1.1

Kegiatan Pembelajaran di kelas

Dokumentasi di atas menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran di kelas. Guru hanya menggunakan media papan tulis saja dengan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa enggan dan kurang memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember pada tanggal 29 Agustus 2023, seperti pada gambar

⁵ Observasi di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, 28 Agustus 2023

1.2. Ibu Wahibatun Nafisah mengatakan bahwa beliau pernah menggunakan media pembelajaran akan tetapi jarang sekali karena dalam menggunakan media pembelajaran butuh persiapan, dan pada saat pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah dan untuk media yang sering dipakai adalah papan tulis”.⁶



Gambar 1.2
Wawancara dengan Wali Kelas 1

Berdasarkan fakta yang telah ditemukan oleh peneliti di sekolah dapat disimpulkan bahwa gambar 1.1 menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran di kelas. Guru hanya menggunakan media papan tulis saja dengan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa enggan dan kurang memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran di kelas. Dan gambar 1.2 menunjukkan bahwa saat mewawancarai guru, tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui lebih lanjut kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media yang akan dibutuhkan sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan papan tulis dengan metode

⁶ Wahibatun Nafisah, diwawancarai oleh peneliti, 29 Agustus 2023.

ceramah. Untuk mempermudah dalam proses pembelajaran maka diperlukan berbagai cara, salah satu contoh cara adalah guru memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penunjang dalam pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan peserta didik untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran.⁷ Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan oleh guru kepada peserta didik agar peserta didik memahami materi yang disampaikan tersebut. Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan fakta yang diperoleh peneliti bahwa, di sekolah guru tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan pembuatan media yang akan digunakan, salah satu media yang akan digunakan adalah media kartu huruf.

Media kartu huruf merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas, terutama pelajaran bahasa indonesia. Dengan tersedianya media pembelajaran, peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan gurunya. Pelajaran bahasa indonesia bukan hanya di sekolah saja, tetapi juga sangat penting pada kehidupan sehari-hari. Pelajaran bahasa

⁷ Mohammad Kholil. Analisis Ergonomi Makro Dengan Pendekatan SHIP Terhadap Media Ajar Matematika Di MIN 3 Jember. Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains Vol 5 No 1 2020. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=nCofw3wAAAAJ&cst=art=20&pagesize=80&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:hFOr9nPyWt4C

Indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku. Dapat dikaitkan pada kehidupan sehari-hari pada peserta didik bisa mengenal bagian-bagian anggota tubuh manusia. Mereka akan mengetahui kegunaan dari masing-masing anggota tubuh dan bersyukur kepada Allah karena telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya, yang telah memberi anggota tubuh. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Al-Quran surat at-tin ayat 4:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

Artinya: Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.⁸

Dalam ayat ini, sesungguhnya Allah menciptakan manusia dengan sebaik-baik dan seindah-indahnya bentuk. Tegak lurus perawakannya, serasi anggota tubuhnya, indah struktur tubuhnya, makan dengan tangan, dan dapat membedakan (baik dan buruknya segala sesuatu) dengan ilmu, pikiran, dan ucapannya. Dia telah menciptakan manusia dengan kondisi fisik terbaik. Dari segi fisik, misalnya hanya manusia yang berdiri tegak sehingga otaknya bebas berpikir, yang menghasilkan ilmu, dan tangannya juga bebas bergerak untuk merealisasikan ilmunya itu, sehingga melahirkan teknologi. Bentuk manusia adalah yang paling indah dari semua makhluknya.

Keterkaitan dengan ayat di atas yaitu kita sebagai manusia harus bersyukur kepada Allah karena telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya, kita bersyukur sudah diberi anggota tubuh seperti mata, hidung, telinga, mulut, pipi, dahi, dagu, lidah, rambut, tangan, kaki dan lain-lainnya.

⁸ Kementerian Agama RI, Mushaf Al-Quran Tajwid dan Terjemah (Banjarsari Solo: Penerbit Abyan, 2014)

Setiap bagian tubuh berguna bagi kita. Mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, tangan untuk memegang, kaki untuk berjalan dan lain-lainnya.

Terkait dengan memecahkan masalah untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Maka diharapkan suatu pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih memahami dan tidak bosan disaat proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu guru harus memiliki kemampuan untuk membuat media yang menarik yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru atau yang akan diajarkannya kepada peserta didiknya, sehingga dengan media yang guru buat tersebut bisa dan memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran yaitu media kartu huruf. Media kartu huruf ini terbuat dari kertas origami, serta gambar anggota tubuh dan huruf-huruf lalu dilaminating. Dalam pembuatan media kartu huruf ini sangat menarik bagi peserta didik khususnya tingkat sekolah dasar. Dengan media kartu huruf ini peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Tujuan penggunaan media kartu huruf ini adalah untuk memudahkan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku. Dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari supaya peserta didik waktu di sekolah dan di luar sekolah dan dimanapun berada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik bisa mengenal bagian-bagian anggota tubuh manusia. Mereka akan mengetahui kegunaan dari masing-masing anggota tubuh, dan bersyukur kepada Allah karena telah

menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya yang telah memberikan anggota tubuh.

Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media kartu huruf untuk membantu menyelesaikan masalah belajar pada peserta didik di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi tubuhku karena, media kartu huruf ini menarik bagi anak-anak terutama mereka yang berada di tingkat sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah.

Dari uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul : Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024?
2. Bagaimana kelayakan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024?
3. Bagaimana kepraktisan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024?

4. Bagaimana keefektifan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk :

1. Mendeskripsikan dan menghasilkan proses pengembangan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.
2. Mendeskripsikan kelayakan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.
4. Mendeskripsikan keefektifan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.

D. Manfaat peneliti dan pengembangan

Berdasarkan paparan tujuan diatas, manfaat yang dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, untuk lebih berinovasi dalam mengembangkan media Kartu huruf dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini sebagai peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, untuk menghasilkan produk yang menarik sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.

a. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menggunakan media untuk pembelajaran di kelas. Sebagai acuan dalam mengembangkan media yang kreatif, menarik, agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah.

b. Bagi peserta didik

Membantu siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.

c. Bagi lembaga

Memberikan informasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai media yang mendukung dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media Kartu Huruf.

E. Spesifikasi produk yang diharapkan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu huruf sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, Spesifikasi produknya adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa media kartu huruf yang dirancang sesuai pembelajaran yang akan diajarkan pada pembelajaran bahasa indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Sehingga mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Media kartu huruf ini terbuat dari kertas origami, serta gambar anggota tubuh dan huruf-huruf yang menarik lalu dilaminating.
3. Materi yang terdapat dalam media berkaitan dengan materi tubuhku Tema 1 Diriku Subtema 2.

F. Asumsi keterbatasan Produk

Asumsi pengembangan media kartu huruf adalah media yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa keterbatasan dari media kartu huruf:

1. Pengembangan media kartu huruf yang didesain dengan menarik membuat siswa tidak bosan, melainkan merasa senang saat proses pembelajaran di kelas.
2. Media kartu huruf terbatas pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 materi Tubuhku .

3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember.

G. Definisi istilah atau Definisi Operasional

1. Media Kartu Huruf

Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, atau tanda simbol yang dapat menuntun peserta didik agar lebih paham dengan simbol-simbol kartu huruf tersebut. Kartu huruf juga diartikan gambar yang berisi huruf atau simbol yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, agar peserta didik tersebut paham dalam membaca. Manfaat dari media kartu huruf mendorong guru untuk menggunakan media kartu huruf ini dalam pembelajaran terutama pada kelas-kelas rendah. Selain itu, dapat digunakan untuk mengajarkan murid dalam membedakan huruf.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh dari seseorang setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku seseorang, baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan mengenal huruf, mengeja, dan membaca kata atau kalimat menggunakan huruf sebagai dari penerapan.

3. Pembelajaran bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik ada empat yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tema 1 “Diriku” muatan bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar 3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan tulisan. Pada muatan Bahasa Indonesia di Buku Tematik SD/MI kelas 1 materi tentang tubuhku. Tubuh adalah pemberian Tuhan. Tubuh kita memiliki bagian-bagian, ada kepala, tangan, kaki, dahi, telinga, lidah, hidung, mata, rambut, dagu dll. Setiap bagian tubuh berguna bagi kita, contohnya kepala untuk melindungi otak, tangan untuk memegang benda, kaki untuk berjalan, dahi untuk melindungi otak sekaligus menopang struktur kepala termasuk rongga hidung dan mata, telinga untuk mendengar, lidah untuk mengecap, hidung untuk membau, mata untuk melihat, rambut untuk melindungi kulit kepala dari sinar matahari. Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I serta termuat dalam buku guru dan buku siswa Tema 1 (Diriku) Subtema 2 (Tubuhku), membahas tentang materi tentang anggota tubuh.

Dengan “Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024” merupakan proses dalam

mengembangkan suatu produk yaitu media kartu huruf, yang diciptakan guna membantu proses belajar di dalam kelas. Khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi tubuhku, yang berada pada tingkatan anak kelas 1 MI. Dengan adanya produk tersebut dapat membantu pembelajaran di kelas 1 yang berada di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Pada penelitian ini berisi hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

1. Penelitian yang ditulis oleh Ratna Dewi, Enda Puspitasari, Rita Kurnia tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun" penelitian jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Hasil penelitian ini menunjukkan media Kartu Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Media kartu huruf elektrik yang dihasilkan sudah dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf untuk anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak. Kelayakan dari produk media kartu huruf elektrik ini diperoleh melalui hasil validasi oleh para ahli materi, media, dan pendidik serta hasil uji coba terbatas yang dilakukan peneliti. Validasi dari ahli materi memperoleh kriteria "layak" dengan skor rata-rata 3,73 dari 11 aspek yang dinilai, validasi oleh ahli media memperoleh kriteria "layak" dengan skor rata-rata 3,61 dari 19 aspek yang dinilai, dan validasi oleh ahli pendidik memperoleh kriteria "layak" dengan skor rata-rata 3,8 dari 8 aspek yang dinilai, serta dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 7

orang anak, dapat dikatakan media kartu huruf elektrik layak digunakan. Dari hasil yang diperoleh dari validasi para ahli serta uji coba terbatas yang dilakukan, maka dapat disimpulkan media kartu huruf elektrik “layak” digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu huruf dan menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). Yang membedakan penelitian ini adalah di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.⁹

2. Penelitian yang ditulis oleh Reza Hadiwijaya Dynasti tahun 2018 yang berjudul "Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makasar" penelitian jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa media kartu huruf berbasis multisensori telah layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak disleksia. Hasil pengembangan terdiri dari produk kartu huruf berbasis multisensori dan petunjuk penggunaannya. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu huruf dan menggunakan

⁹ Ratna Dewi, Enda Puspitasari, dan Rita Kurnia, *Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun*, (Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021) <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2532/2195/4976>

penelitian R&D (Research and Development). Yang membedakan penelitian ini adalah kelas yang akan dilakukan penelitian, dan penelitian ini meneliti di Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang akan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah.¹⁰

3. Penelitian yang ditulis oleh Emi Tiningsih, Marianus Subandowo, Retno Danu Rusmawati tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A" penelitian jurusan Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian ini hasil data validasi Ahli Materi (Laras Sukapti, S.Pd,M.Pd) terhadap perangkat pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf berdasarkan pengumpulan data dan analisis data menunjukkan bahwa skor validasi yang diperoleh sebesar 92%. Perolehan skor ini (92%), jika dikonfirmasi kepada „Ukuran Penilaian Beserta Bobot Nilai Validasi” diperoleh kesimpulan bahwa nilai tersebut termasuk “Sangat Layak” (84-100) dengan bobot nilai “5”. Sedangkan apabila ditinjau dari “Klasifikasi Tingkat Kelayakan dan Kriteria Produk”. Skor 92%, termasuk “Layak Sekali, tidak perlu direvisi”. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu huruf. Yang

¹⁰ Reza Hadiwijaya Dynasti, *Penegembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makasar*, (Jurnal: Universitas Negeri Makasar, 2019).
http://eprints.unm.ac.id/22321/1/JURNAL_Reza%20Hadiwijaya%20Dynasti_1445042013_PLB_FIP_UNM.pdf

membedakan penelitian ini adalah penelitian ini meneliti di TK sedangkan penelitian yang akan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah.¹¹

4. Penelitian yang ditulis oleh Mazaya Aprila Harly, Nurhasanah, I Made Suwasa Astawa, Fahrudin tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak" penelitian jurusan Program Studi PGPAUD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian ini perkembangan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram dapat meningkat dengan pengembangan permainan kartu huruf bergambar yang dilakukan secara berulang-ulang dan melakukan perbaikan disetiap tahap pengembangannya. Permainan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B dilakukan dengan 3 Tahap permainan yakni persiapan, pelaksanaan dan penutup. Peningkatan keterampilan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Ma'mun Mapak Indah Mataram berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata perkembangan keterampilan membaca permulaan anak meningkat yaitu 38% pada tahap pengembangan I menjadi 63% pada tahap pengembangan II dan pada tahap pengembangan III keterampilan membaca permulaan anak

¹¹ Emi Tiningsih, Marianus Subandowo, dan Retno Danu Rusmawati, *Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*, (Jurnal Education and development Vol.8 No.2 Edisi Mei 2020).
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729/867>

memenuhi kriteria berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 87%.¹²

5. Penelitian yang ditulis oleh Mehmed Akbar Wibowo yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022" penelitian jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Berdasarkan hasil penelitian ini kemampuan anak dan data observasi aktivitas guru dan anak terhadap penerapan media kartu kata dalam upaya pengembangan kemampuan berbahasa anak. Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh hasil bahwa penerapan kemampuan berbahasa anak melalui media kartu kata bergambar mengalami peningkatan sebesar 10% berdasarkan evaluasi siklus I dan Siklus II.¹³



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

¹² Mazaya Aprila Harly dan Nurhasanah dan I Made Suwasa Astawa dan Fahrudin, *Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak*, (Jurnal Journal of Classroom Action Research Vol 5 No 2 Mei 2023). http://eprints.unram.ac.id/35497/2/Jurnal%20Skripsi%20Mazaya%20Aprila%20Harly_E1F018047.pdf

¹³ Mehmed Akbar Wibowo, *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022*, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, Februari 2022). <https://repository.ummat.ac.id/4665/1/COVER-BAB%20III.pdf>

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1.	Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun	a. Menggunakan media kartu huruf b. Menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development).	a. Penelitian di Pendidikan Anak Usia Dini b. Kelas penelitian
2.	Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II Di Sd It Nurul Fikri Makassar	a. Menggunakan media kartu huruf b. Menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development).	a. Kelas penelitian b. Penelitian di Sekolah Dasar
3.	Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A	a. Menggunakan media kartu huruf b. Menggunakan model ADDIE	Penelitian di TK Kelas Penelitian
4.	Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak	a. Menggunakan media kartu huruf b. Menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development)	a. Penelitian di TK b. Kelas Penelitian
5.	Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022	a. Menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development)	a. Menggunakan media kartu kata b. Penelitian di Sekolah Dasar

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menemukan perbedaan dengan penelitian yang akan digunakan. Perbedaan tersebut terletak pada kelas penelitian dan lembaga penelitian yang akan dikembangkan. Peneliti

mengembangkan media kartu huruf pada pelajaran bahasa Indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Kelas 1 di MI. Sedangkan pada penelitian sebelumnya yang pertama, terletak pada kelas Pendidikan Anak Usia Dini. Yang kedua, penelitian di kelas II Sekolah Dasar. Yang ketiga dan keempat, terletak pada kelas TK Kelompok A.

Subyek penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Sedangkan peneliti terdahulu yaitu yang pertama siswa Pendidikan Anak Usia Dini, yang kedua siswa Kelas II Di Sd It Nurul Fikri Makassar, yang ketiga dan keempat siswa Kelompok A TK, yang kelima siswa kelas 1 SDN 30 Ampenan. Metode yang digunakan peneliti ini adalah R&D (Research and Development). Sedangkan pada penelitian terdahulu juga menggunakan metode yang sama yaitu R&D (Research and Development). Terkait dengan keseharian siswa saat mengenal anggota tubuh dapat membantu siswa merasa nyaman mengenal anggota tubuhnya sendiri. Oleh karena itu, peneliti berharap dengan menggunakan media ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Seperti dalam kehidupan sehari-hari siswa dapat mengenal anggota tubuhnya sendiri.

B. Kajian teori

1. Media Kartu Huruf

Media pembelajaran merupakan pesan/ informasi oleh guru yang diteruskan kepada siswa, pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya

proses belajar pada diri siswa.. Fungsi media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.¹⁴

Dengan menggunakan media pembelajaran akan mengaktifkan pembelajaran di kelas. Apalagi media pembelajaran yang dipilih dapat memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengannya, pembelajaran yang aktif terbentuk ketika dapat berinteraksi tidak hanya dengan pembelajar atau dengan pembelajar lainnya, tetapi juga dengan media pembelajaran. Banyak pembelajar malas merespon pembelajaran yang diberikan oleh pembelajar karena monoton dan pembelajaran selalu begitu-begitu saja. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Pembelajar akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung.

Media Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun peserta didik yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Pengertian ini memberikan batasan dengan menekankan kartu huruf berdasarkan manfaatnya kepada siswa. Kartu huruf adalah gambar yang berisi huruf, atau simbol visual lainnya bertujuan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kartu huruf terbuat dari kertas tebal dalam ukuran yang tidak terlalu besar. Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan

¹⁴ Anike Erliena Arindawati dan Hasbullah Huda dan Wayan Dasna, *Beberapa Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Malang jawa timur: april 2004), 48.

kartu huruf sebagai media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar terhadap penerimaan murid terhadap materi pembelajaran. Manfaat yang dapat diambil dari penggunaan kartu huruf yaitu:

- a. Dapat membaca dengan mudah.
- b. Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya. Huruf disajikan dengan bentuk yang menarik dan berwarna.
- c. Mengembangkan daya ingat otak kanan. Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi dan kreatif.

Fungsi permainan kartu huruf adalah guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Besarnya manfaat dan fungsi dari kartu huruf mendorong guru untuk menggunakan media kartu huruf ini dalam pembelajaran terutama pada kelas-kelas rendah. Selain itu, dapat digunakan untuk mengajarkan murid dalam membedakan huruf.¹⁵

Media kartu huruf digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku pada kelas I MI/SD. Media kartu huruf didesain menggunakan permainan yang bertujuan agar pembelajaran yang

¹⁵ Reza Hadiwijaya Dynasti, *Penegembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makasar*, (Skripsi: Universitas Negeri Makasar, 2019).
http://eprints.unm.ac.id/22321/1/JURNAL_Reza%20Hadiwijaya%20Dynasti_1445042013_PLB_FIP_UNM.pdf

diterapkan di dalam kelas dapat dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari, supaya belajar lebih bermakna, dan siswa terbiasa untuk membaca.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan untuk menentukan prestasi hasil belajar mereka. Pembelajaran yang efektif akan membentuk dan menghasilkan siswa yang memiliki dasar keterampilan, kemampuan, dan ide yang sesuai dengan sifat unik mereka.¹⁶

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dari sebelum dan setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran, sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka¹⁷

Jadi, hasil belajar adalah penilaian yang dibuat siswa setelah kegiatan belajar. Ini dapat membentuk pribadi siswa dengan mendorong mereka untuk memperbaiki cara mereka berpikir dan berperilaku dengan baik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan mengenal, mengeja dan membaca kata atau kalimat menggunakan huruf sebagai akibat dari penerapan.

¹⁶ Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah, Prestasi Belajar, (Batu: Literasi Nusantara, 2019),112

¹⁷ Ahmad Rifai dan Catharina Anni, Psikologi Pendidikan (Semarang: UPT MKU UNNES, 2012), 85

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Basahasa Indonesia adalah pelajaran tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik ada empat yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, menghargai, dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah memberikan keterampilan komunikasi bagi siswa dengan baik dan benar baik lisan maupun tertulis.

Kemudian dilihat dari tujuannya pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 agar siswa dapat:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Jadi sangat jelas bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sangat mulia, dimana salah satunya adalah memberikan kemampuan berkomunikasi efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, sosial, memperluas wawasan, serta meningkatkan pengetahuan dalam menjalani kehidupannya.¹⁸

Muatan Bahasa Indonesia Pada Buku Tematik di SD/MI kelas 1 materi tentang tubuhku:

- a. Tubuh manusia terdiri atas berbagai bagian dan fungsi yang berbeda-beda. Setiap anggota tubuh bekerja dengan saling berkaitan. Setiap fungsi anggota tubuh membantu manusia untuk bisa beraktifitas secara normal sehari-harinya. Tubuh kita memiliki bagian-bagian, ada kepala, tangan, kaki, mata, hidung, dahi, telinga, lidah, dagu, dll.
- b. Cara Membaca Yang Tepat. Mata adalah pancaindra kita. Mata untuk melihat. Mata harus dijaga agar tetap sehat. Duduk tegak membuat mata kita sehat. Atur jarak mata dan buku saat membaca.¹⁹

¹⁸ Sri Minarni, *Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Dengan Menerapkan Metode "ABACA KUBACA" Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 4 No. 1, Maret 2018)

<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/download/5598/3287>

¹⁹ Buku Tematik Terpadu kurikulum 2013, "Diriku", Tema 1 Subtema 2 Kelas I.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

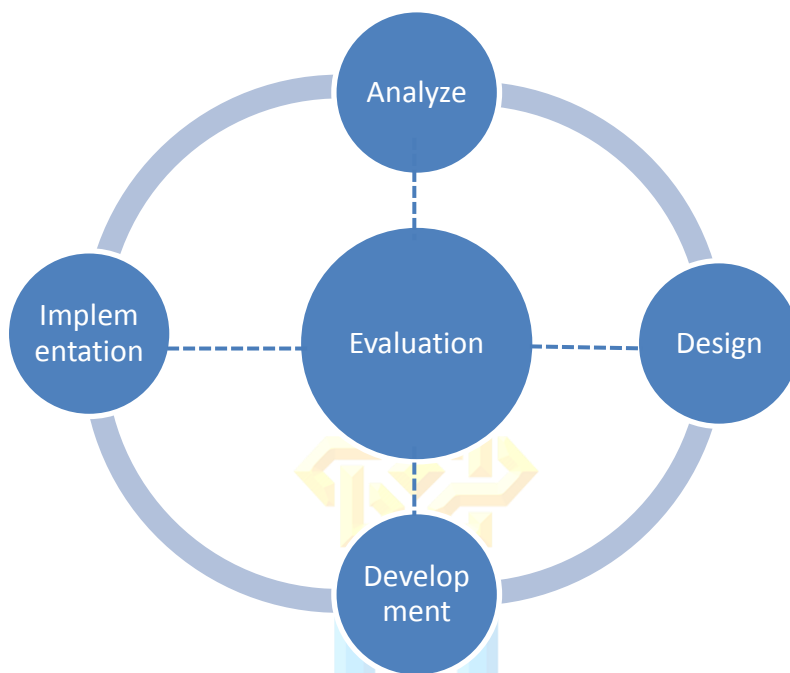
A. Metode Penelitian dan pengembangan

Metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁰ Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis pengembangan (research and development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media kartu huruf. Adapun model pengembangan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Alasan peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan dalam tahapannya dan sangat sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap yang dilakukan terdapat evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid. Tahapan tersebut diantaranya analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation).²¹

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

²⁰ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019). 297.

²¹ Robert Maribe Branch. Instructional Design The ADDIE Approach. 2



Gambar 3.1
Tahap-tahap Model ADDIE

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk media kartu huruf dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.²² Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya diantaranya yaitu:

²² Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: IAIN Jember, 2021), 68.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini terkait kondisi kerja dan analisis lingkungan sehingga dapat ditemukan produk yang perlu dikembangkan. Langkah pertama dari fase analisis kinerja dan langkah kedua adalah analisis kebutuhan. Hasil analisis sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait ketersediaannya sumber belajar dan bahan ajar, cara guru mengajar di kelas, cara siswa belajar serta kesulitan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.²³ Tahapan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember.

b. Analisis materi

Analisis materi ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang materi yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Adapun tahap ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas I MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Peneliti memilih materi tubuhku pada pembelajaran bahasa indonesia.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, produk ini perlu untuk didesain sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini pula peneliti mengembangkan media berupa kartu huruf. Pada tahap ini peneliti juga melakukan penyusunan materi

²³ Jurika Saliha Damarani, Pengembangan Buku Saku Operasi Hitung Matematika Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema 4 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Skripsi (UIN KH. Achmad Siddiq, 2023), 33.

untuk menentukan teks materi berupa soal dan jawaban yang akan digunakan untuk produk media kartu huruf.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk dan mengkaji validasi produk berupa media kartu huruf pada pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku kelas 1 MI. Tahapan yang dilakukan yaitu analisis, desain sampai dengan pengembangan berupa media kartu huruf. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan / validasi ahli untuk mengetahui valid tidaknya media tersebut. Uji validasi terdiri dari dua tahap yaitu sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli / kelayakan produk media kartu huruf yang dikembangkan dilakukan melalui tahapan validasi ahli. Setelah revisi yang dilakukan jika produk belum memenuhi kriteria valid, sedangkan jika produk telah memenuhi kriteria valid maka, produk siap untuk dikembangkan dan diujicobakan. Pada tahap ini validasi dilakukan oleh validator ahli media oleh Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd dan validator ahli materi oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

Validator ahli media dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bahwa Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media. Oleh karena itu penelitian ini memilih Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd sebagai validator

media, dan memberikan komentar serta saran terkait pengembangan media kartu huruf.

Validator ahli materi oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Alasan peneliti memilih Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. sebagai validator ahli materi karena dosen mata kuliah bahasa indonesia, yang berkaitan dengan muatan dalam penelitian ini yaitu bahasa indonesia. Oleh karena itu peneliti memilih ahli materi berdasarkan keahlian validator.

b. Uji coba skala kecil

Penelitian skala kecil dilakukan kepada 5 siswa kelas 1B dengan membagikan produk dan mengujicobakan. Data yang diperoleh peneliti berupa tanggapan yang diajukan secara spontan oleh peserta didik. Adapun 5 siswa tersebut terbagi menjadi 2 kemampuan tinggi, 1 kemampuan sedang, dan 2 kemampuan rendah. Berdasarkan tanggapan yang diterima menurut ke 5 siswa tersebut media kartu huruf layak digunakan. Lima siswa tersebut sangat senang dan merasa media kartu huruf tersebut dapat membantu mereka dalam memahami pembelajaran bahasa indonesia pada materi tubuhku dan membantu mereka mengeja huruf.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya tahap implementasi. Uji coba produk ini dilakukan agar

mengetahui apakah produk ini praktis dan efektif media kartu huruf yang digunakan ini. Pada tahap ini peneliti memperoleh data melalui uji coba kepada guru dan siswa kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi dapat diartikan dengan memberikan nilai pada produk yang dikembangkan.²⁴ Tahapan ini didasarkan pada hasil validasi ahli, tanggapan guru dan siswa. Apabila ada kekurangan pada produk ini maka diperlukan untuk diperbaiki. Jika produk ini tidak diperlukan revisi lagi maka produk dapat digunakan.

Tahap akhir adalah evaluasi, terhadap media kartu huruf pada pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku kelas I MI. Evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui apakah produk ini dapat digunakan atau tidak. Evaluasi sangat diperlukan untuk perbaikan produk, evaluasi yang dilakukan oleh tim ahli dan evaluasi hasil validasi dan uji coba.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba penelitian ini dilakukan mendapatkan data yang akurat sebagai dasar dalam melakukan perbaikan produk, baik dalam menentukan kelayakan maupun efektifitas produk tersebut, berikut adalah uraian penilaian produk yang akan dikembangkan:

²⁴ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model, Halaqa: Islamic Education Journal 3, no. 1 (5 Juni 2019): <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3il.2124>.

1. Desain Uji Coba

Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari uji coba produk untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang sudah dikembangkan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media kartu huruf pembelajaran bahasa Indonesia materi tubuhku kelas 1 MI.

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan siswa kelas I di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Subjek uji coba penelitian skala kecil dilakukan kepada 5 siswa kelas 1B dan penelitian skala besar dilakukan kepada 31 siswa kelas 1A MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember.

3. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data kuantitatif meliputi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari skor validasi ahli materi dan media, respon guru dan respon siswa kelas I dengan menggunakan angket validasi serta hasil tes siswa berupa nilai pre-test dan post-test siswa kelas I MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember.
- b. Data Kualitatif yaitu data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara guru dan siswa, hasil komentar dan saran dari para ahli/ validator. Kritik dan saran dari validator ahli dan guru kelas dapat dijadikan acuan untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

D. Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena saat melakukan penelitian yang sebelumnya peneliti sudah melakukan observasi di sekolah tersebut mendapati sebagian besar pendidik menggunakan metode ceramah untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga sangat jarang pemanfaatan media pembelajaran. Dan Pada saat pembelajaran sebelumnya, ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca dan ada juga beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan, karena terlihat kurang memberikan semangat sehingga peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan diterapkan penelitian ini sangat diharapkan peserta didik lebih bersemangat dan bisa memahami pembelajaran dan diharapkan mengalihkan pandangan peserta didik untuk fokus terhadap materi.

E. Instrumen pengumpulan data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan untuk mengetahui pengetahuan yang mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi ini bertujuan untuk mengetahui lebih dekat tentang objek yang akan diteliti. Adapun data yang diperoleh dari data tersebut yaitu menggunakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan saat proses

pembelajaran. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.²⁵

Observasi dilakukan di kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Adapun pedoman dalam melaksanakan observasi pada penelitian ini diantaranya yaitu : 1) Kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar; 2) Media pembelajaran yang digunakan guru; 3) Cara mengajar guru di dalam kelas; 4) Keadaan kelas saat menggunakan media.

2. Tes

Instrumen tes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur keefektifan media dengan menggunakan pretest dan posttest. Lembar soal pretest dikerjakan sebelum mengimplementasikan media untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum pengimplementasian produk. Sedangkan lembar soal posttest diberikan setelah pengimplementasian media. Soal uraian tes tersebut digunakan untuk menilai kompetensi dan keterampilan terhadap hasil belajar siswa.

3. Angket

Angket merupakan instrument pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan beberapa pertanyaan kepada validator, guru dan siswa sebagai responden. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media yang digunakan. Angket validasi untuk mengumpulkan data tentang ketetapan desain media, ketepatan materi dan

²⁵ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2017). 145.

ketertarikan media yang dikembangkan dan angket respon siswa untuk mengumpulkan pendapat siswa tentang media yang digunakan.

Angket yang digunakan pada penelitian ini angket guru, angket respon siswa, serta dua angket validator. Untuk mengetahui kelayakan pada media kartu huruf menggunakan dua angket validator yaitu Bapak Aminullah S.Pd, M.Pd sebagai validator ahli media dan Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. sebagai validator ahli materi.

Indikator angket ahli materi dapat dilihat dalam rincian sebagai berikut : 1) Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran; 2) Kesesuaian materi dengan indikator; 3) Kesesuaian materi dengan soal yang diberikan; 4) Materi ini mendorong peserta didik agar semangat ketika menggunakan media kartu huruf; 5) Materi sesuai dengan media sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik; 6) Materi dan soal dilengkapi dengan gambar; 7) Kesesuaian media kartu huruf dengan kompetensi dasar; 8) Kesesuaian media kartu huruf dengan tujuan pembelajaran; 9) Media membantu untuk menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Sedangkan indikator angket ahli media dapat dilihat dalam rincian sebagai berikut : 1) Bahan yang digunakan dalam pembuatan media kartu huruf mudah dijumpai di lingkungan sekitar; 2) Gambar pada media kartu huruf sangat jelas; 3) Media kartu huruf memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan; 4) Media kartu huruf dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang; 5) Teks pada media kartu huruf terbaca

dengan jelas; 6) Media kartu huruf dapat digunakan berulang-ulang; 7) Media kartu huruf mudah untuk dimainkan; 8) Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran; 9) Media kartu huruf membantu peserta didik yang belum bisa membaca.

Untuk mengetahui kepraktisan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Indikator angket respon guru berikut ini: 1) Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku sangat membantu dalam proses pembelajaran; 2) Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku memudahkan guru dalam menyampaikan materi; 3) Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku mampu menarik perhatian peserta didik; 4) Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran; 5) Penggunaan media kartu huruf mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan; 6) Guru mendukung dan mengizinkan peneliti jika peneliti membuat media kartu huruf pada pembelajaran bahasa Indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku; 7) Peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran; 8) Guru membutuhkan media dalam pembelajaran; 9) Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran; 10) Dengan adanya media kartu huruf ini suasana belajar di kelas tidak membosankan.

Sedangkan indikator angket respon siswa berikut ini : 1) Media kartu huruf membuat saya tertarik belajar; 2) Media kartu huruf membantu saya memahami materi; 3) Saya merasa termotivasi untuk belajar dengan

adanya media kartu huruf ini; 4) Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran; 5) Materi disampaikan dengan jelas; 6) Saya merasa terbantu dengan adanya media kartu huruf ini; 7) Pemilihan gambar dan warna kartu huruf menarik; 8) Dengan menggunakan media kartu huruf suasana belajar di kelas tidak membosankan; 9) Media kartu huruf mudah untuk dimainkan; 10) Dengan menggunakan media kartu huruf saya menjadi semangat dalam belajar bahasa Indonesia.

4. Dokumentasi

Dengan adanya dokumentasi ini maka nantinya bisa menjadi penguat serta pendukung dalam penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan pada saat proses uji coba dan penggunaan media menggunakan alat bantu dokumen yang digunakan adalah kamera.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan untuk mengukur hasil produk yang dikembangkan.

Sedangkan analisis data kualitatif diperoleh dari instrument angket dan divalidasi dengan menggunakan:

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran kartu huruf. Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban

angket validasi materi dan validasi media dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan.

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$ = Jumlah skor maksimal atau ideal.

Kriteria validasi **atau** tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut.²⁶

Tabel 3.1
Kriteria kelayakan

No	Presentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak	Tidak revisi
2.	68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak revisi
3.	52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak	Sebagian Revisi
4.	36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak	Revisi
5.	20% < skor ≤ 36%	Sangat Tidak Layak	Revisi

Berdasarkan tabel diatas Pengembangan media pembelajaran dinilai layak dan sangat layak oleh para ahli jika memperoleh 84% < skor ≤ 100%.

²⁶ Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah, Pembentukan karakter siswa melalui pengembangan matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman, (Yogyakarta: Bindung Nusantara, 2021), 21.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis Kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru. Kemudian hasil yang telah diketahui dari pengisian angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.²⁷

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan.

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal atau ideal

Setelah mengetahui hasil kepraktisan tersebut kemudia dicocokkan dengan tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Kriteria Kepraktisan

No	Presentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	84% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis	Tidak revisi
2.	68% < skor ≤ 84%	Praktis	Tidak revisi
3.	52% < skor ≤ 68%	Cukup Praktis	Sebagian Revisi
4.	36% < skor ≤ 52%	Kurang Praktis	Revisi
5.	20% < skor ≤ 36%	Sangat Tidak Praktis	Revisi

Berdasarkan tabel 3.2 media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari guru dan siswa apabila persentase yang diperoleh dari angket yang mencapai skor 84% < skor ≤ 100%.

²⁷ Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah, Pembentukan karakter siswa melalui pengembangan matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman, (Yogyakarta: Bindung Nusantara, 2021), 21.

3. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan bahan ajar berisi hasil perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil rata-rata pretest dan posttest akan digunakan untuk mengukur efektifitas relatif produk yang dikembangkan. Hasil keefektifan produk diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut.²⁸

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER = Efektivitas relatif

X1 = rata-rata pretest

X2 = rata-rata posttest

Hasil yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan tabel keefektifan sebagai berikut:²⁹

Tabel 3.3
Kualifikasi tingkat Keefektifan

Interval Skor	Kriteria Keefektifan
ER > 85	Sangat Efektif
70 < ER < 85	Efektif
55 < ER < 70	Cukup Efektif
ER < 55	Tidak Efektif

²⁸ Masyud, Metode Penelitian Pendidikan (Jember: LPMPK, 2014), 321

²⁹ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa," Jurnal Tadris Matematika 6, no. 1 (2023): 40, <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

1. Profil Sekolah

MI Miftahul Ulum Rambipuji merupakan lembaga di bawah Yayasan Miftahul Ulum Rambipuji dan salah satu madrasah binaan Kementerian Agama Kabupaten Jember yang beralamatkan di Jalan Bedadung No. 09 RT. 03 RW. 02 Rambipuji. Adapun lokasi MI Miftahul Ulum terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman. Kegiatan belajar mengajar di MI Miftahul Ulum di selenggarakan pada waktu pagi hari, dimulai pada pukul 06.30-13.10 WIB, menyadari sangat pentingnya pendidik dan tenaga pendidik dalam keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan . Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan.

Analisis Konteks (berdasarkan kondisi riil di madrasah)

Kelebihannya:

- a. Madrasah sudah membentuk Tim Pengembang Kurikulum Madrasah.
- b. Madrasah menyusun perangkat pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- c. Madrasah memiliki jumlah buku yang sesuai dengan standard minimal 1 anak 1 buku untuk mapel PAI dan tematik.
- d. Semua guru sudah berpendidikan S1 atau D4.
- e. Siswa perkelas di madrasah sudah sesuai standard minimal dan tidak melebihi standard maksimal.
- f. Madrasah memiliki program unggulan yaitu Madrasah Tahfidzul Qur'an.
- g. Sebanyak 90% guru melaksanakan penilaian afektif, kognitif, dan psikomotor.³⁰

Adapun Visi dan Misi MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, Visi dari MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember adalah menjadi lembaga bagi generasi cerdas, hafidz Qur'an dan berakhlaqul karimah, sedangkan Misi dari MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember adalah :

- a. Melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013.
- b. Melaksanakan kegiatan tahfidzul Qur'an.
- c. Melaksanakan program pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an.
- d. Melaksanakan bimbingan mata pelajaran MIPA.
- e. Melaksanakan kegiatan Kepramukaan.
- f. Melaksanakan program pembiasaan diri sesuai akhlak Islam.

³⁰ MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, "Profil MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember". 20 September 2023.

- g. Menyelenggarakan program penanaman nilai-nilai Islam Ahlussunnah Wal Jamaah.³¹

2. Data Pendidik dan Tenaga Kerja

Jumlah pendidik dan tenaga kerja di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, jumlah personal seluruhnya ada 23 guru dan 2 Tenaga Kependidikan. Fokus penelitian ini kepada wali kelas 1A yaitu ibu Wahibatun Nafisah S. Pd. I.

Adapun Daftar Nama Guru MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Tabel Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama Guru	Tugas Mengajar
1.	Zuraida Ardiyanti, S.Pd.	Matematika
2.	Lutfillah, S.Pd.	Guru Kelas
3.	Wahibatun Nafisah, S.Pd.I	Guru Kelas
4.	Titin Indayati, S.Pd.	Guru Kelas
5.	Nurul Fadila, S.Pd.I	Guru Kelas
6.	Siti Zumaro Z.A, S.Pd.I	Akidah Akhlak
7.	Dedi Iskandar, S.Pd.I	Fikih
8.	Jarwo, S.Pd.I	SKI
9.	Liya Andriyani, S.Pd.	Guru Kelas
10.	Musa Fei Giyan W	Guru PJOK
11.	Al Arif Billah A, S.Pd.	Guru Kelas
12.	Musfiroh, S.Pd.I	Bhs. Arab
13.	Yuli Farichatul Ummah	Guru Kelas
14.	Romy Isthofany, S.Pd.	Guru Kelas
15.	Siti Rofikoh, S.Pd.	Guru Kelas
16.	Dewi Nadiyah, S.Pd.	Guru Kelas
17.	Mardani Kumalawati, S.Pd.	Guru Matematika
18.	Beny Arya F, S.Pd.	Guru Kelas
19.	Nilna Inayah U, S.Pd.I.	Guru Kelas
20.	Abd. Rahman, S.Pd.	Guru Kelas
21.	Fika Wildah Magfiroh	Guru Kelas
22.	Ahmad Yusuf M	Guru Tahfidz

³¹ MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, "Profil MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember". 21 September 2023

23.	Masyhudian Syahroni	Guru Tahfidz
24.	Azwar Anas	Guru Tahfidz
25.	Muhtar	Petugas Kebersihan

3. Peserta didik

Adapun jumlah keseluruhan peserta didik di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember yaitu 363 siswa, yang terdiri dari 184 laki-laki dan 179 perempuan. Dalam penelitian ini berfokus pada kelas 1A yaitu berjumlah 31 siswa, diantaranya 15 laki-laki dan 16 Perempuan.

Adapun nama-nama siswa kelas 1A yaitu :

Tabel 4.2
Tabel Nama Siswa Kelas 1A

No	NAMA SISWA	L/P
1.	Abid Azka Aqila	L
2.	Afifah Fitriyah	P
3.	Anna Althofun Nisa	P
4.	Aqeela Kirana Saputri	P
5.	Assyifa Bilqis Malayeka	P
6.	Azalea Balqis Azzahra	P
7.	Azka Maulidatul Madani	L
8.	Calista Natania Febriani	L
9.	Fakhirah Aufia Mecca	P
10.	Indhana Zulfa Oktaliya	P
11.	Izza	P
12.	Khumaira Annisa Syabani	P
13.	Muhammad Azhfar Rafael Yaqin	L
14.	Muhammad Burhan Shodiq Sumarta	L
15.	Muhammad Fadhoilul Mahfudi	L
16.	Muhammad Farriz Nazril Ilham	L
17.	Muhammad Haikal Abli Althaf Syamli	L
18.	Muhammad Hanif Mustaqim	L
19.	Muhammad Isbat Abdus Said	L
20.	Muhammad Syarif Cornail Aulawi	L
21.	Muhammad Unais Abi-Dzar Hakam	L
22.	Naufalyn Alesha Gavaputri	P
23.	Nayra Cahaya Ramadhany	P
24.	Nida Bilqis Shofiyaturrosyida	P

25.	Putri Anindya Febriany	P
26.	Raisya Alifatur Rochmah	P
27.	Raka Nazriel Gibran	L
28.	Rani Erlita Sulasti	P
29.	Revalina Syahdu Humairoh	P
30.	Tristan Kenzie Al Jaras	L
31.	Zulfikar Wildan Althaf	L

4. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan data sarana dan prasarana yang ada di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember yaitu: ada perpustakaan, ruang kelas, ruang guru, musholla, toilet wanita dan laki-laki, toilet guru, lab komputer, dan koperasi. Berdasarkan fokus penelitian ini yaitu pada prasarana yang dimiliki kelas 1A ada papan tulis, 2 kipas angin, 1 lampu, 31 meja dan kursi untuk siswa, dan 1 meja dan 1 kursi untuk guru, jam dinding, poster presiden, poster burung garuda, poster wakil presiden, rak sepatu, sapu, tempat sampah, gambar hasil keterampilan kelas 1, dll.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu meliputi Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media kartu huruf yang diterapkan pada kelas 1 MI. Hasil penelitian mengenai media ini adalah berikut ini:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan diperoleh dari observasi dan wawancara kepada wali kelas 1 dan wawancara dengan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Sedangkan analisis materi dilakukan dengan mewawancarai guru kelas 1.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada pengumpulan informasi tentang ketersediaan sumber belajar dan bahan ajar yang diterapkan guru dan cara guru mengajar di kelas. Tahapan ini dilakukan dilakukan observasi serta wawancara dengan guru dan peserta didik kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 1 yang dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2023, bahwasannya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu hanya menggunakan

buku paket. Dalam penggunaan media pembelajaran jarang sekali dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Agustus 2023 guru tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran di kelas. Guru hanya menggunakan media papan tulis dengan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa enggan dan kurang memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun alasan guru jarang menggunakan media pembelajaran yaitu dalam penggunaan media pembelajaran butuh

persiapan dan masih ada persiapan dalam mengajar di kelas sehingga guru tidak mampu dalam membuat media pembelajaran.³²

Terdapat lain juga yang ditemukan oleh peneliti, bahwa saat mewawancarai peserta didik mereka belum memahami tentang materi dan masih ada beberapa peserta didik yang bacanya kurang lancar. Ketika ditanya penyebabnya, dikarenakan bahan ajar hanya berpacu pada buku sehingga kurangnya inovasi peserta didik dalam memahami materi.³³ Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti memilih untuk mengembangkan media kartu huruf yang didesain dengan menarik sehingga cocok untuk peserta didik kelas 1 MI dan memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media kartu huruf ini diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran di sekolah dan dapat memenuhi kebutuhan siswa serta guru.

b. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang materi yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Dalam tahap ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambibuji Jember yaitu Ibu Wahibatun Nafisah S.Pd.I.

untuk mengumpulkan informasi. Analisis materi digunakan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Materi yang digunakan pada

³² Wahibatun Nafisah, diwawancarai oleh Peneliti, 29 Agustus 2023.

³³ Indhana Zulfa Oktaliya, diwawancarai oleh peneliti, 29 Agustus 2023

media kartu huruf ini adalah yang terdapat pada muatan bahasa indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku. Peneliti memilih materi ini untuk dikembangkan ke dalam produk media kartu huruf sesuai dengan KI dan KD sebagai berikut :

Tabel 4.3
Pemetaan KI dan KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain	3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan tulisan
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.4 Menyampaikan penjelasan berupa gambar dan tulisan tentang anggota tubuh menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan media pembelajaran

2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini, peneliti membuat produk yang dikembangkan.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

a. Menyusun Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, tujuan pembelajaran media kartu huruf pada pembelajaran bahasa indonesia sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan

kompetensi dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum yang berlaku serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang digunakan.

b. Pembuatan Media Pembelajaran

Pemilihan media berdasarkan atas kebutuhan belajar peserta didik dan karakteristik materi yang ingin disajikan. Berdasarkan analisis yang dilakukan media kartu huruf ini dirancang sesuai pembelajaran bahasa Indonesia materi tubuhku. Pemilihan desain dibuat untuk merancang media kartu huruf dengan menarik, dan membantu dalam proses pembelajaran.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media kartu huruf yaitu :

Bahan-bahan Pembuatan Media Kartu Huruf :



Gambar 4.1

Alat dan Bahan Pembuatan Media Kartu Huruf

- 1) Kertas origami sebagai bahan utama dalam pembuatan media kartu huruf.
- 2) Spidol hitam untuk membuat kolom di kertas origami

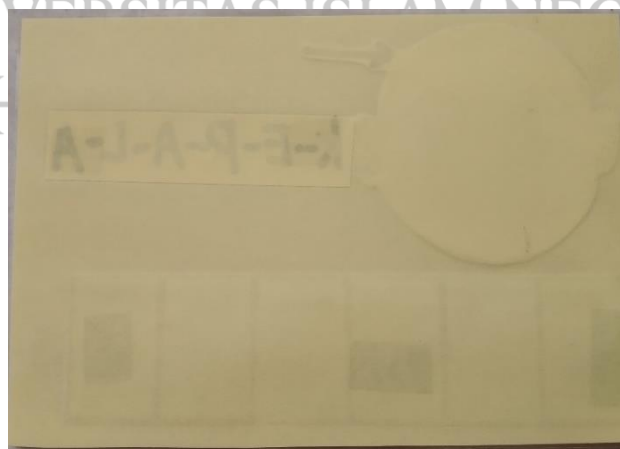
- 3) Kertas print yg berisi gambar anggota tubuh untuk ditempel dikertas origami.
- 4) Gunting
- 5) Lem
- 6) Penggaris
- 7) Perekat kain untuk perekat pada media yg sudah dilaminating dan serta buat perekat tulisan yang terdapat pada media kartu huruf.

Langkah-langkah dalam pembuatan media kartu huruf yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan konsep terlebih dahulu lalu menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian melakukan pembuatan media kartu huruf.
- 2) Memotong kertas origami ukuran 11x16 cm

Kertas origami yang awalnya berukuran 16x16 cm, lalu dipotong menjadi ukuran 11x16 cm, seperti pada gambar 4.2

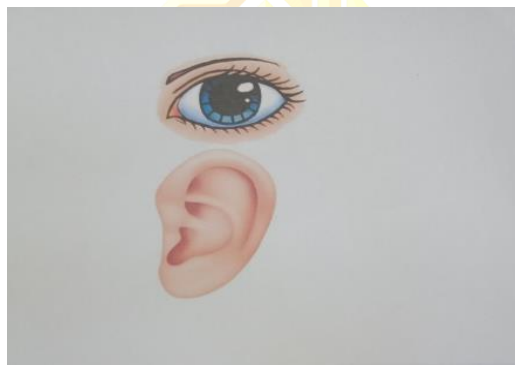
berikut.



Gambar 4.2
Kertas Origami

3) Memotong kertas print gambar anggota tubuh

Setelah itu mencari gambar anggota tubuh melalui internet seperti gambar mata, telinga, tangan, kaki, dagu, kepala, rambut, lidah, hidung, dahi, dan lain-lainnya. Kemudian print gambar tersebut, selanjutnya memotong masing-masing gambar anggota tubuh sesuai kebutuhan seperti pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3
Gambar Anggota Tubuh

4) Menempelkan gambar anggota tubuh dikertas origami

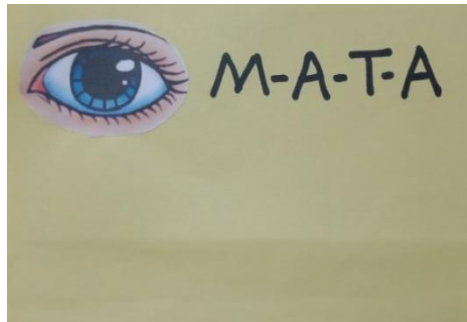
Setelah itu menempelkan gambar anggota tubuh seperti gambar mata, telinga, tangan, kaki, dagu, kepala, rambut, lidah, hidung, dahi, dan lain-lainnya menggunakan lem pada kertas origami tersebut seperti pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4
Menempel Gambar Anggota tubuh

5) Menulis anggota tubuh sesuai gambar

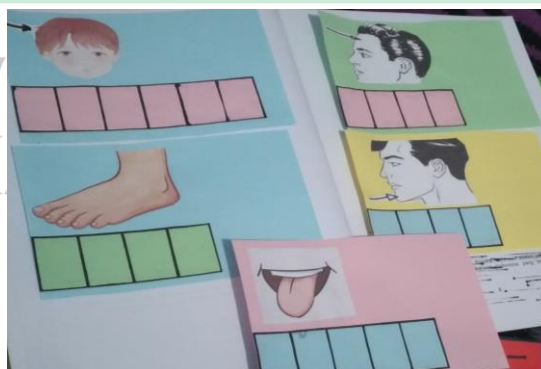
Setelah menempelkan gambar anggota tubuh, selanjutnya menulis nama anggota tubuh sesuai gambarnya seperti pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5
Menulis Nama Anggota tubuh

6) Membuat kolom dibawah gambar untuk menempelkan huruf

Kemudian membuat kolom dibawah gambar anggota tubuh tersebut menggunakan penggaris dan spidol berwarna hitam tujuannya untuk menempelkan huruf seperti pada gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6
Kolom Pada Media Kartu Huruf

7) Tempelkan kain perekat pada kolom media kartu huruf

Kemudian menempelkan kain perekat yang sudah dipotong kecil-kecil lalu tempelkan pada kolom media kartu huruf tersebut menggunakan lem tembak seperti pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 4.7
Menempelkan Kain Perekat Pada Media

8) Menulis huruf-huruf dikertas origami berukuran kecil

Selanjutnya membuat kartu huruf yang berukuran kecil, lalu potong kertas origami berukuran kecil dan menulis huruf-huruf tersebut sesuai kebutuhan gunanya untuk menempelkan pada gambar anggota tubuh sesuai gambarnya seperti pada gambar 4.8 berikut.

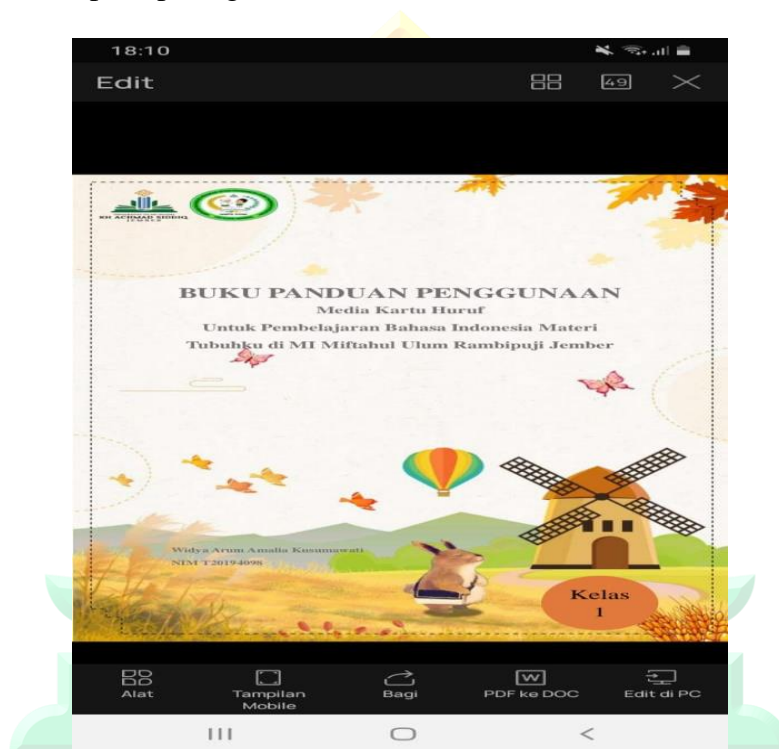


Gambar 4.8
Menulis Huruf di Kertas Origami

9) Selanjutnya proses untuk laminating agar media awet.

10) Membuat buku panduan penggunaan media kartu huruf

Setelah itu membuat buku panduan penggunaan media yang didesain dengan menarik menggunakan aplikasi WPS Office seperti pada gambar 4.9 berikut.



Gambar 4.9

Desain Buku Panduan Penggunaan Media Kartu Huruf

11) Media kartu huruf siap digunakan.

Adapun buku panduan penggunaan media kartu huruf adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10.
- 2) Setiap kelompok membentuk lingkaran kecil.
- 3) Guru memberikan masing-masing kelompok pulpen.

- 4) Lalu peserta didik bernyanyi sambil memberikan pulpen ke arah temannya secara bergilir.
- 5) Setelah guru bilang stop, nyanyi berhenti. Jika pulpen berhenti di tangan setiap 3 kelompok peserta didik tersebut, maka perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan untuk mengambil kartu huruf.
- 6) Kemudian guru memberikan kartu huruf.
- 7) Peserta didik menjawab dengan menyusun huruf-huruf dengan cara menempel, durasi waktu 2 menit.
- 8) Peserta didik yang cepat menyusun dengan kalimat yang benar maka akan mendapatkan nilai 10.
- 9) Kelompok yang banyak poinnya dialah pemenangnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil produk media kartu huruf yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.10
Media Kartu Huruf

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi ahli media, ahli materi serta uji coba skala kecil guna mengetahui kelayakan produk media

kartu huruf yang nantinya produk yang telah divalidasi oleh validator akan direvisi sesuai saran dan komentar dari validator. Peneliti skala kecil dilakukan kepada 5 siswa kelas 1B dengan membagikan produk dan mengujicobakannya. Lima siswa tersebut terdiri dari 2 siswa yang berkemampuan tinggi, 2 kemampuan rendah, dan 1 kemampuan sedang. Data yang diperoleh peneliti berupa tanggapan oleh siswa. Berdasarkan tanggapan media kartu huruf pada pembelajaran bahasa Indonesia menurut 5 siswa tersebut sudah layak untuk diujicobakan. Siswa tersebut merasa senang dan merasa media kartu huruf tersebut dapat membantu mereka memahami materi dan membantu mereka untuk mengeja huruf.

Sedangkan data hasil validasi ahli media dan ahli materi dijabarkan dibawah ini:

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Aminulloh, S.Pd., M.Pd. angket validasi media akan disertakan di almpiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media kartu huruf mudah dijumpai di lingkungan sekitar	5	100%	Sangat layak
2.	Gambar pada media kartu huruf sangat jelas	4	80%	Layak
3.	Media kartu huruf memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan	4	80%	Layak

4.	Media kartu huruf dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang	5	100%	Sangat layak
5.	Teks pada media kartu huruf terbaca dengan jelas	5	100%	Sangat layak
6.	Media kartu huruf dapat digunakan berulang-ulang	4	80%	Layak
7.	Media kartu huruf mudah untuk dimainkan	5	100%	Sangat layak
8.	Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran	4	80%	Layak
9.	Media kartu huruf membantu peserta didik yang belum bisa membaca	5	100%	Sangat layak
Jumlah Skor		41	82%	Layak
Jumlah Skor Maksimal		50		

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

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor (Dibulatkan)

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

\sum : Jumlah skor ideal dalam satu item

Hasil dari penghitungan pada tabel 4.3 maka produk pengembangan media secara keseluruhan memperoleh nilai 82%.

Berdasarkan tabel 4.3 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli maka nilai tersebut masuk dalam kriteria layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media kartu huruf tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak untuk diuji coba. Karena sudah

memenuhi kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dengan tambahan beberapa saran dari validator.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari ahli media tentang produk pengembangan media kartu huruf. Adapun komentar dan saran perbaikan dari ahli desain sebagai berikut:

Tabel 4.5
Komentar dan Saran Perbaikan dari Ahli Desain

Nama Validator	Komentar dan Saran
Aminulloh, S.Pd., M.Pd.	Media ini cukup layak digunakan, perbaikan pada media ditambahi kain perekat untuk menempelkan di media tersebut dan perbaikan pada instruksi atau cara menggunakan media ini.

Validasi ahli materi yang dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Erisy Syawiril Ammah M.Pd angket validasi ahli materi akan disertakan lampiran. Hasil validasi ahli materi diasajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan indicator	5	100%	Sangat Layak
3.	Kesesuaian materi dengan soal yang diberikan	5	100%	Sangat Layak
4.	Materi ini mendorong peserta didik agar semangat ketika menggunakan media kartu huruf	5	100%	Sangat Layak

5.	Materi sesuai dengan media sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	5	100%	Sangat Layak
6.	Materi dan soal dilengkapi dengan gambar	5	100%	Sangat Layak
7.	Kesesuaian media kartu huruf dengan kompetensi dasar	5	100%	Sangat Layak
8.	Kesesuaian media kartu huruf dengan tujuan pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
9.	Media membantu untuk menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		45	90%	Sangat Layak
Jumlah Skor Maksimal		50		

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh jumlah skor sebesar 45 dari

jumlah skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan media kartu huruf berdasarkan penilaian ahli materi.

Hasil dari penghitungan pada tabel 4.5 maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 90% maka nilai tersebut masuk

dalam kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media kartu huruf tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak untuk diuji coba.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Komentar dan Saran dari Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran
Ahli Materi	Untuk soal dilengkapi dengan gambar dan materi sudah sesuai dengan media

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba produk skala kecil ini dilakukan oleh 5 siswa. Pada uji coba ini diberikan angket respon terhadap siswa. Berikut angket responnya yaitu:

Tabel 4.8
Hasil Respon tanggapan skala kecil

Jumlah Responden	Jumlah Angket	Jumlah Skor Keseluruhan	Skor Maksimal Keseluruhan
5 siswa	10 soal	232	250

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan angket tanggapan siswa terhadap media kartu huruf materi tubuhku pada pembelajaran bahasa indonesia yang telah digunakan yaitu:

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

$$P = \frac{232}{250} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor (Dibulatkan)

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

\sum : Jumlah skor ideal dalam satu item

4. Implementasi

Tahapan selanjutnya adalah implementasi. Setelah mendapatkan skor kevalidan dari validator ahli serta merevisi produk sesuai saran validator ahli, selanjutnya produk diujicobakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media kartu huruf, kemudian peneliti melakukan implementasi terhadap hasil yang telah dikembangkan di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Setelah melakukan persetujuan dari dosen pembimbing dan telah melakukan uji validasi kepada validator ahli kemudian peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah yang terkait untuk melakukan penelitian. Kepraktisan produk diperoleh melalui penyebaran angket kepada guru kelas dan 31 siswa kelas I. Sedangkan keefektifan diperoleh melalui soal pretest dan posttest. Berikut ini data hasil angket respon siswa:

Tabel 4.9
Respon Siswa

No	Responden	Skor	Skor maksimal	Persentase
1.	R1	50	50	100%
2.	R2	43	50	86%
3.	R3	50	50	100%
4.	R4	50	50	100%
5.	R5	40	50	80%
6.	R6	50	50	100%
7.	R7	45	50	90%
8.	R8	43	50	86%
9.	R9	50	50	100%
10.	R10	50	50	100%
11.	R11	50	50	100%
12.	R12	29	50	58%
13.	R13	43	50	86%
14.	R14	32	50	64%
15.	R15	50	50	100%

16.	R16	50	50	100%
17.	R17	50	50	100%
18.	R18	40	50	80%
19.	R19	50	50	100%
20.	R20	43	50	86%
21.	R21	40	50	80%
22.	R22	43	50	86%
23.	R23	50	50	100%
24.	R24	50	50	100%
25.	R25	50	50	100%
26.	R26	38	50	76%
27.	R27	40	50	80%
28.	R28	50	50	100%
29.	R29	32	50	64%
30.	R30	40	50	80%
31.	R31	50	50	100%
Total Skor		1.391	1.550	89,7%

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

$$P = \frac{1.391}{1.550} \times 100\%$$

$$P = 89,7\%$$

Berdasarkan tabel 4.7 data hasil respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan pada uji coba skala besar. Data hasil respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 89,7% dengan kriteria Sangat praktis dan keterangan tidak revisi.

Sedangkan untuk hasil respon guru disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Respon Guru

No	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku sangat membantu dalam proses pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
2.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku memudahkan guru dalam menyampaikan materi	4	80%	Layak
3.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku mampu menarik perhatian peserta didik	5	100%	Sangat Layak
4.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran	4	80%	Layak
5.	Penggunaan media kartu huruf mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	5	100%	Sangat Layak
6.	Guru mendukung dan mengizinkan peneliti jika peneliti membuat media kartu huruf pada pembelajaran bahasa indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku	4	80%	Layak
7.	Peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	4	80%	Layak
8.	Guru membutuhkan media dalam pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
9.	Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran	5	100%	Sangat Layak
10.	Dengan adanya media kartu huruf ini suasana belajar di kelas tidak membosankan	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		46	92%	Sangat Layak
Jumlah Skor Maksimal		50		

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa data hasil respon guru yang disajikan yaitu untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil respon guru tersebut, data hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat praktis dan keterangan tidak revisi.

Sedangkan untuk data hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

No	Responden	Pre-Test		Post-Test	
		Jumlah Skor	Keterangan	Jumlah Skor	Keterangan
1.	R1	50	Tidak Lulus	90	Lulus
2.	R2	50	Tidak Lulus	100	Lulus
3.	R3	50	Tidak Lulus	100	Lulus
4.	R4	40	Tidak Lulus	100	Lulus
5.	R5	40	Tidak Lulus	90	Lulus
6.	R6	40	Tidak Lulus	100	Lulus
7.	R7	50	Tidak Lulus	100	Lulus
8.	R8	50	Tidak Lulus	100	Lulus
9.	R9	50	Tidak Lulus	100	Lulus
10.	R10	30	Tidak Lulus	90	Lulus
11.	R11	50	Tidak Lulus	80	Lulus
12.	R12	40	Tidak Lulus	100	Lulus
13.	R13	50	Tidak Lulus	100	Lulus
14.	R14	50	Tidak Lulus	100	Lulus
15.	R15	30	Tidak Lulus	80	Lulus
16.	R16	30	Tidak Lulus	80	Lulus
17.	R17	50	Tidak Lulus	100	Lulus
18.	R18	40	Tidak Lulus	100	Lulus

19.	R19	40	Tidak Lulus	100	Lulus
20.	R20	50	Tidak Lulus	100	Lulus
21.	R21	40	Tidak Lulus	80	Lulus
22.	R22	50	Tidak Lulus	100	Lulus
23.	R23	50	Tidak Lulus	100	Lulus
24.	R24	50	Tidak Lulus	100	Lulus
25.	R25	40	Tidak Lulus	80	Lulus
26.	R26	50	Tidak Lulus	100	Lulus
27.	R27	50	Tidak Lulus	100	Lulus
28.	R28	40	Tidak Lulus	100	Lulus
29.	R29	40	Tidak Lulus	80	Lulus
30.	R30	40	Tidak Lulus	90	Lulus
31.	R31	50	Tidak Lulus	90	Lulus

Berdasarkan Tabel 4.9 disajikan data hasil pretest dan posttest siswa yang diperoleh untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada uji coba skala besar. Diketahui hasil rata-rata Pretest memperoleh 44,5 dan rata-rata Post-test memperoleh 94,5. Nilai ini nantinya akan dihitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

5. *Evaluasi* (Penilaian)

Pada tahap terakhir ini dalam penelitian dan pengembangan ADDIE ialah evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan produk media kartu huruf pada pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas 1A MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Berdasarkan data yang telah diperoleh sebelumnya, bahwa media kartu huruf pada pembelajaran bahasa Indonesia materi tubuhku di katakana layak, praktis dan efektif untuk digunakan. Hal tersebut diperoleh setelah melakukan validasi ahli, angket

respon guru dan siswa serta memberikan soal Pretest dan Posttest sehingga produk dapat dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan.

C. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Media

Untuk mengembangkan media kartu huruf dilakukan lima tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Dalam mengembangkan media ini, peneliti melakukan tahapan sesuai dengan langkah-langkah dalam model pengembangan ini.

Tahap Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada Ibu Wahibatun Nafisah S.Pd.I selaku wali kelas IA dan siswa kelas IA di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IA yaitu pernah menggunakan media pembelajaran akan tetapi jarang sekali karena dalam menggunakan media pembelajaran butuh persiapan, dan pada saat pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah dan untuk media yang sering dipakai adalah papan tulis. Sehingga peserta didik merasa enggan dan kurang memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara tersebut penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dan siswa saat proses pembelajaran di kelas sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini, berdasarkan data yang sudah didapat, bahwa media kartu huruf cocok digunakan dalam permasalahan yang

ditemui. Media kartu huruf membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan membantu siswa mengeja huruf. Selanjutnya peneliti melakukan tahap desain.

Tahap desain merupakan langkah kedua setelah melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi yaitu merancang desain produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran dan membuat produk yang dikembangkan. Produk media yang telah dikembangkan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku yang dikembangkan dalam media kartu huruf ini dirancang untuk dipelajari bersama-sama.
- b. Muatan bahasa indonesia tentang materi tubuhku.
- c. Media kartu huruf dilengkapi dengan gambar.
- d. Dilengkapi dengan buku panduan cara penggunaan.
- e. Media kartu huruf dilaminating agar media tersebut awet digunakan.
- f. Dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. untuk validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah M.Pd.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari dua Validator ahli Media dan Materi tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	82%	Layak
2.	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
	Nilai rata-rata presentase	86%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis diatas dari kedua Validasi ahli media dan ahli materi diperoleh persentase sangat layak. Hal tersebut membuktikan bahwa media kartu huruf pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh para ahli. Saran dan komentar dari validator dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki produk atau revisi agar dapat digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih baik dan memenuhi kriteria pengembangan.

3. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Angket respon ini diberikan kepada guru kelas 1 yaitu Ibu Wahibatun Nafisah dan siswa kelas 1 yang berjumlah 31 anak. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang diperoleh dari angket kepraktisan siswa diperoleh nilai 89,7% dengan kriteria sangat praktis sedangkan hasil respon angket guru diperoleh nilai 92% dengan kriteria sangat praktis dengan begitu, media kartu huruf pembelajaran bahasa indonesia materi materi

tubuhku memperoleh kategori sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi. Akan tetapi, saran, kritik dan komentar dari guru dan siswa tetap harus diperhatikan untuk menjadikan produk ini lebih sempurna dan memenuhi kriteria.

4. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan diperoleh dari nilai Pre-Test dan Post-Test yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Soal pretest dan posttest terdiri dari 10 soal yang masing-masing soal bernilai 10. Nilai hasil pre-test dan post-test dihitung menggunakan rumus berikut:

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{94,5 - 44,5}{\left(\frac{94,5 + 44,5}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{50}{\left(\frac{139}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{50}{69,5} \times 100\%$$

$$ER = 0,719 \times 100\%$$


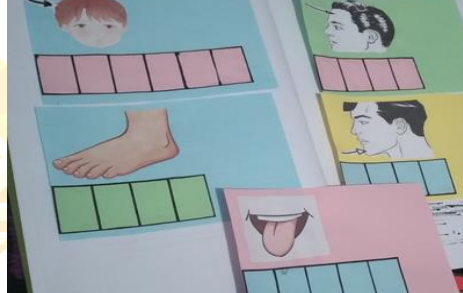


$$= 71,9\%$$

Setelah perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa keefektifan produk mendapatkan hasil 71,9% kemudian, hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil kriteria efektif yang artinya pengembangan media kartu huruf pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku efektif digunakan dalam pembelajaran.

D. Revisi Produk

1. Revisi Produk Ahli Media/ Desain

Tabel 4.13
Tabel Produk Ahli Media

No	Produk Sebelum Direvisi	Produk Sesudah Direvisi
1.	 <p data-bbox="424 902 826 1003">Gambar 4.11 Media Kartu Huruf Sebelum Direvisi</p>	 <p data-bbox="879 902 1319 1016">Gambar 4.12 Media Kartu Huruf Sudah Ada Kolom</p>
2.	 <p data-bbox="424 1368 826 1435">Gambar 4.13 Kolom Sebelum Direvisi</p>	 <p data-bbox="879 1368 1319 1516">Gambar 4.14 Kolom Sudah Ada Perekatnya Untuk Menempelkan Kartu Huruf</p>

2. Revisi Buku Panduan Penggunaan Media

Tabel 4.14

Tabel Revisi Buku Panduan Penggunaan Media

No	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1.	 <p data-bbox="427 1048 826 1200">Gambar 4.15 Cofer Pada Buku Panduan Penggunaan Media Sebelum Direvisi</p>	 <p data-bbox="925 1066 1308 1218">Gambar 4.16 Cofer Pada Buku Panduan Penggunaan Media Sesudah Direvisi</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media kartu huruf pembelajaran bahasa Indonesia materi tubuhku. Media Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun peserta didik yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Pengertian ini memberikan batasan dengan menekankan kartu huruf berdasarkan manfaatnya kepada siswa. Kartu huruf adalah gambar yang berisi huruf, atau simbol visual lainnya bertujuan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.³⁴ Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis pengembangan (research and development). Adapun model pengembangan pada penelitian ini yaitu menggunakan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi).³⁵ Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember tentang pengembangan media kartu huruf dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1.

³⁴ Reza Hadiwijaya Dynasti, *Penegembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makasar*, (Skripsi: Universitas Negeri Makasar, 2019). http://eprints.unm.ac.id/22321/1/JURNAL_Reza%20Hadiwijaya%20Dynasti_1445042013_PLB_FIP_UNM.pdf

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. 2018. 38-39.

Berikut pembahasan mengenai kajian produk yang telah direvisi :

1. Proses Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Proses pengembangan media kartu huruf pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi).³⁶ Media kartu huruf ini memiliki beberapa spesifikasi sesuai dengan karakteristik media kartu huruf. Berikut ini beberapa spesifikasi yang terdapat dalam media kartu huruf pembelajaran bahasa indonesia pada penelitian ini :

- a. Media pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku yang dikembangkan dalam media kartu huruf ini dirancang untuk dipelajari bersama-sama.
- b. Muatan bahasa indonesia tentang materi tubuhku.
- c. Media kartu huruf dilengkapi dengan gambar.
- d. Dilengkapi dengan buku panduan cara penggunaan.
- e. Media kartu huruf dilaminating agar media tersebut awet digunakan.
- f. Dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik.

³⁶ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan. 2018. 38-39.

Media yang dikembangkan oleh peneliti juga ada kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari kartu huruf pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku yaitu sebagai berikut:

- a. Memudahkan siswa untuk memahami materi tubuhku.
- b. Membantu siswa yang masih belum bisa membaca.
- c. Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang menyenangkan.
- d. Dapat dijadikan saran untuk guru dalam membuat media pembelajaran.

Sedangkan kekurangan media kartu huruf pembelajaran bahasa indonesia materi tubuhku yaitu:

- a. Hanya dapat digunakan untuk satu materi yaitu tubuhku.
- b. Hanya dapat digunakan untuk kelas I.

Adapun penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Reza Hadiwijaya Dynasti yang berjudul Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Dileksia Kelas II Di SD IT Nurul Fikri Makasar. Kesesuaiaanya yaitu dapat membaca dengan mudah. Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya, huruf tersebut disajikan dengan bentuk yang menarik dan berwarna.³⁷

³⁷ Reza Hadiwijaya Dynasti, Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makasar, (Skripsi: Universitas Negeri Makasar, 2019).

2. Bagaimana Kelayakan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Hasil analisis kelayakan oleh validator ahli media memperoleh presentase sebesar 82% dengan kategori layak yang dapat dilihat dari aspek-aspek desain dan penyajian media kartu huruf. Analisis Kelayakan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak yang dilihat dari materi, rancangan pembelajaran dan buku panduan penggunaan media berdasarkan materi. Analisis kelayakan dilakukan dengan uji skala kecil berjumlah 5 siswa didapatkan bahwa produk media kartu huruf tidak memerlukan revisi sehingga media kartu huruf layak untuk digunakan.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Emi Tiningsih, Marianus Subandowo, dan Retno Danu Rusmawati, dengan judul Pengembangan Permainan Kartu huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. Hasil data validator Ahli Media terhadap perangkat pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf berdasarkan pengumpulan data dan analisis data menunjukkan bahwa skor validasi yang diperoleh sebesar 85,38%. Perolehan skor ini, jika dikonfirmasi kepada Ukuran Penilaian Beserta Bobot Nilai Validasi diperoleh kesimpulan bahwa nilai tersebut termasuk Sangat Layak. Sedangkan

apabila ditinjau dari Klasifikasi Tingkat Kelayakan dan Kriteria Produk. Skor 85,38%, termasuk kategori Layak Sekali, tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil ahli materi, dapat disimpulkan bahwa dalam uji validitas ahli materi mendapatkan nilai sebesar 92%. Selanjutnya, menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Ahli Materi yang telah disajikan, maka nilai 92% ini termasuk dalam kategori Sangat Layak.³⁸ Berdasarkan persamaan penelitian diatas sudah memenuhi kriteria layak karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang layak. Namun masih ada masukan dalam perbaikan dari validator.

3. Bagaimana Kepraktisan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Hasil analisis kepraktisan diperoleh dari respon guru mendapatkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil respon 31 siswa mendapatkan persentase sebesar 89,7% dengan kategori sangat praktis. Menurut guru dan siswa media kartu huruf ini menarik untuk digunakan dan membuat siswa semangat saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki kesaamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dewi, Enda Puspitasari, Rita Kurnia dengan judul Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk

³⁸ Emi Tiningsih, Marianus Subandowo, dan Retno Danu Rusmawati, *Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*, (Jurnal Education and development Vol.8 No.2 Edisi Mei 2020). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729/867>

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. Hasil kepraktisan media diambil dari angket guru 86% dan peserta didik sebesar 92% dengan kriteria praktis. Pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa dan angket respon guru mencapai skor 86% - 100%.³⁹

4. Bagaimana Keefektifan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Analisis keefektifan media kartu huruf dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai Pre-Test dan Post-Test. Nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test 94,5 dan rata-rata nilai pre-test 44,5. Adapun Berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada nilai pre-test dan post-test dihitung dengan rumus sehingga mendapatkan nilai 71,9% dengan kriteria efektif.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mazaya Aprila Harly, Nurhasanah, Fahrudin, dengan judul Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak. Hasil efektifan berupa hasil ketuntasan belajar peserta didik pada pretest

³⁹ Ratna Dewi, Enda Puspitasari, dan Rita Kurnia, *Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun*, (Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021) <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2532/2195/4976>

dan postest diperoleh nilai sebesar 87% dengan kriteria efektif.⁴⁰ Berdasarkan persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria efektif karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang efektif. Pengembangan media pembelajaran akan dinilai efektif dan sangat efektif atau baik jika mendapatkan nilai skor 80% - 100%.

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

1. Saran pemanfaatan produk pengembangan media kartu huruf diantaranya sebagai berikut:
 - a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk menggunakan media sebaik mungkin.
 - b. Peserta didik diharapkan lebih tertib dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Guru kelas I diharapkan memanfaatkan media kartu huruf khususnya dalam pembelajaran di kelas I dengan didampingi bahan ajar lain seperti LKS dan Modul dll.
2. Saran Diseminasi

Produk pengembangan media kartu huruf pada mata pelajaran bahasa indonesia dapat digunakan di kelas 1. Produk media kartu huruf dapat digunakan pada sekolah yang bersangkutan, atau di jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang ada di wilayah Jember. Akan tetapi, dalam

40 Mazaya Aprila Harly dan Nurhasanah dan I Made Suwasa Astawa dan Fahrudin, *Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak*, (Jurnal Journal of Classroom Action Research Vol 5 No 2 Mei 2023). http://eprints.unram.ac.id/35497/2/Jurnal%20Skripsi%20Mazaya%20Aprila%20Harly_E1F018047.pdf

panggunaan media kartu huruf ini harus memperhatikan karakteristik siswa agar menghasilkan manfaat yang baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media kartu huruf yang dikembangkan oleh peneliti di kelas 1 pada mata pembelajaran bahasa indonesia sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran bahasa indonesia saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Peneliti hanya dilakukan pada kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah, akan lebih baik jika dikembangkan di kelas lain ataupun di sekolah dasar lainnya.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas 1 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, akan lebih baik produk ini dikembangkan di lingkungan sekolah lainnya.
- d. Kepada pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan agar mendesain produk yang lebih menarik agar dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Wibowo Mehmed. 2022. Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 30 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, Februari).
<https://repository.ummat.ac.id/4665/1/COVER-BAB%20III.pdf>
- Aprila Harly Mazaya dan Nurhasanah dan I Made Suwasa Astawa dan Fahrudin. 2023. Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak, (Jurnal Journal of Classroom Action Research Vol 5 No 2 Mei).
http://eprints.unram.ac.id/35497/2/Jurnal%20Skripsi%20Mazaya%20Aprila%20Harly_E1F018047.pdf
- Dewi Ratna dan Enda Puspitasari dan Rita Kurnia. 2021. Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun, (Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 5 Nomor 3)
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2532/2195/4976>
- Departemen Agama RI. 2014. Al Quran dan Terjemahnya (Special for woman), QS Al-Alaq Ayat 1-5 Bogor: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran
- Hadiwijaya Dynasti Reza. 2019. Pengembangan Kartu Huruf Berbasis Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Murid Disleksia Kelas II di SD IT Nurul Fikri Makasar, (Jurnal: Universitas Negeri Makasar).
http://eprints.unm.ac.id/22321/1/JURNAL_Reza%20Hadiwijaya%20Dynasti_1445042013_PLB_FIP_UNM.pdf
- Kholil Mohamad dan Misbahul Munir dan Arik Hariati. 2021. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Lingkaran Kelas VIII MTS Darul Hikmah Tamansari Jember, (Article Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya e-ISSN: 2830-2990)
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:e5wmG9Sq2KIC
- Kholil Mohammad dan Nilta Nur Af'idah. 2021. Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di SD Hidayatul Murid Full Day Ampel Wuluhan Jember, (Jurnal Pendidikan Guru MI Vol 2, No 2, Desember)
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+moh+kholil&btnG=#d=gs_qabs&t=1684589194078&u=%23p%3DFiNJ9ixcY78J

- Kholil Mohammad. 2020. Analisis Ergonomi Makro Dengan Pendekatan SHIP Terhadap Media Ajar Matematika Di MIN 3 Jember. Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains Vol 5 No 1.. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=nCofw3wAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:hFOr9nPyWt4C
- Kholil Mohammad. Lailatul Usriyah. 2021. Pembentukan karakter siswa melalui pengembangan matematika teritegrasi nilai-nilai keislaman, (Yogyakarta: CV.Bindung Nusantara).
- Kholil Mohammad. Mohammad Mukhlis. 2023. “Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa,” Jurnal Tadris Matematika 6, no. 1 <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.
- Kementrian Agama RI. 2014. Mushaf Al-Quran Tajwid dan Terjemah (Banjarsari Solo: Penerbit Abyan
- Maribe Robert Branch. Intructional Design The ADDIE Approach.
- Minarni Sri. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Dengan Menerapkan Metode "ABACA KUBACA" Pada Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 4 No. 1, Maret) <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/download/5598/3287>
- MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. 2023. "Profil MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember".
- Masyud. 2014. “Metode Penelitian Pendidikan”
- Nafisah Wahibatun. 2023. diwawancarai oleh Peneliti.
- Observasi. 2023. di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember.
- Ridlo Muhammad. 2003. UU No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jurnal pendidikan dan pembelajaran. Vol. 2, No. 1, Agustus) <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/23>
- Rifai Ahmad dan Catharina Anni. 2012. Psikologi Pendidikan (Semarang: UPT MKU UNNES)
- Sugiono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta).

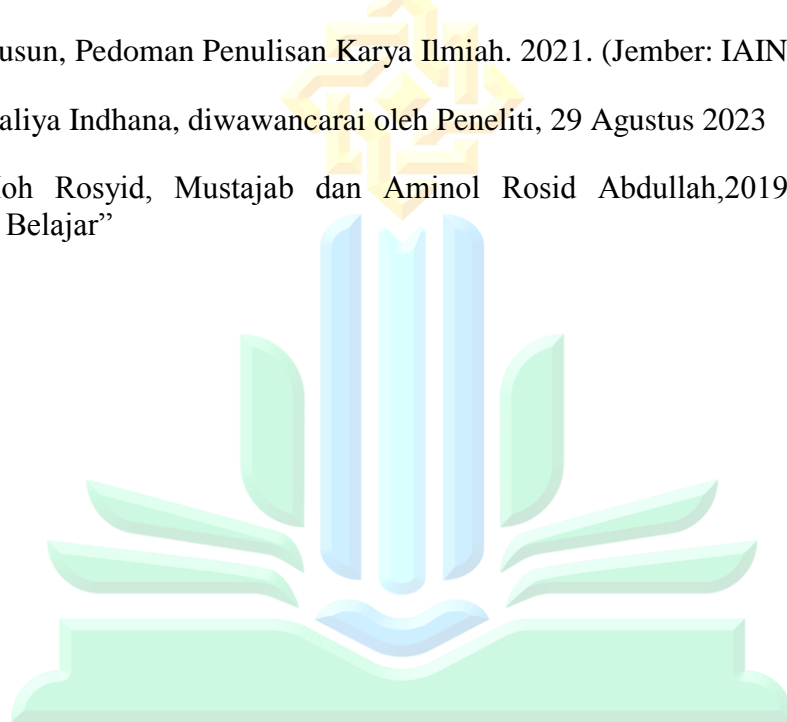
Saliha Jurika Damarani. 2023. Pengembangan Buku Saku Operasi Hitung Matematika Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema 4 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Skripsi (UIN KH. Achmad Siddiq)

Tiningsih Emi, Marianus Subandowo, Retno Danu Rusmawati. 2020. Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A, (Jurnal Education and development Vol.8 No.2 Edisi Mei). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729/867>

Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. 2021. (Jember: IAIN Jember)

Zulfa Oktaliya Indhana, diwawancarai oleh Peneliti, 29 Agustus 2023

Zaiful Moh Rosyid, Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah, 2019. "Prestasi Belajar"



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

Lampiran 1**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widya Arum Amalia Kusumawati

NIM : T20194098

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 15 November 2023

Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER





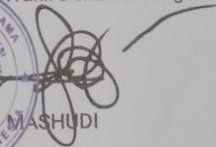
Widya Arum Amalia Kusumawati

NIM. T20194098


Lampiran 2 : Matriks Penelitian

Judul	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan
<p>Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media kartu huruf 2. Pembelajaran bahasa Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelayakan media kartu huruf 2. Kepraktisan media kartu huruf 3. Keefektifan media kartu huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara <ol style="list-style-type: none"> a. wali kelas 1A 2. Angket <ol style="list-style-type: none"> a. Respon siswa kelas 1A b. Respon guru 3. Observasi 4. Dokumentasi 5. Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian: Researc and Development (R&D) 2. Model penelitian dan pengembangan: Model ADDIE 3. Jenis penelitian: Pengembangan media pembelajaran 4. Lokasi penelitian: MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember 5. Tahap penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis b.Desain c. Pengembangan d. Implementasi e. Evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pengembangan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024? 2. Bagaimana kelayakan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024? 3. Bagaimana kepraktisan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024? 4. Bagaimana kefeektifan media Kartu Huruf untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023-2024?

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
<hr/>	
Nomor : B-4034/In.20/3.a/PP.009/10/2023	
Sifat : Biasa	
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian	
Yth. Kepala MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER Rambipuji	
Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :	
NIM	: T20194098
Nama	: WIDYA ARUM AMALIA KUSUMAWATI
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Zuraida Ardiyanti, S.Pd	
Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.	
Jember, 29 Agustus 2023	
an. Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,	
  MASHUDI	

Lampiran 3 : Surat Validator Media

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website [www.http://tik.unkhas-jember.ac.id](http://tik.unkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1221/In.20/3.a/PP.009/10/2023
Sifat : Biasa
Perihal : Permohonan Menjadi Validator


Yth. Aminulloh, S.Pd., M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Aminulloh, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :


NIM : T20194098
Nama : WIDYA ARUM AMALIA KUSUMAWATI
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 8 Agustus
2023an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,


MASHUDI

Lampiran 4 : Surat Validator Materi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1221/In.20/3.a/PP.009/10/2023
Sifat : Biasa
Perihal : Permohonan Menjadi Validator


Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194098
Nama : WIDYA ARUM AMALIA KUSUMAWATI
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 September
2023an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**

Lampiran 5 : Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Senin, 28 Agustus 2023	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas 1A	Wheeny
2.	Selasa, 29 Agustus 2023	Menyerahkan surat izin penelitian	Wheeny
3.	Selasa, 29 Agustus 2023	Melakukan wawancara dengan guru kelas 1A	Wheeny
4.	Selasa, 29 Agustus 2023	Melakukan wawancara dengan siswa kelas 1A	AA
5.	Senin, 13 September 2023	Melakukan uji coba produk kelompok kecil	Wheeny
6.	Rabu, 13 September 2023	Melakukan uji coba produk kelompok besar	Wheeny
7.	Kamis, 14 September 2023	Pengambilan data berupa hasil pretest dan posttest kepada siswa kelas 1A	Wheeny
8.	Kamis, 14 September 2023	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik	AA
9.	Kamis, 14 September 2023	Pengambilan data berupa angket respon pendidik	Wheeny
10.	Rabu, 27 September 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian disekolah	Wheeny

Lampiran 6 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM
Jalan Bedadung Nomor 09 RT. 03 RW. 02 Rambipuji Jember 68152
Telepon 085101819234
Website: mimurambi.com; E-mail: mimurambi@gmail.com

SURAT SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zuraida Ardiyanti, S.Pd.
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MI Miftahul Ulum Rambipuji

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : Widya Arum Amalia Kusumawati
NIM : T20194098
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MI Mftahul Ulum Rambipuji Jember**" yang dilaksanakan sejak tanggal 28 Agustus sampai dengan 27 September 2023.

Jember, 27 September 2023
Kepala Madrasah

Zuraida Ardiyanti, S.Pd.



Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Huruf dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

3. Mohon memberikan saran dan komentar pada lembar instrumen yang disediakan.
4. Atas bantuan dari ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi, saya ucapkan terimakasih

Lembar Validasi untuk Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media kartu huruf mudah dijumpai di lingkungan sekitar					✓
2.	Gambar pada media kartu huruf sangat jelas				✓	
3.	Media kartu huruf memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				✓	
4.	Media kartu huruf dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang					✓

5.	Teks pada media kartu huruf terbaca dengan jelas					✓
6.	Media kartu huruf dapat digunakan berulang-ulang				✓	
7.	Media kartu huruf mudah untuk dimainkan					✓
8.	Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran				✓	
9.	Media kartu huruf membantu peserta didik yang belum bisa membaca					✓

B. Komentar dan saran perbaikan

Media ini cukup layak digunakan.
 perbaikan pada instruksi/cara menggunakan media ini

Jember, 8 Agustus 2023

Validator Ahli Media

[Signature]
 NIP 19720529201411001

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah :
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
3. Mohon memberikan saran dan komentar pada lembar instrumen yang disediakan.
4. Atas bantuan dari ketersediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi, saya ucapkan terimakasih.

Lembar Validasi untuk Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
3.	Kesesuaian materi dengan soal yang diberikan					✓
4.	Materi ini mendorong peserta didik agar semangat ketika menggunakan media kartu huruf					✓
5.	Materi sesuai dengan media sehingga mudah dikuasai					✓

	oleh peserta didik							
6.	Materi dan soal dilengkapi dengan gambar							✓
7.	Kesesuaian media kartu huruf dengan kompetensi dasar							✓
8.	Kesesuaian media kartu huruf dengan tujuan pembelajaran							✓
9.	Media membantu untuk menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik							✓

B. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

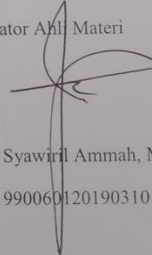
C. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai kesimpulan !

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Jember, 11 September 2023

Validator Ahli Materi



Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

NIP 199006012019031012

J E M B E R


IQ

Lampiran 9 : Lembar Soal Pre-Tess

Nama : *Rafael*

Kelas : *IA*


Jodohkan pernyataan pada bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B. Untuk soal nomor 1-5 susunlah huruf dengan benar. Isilah jawaban pada bagian yang disediakan!

No	A	B	Jawaban
1.	Atam	a. Hidung	1. <i>d</i>
2.	Udag	b. K	2. <i>j</i>
3.	Adhil	c. Telinga	3. <i>a</i>
4.	Ngtaan	d. Mata	4. <i>c</i>
5.	Gnuidh	e. L	5. <i>i</i>
6.	Huruf awalan dari Kepala adalah	f. Tangan	6. <i>b</i>
7.	Huruf awalan dari Lidah adalah	g. Rambut	7. <i>h</i>
8.	Huruf awalan dari Hidung adalah	h. H	8. <i>h</i>
9.	Gambar apa ini! 	i. Lidah	9. <i>c</i>
10.	Untuk melindungi kulit kepala dari sinar matahari	j. Dagu	10. <i>a</i>

Lampiran 10 : Lembar Soal Post-Test

Nama : *IZZA*
Kelas : *IA*

Jodohkan pernyataan pada bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B. Untuk soal nomor 1-5 susunlah huruf dengan benar. Isilah jawaban pada bagian yang disediakan!

No	A	B	Jawaban
1.	Atam	a. Hidung	1. <i>d</i>
2.	Udag	b. K	2. <i>j</i>
3.	Adhil	c. Telinga	3. <i>i</i>
4.	Ngtaan	d. Mata	4. <i>f</i>
5.	Gnuidh	e. L	5. <i>g</i>
6.	Huruf awalan dari Kepala adalah	f. Tangan	6. <i>b</i>
7.	Huruf awalan dari Lidah adalah	g. Rambut	7. <i>e</i>
8.	Huruf awalan dari Hidung adalah	h. H	8. <i>h</i>
9.	Gambar apa ini! 	i. Lidah	9. <i>c</i>
10.	Untuk melindungi kulit kepala dari sinar matahari	j. Dagu	10. <i>a</i>

Lampiran 11 : Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS I MI
MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Ibu memberikan nilai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sesuai pada tiap penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Atas bantuan respon dari Ibu saya ucapkan terimakasih

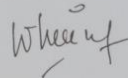
B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku sangat membantu dalam proses pembelajaran					✓
2.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku memudahkan guru dalam menyampaikan materi				✓	
3.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku mampu menarik perhatian peserta didik					✓
4.	Media kartu huruf Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran				✓	
5.	Penggunaan media kartu huruf mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan					✓
6.	Guru mendukung dan mengizinkan peneliti jika peneliti membuat media kartu huruf pada pembelajaran bahasa indonesia Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku				✓	
7.	Peserta didik menyukai pembelajaran dengan					

	menggunakan media pembelajaran					✓
8.	Guru membutuhkan media dalam pembelajaran					✓
9.	Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran					✓
10.	Dengan adanya media kartu huruf ini suasana belajar di kelas tidak membosankan					✓

Jember, 14 September 2023

Angket Respon Guru



Wahibatun Nafisah S.Pd. I

NIP

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 : Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *ANALITA HOFUN NISA*
Kelas : *1A*

A. Petunjuk pengisian

1. Tuliskan identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dibawah ini dan beri tanda (√) pada masing-masing skor yang anda pilih terhadap penilaian media kartu huruf.
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
3. Berilah komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media kartu huruf membuat saya tertarik belajar					✓
2.	Media kartu huruf membantu saya memahami materi					✓
3.	Saya merasa termotivasi untuk belajar dengan adanya media kartu huruf ini					✓
4.	Media kartu huruf sangat bermanfaat saat proses pembelajaran				✓	
5.	Materi disampaikan dengan jelas				✓	
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya media kartu huruf ini				✓	
7.	Pemilihan gambar dan warna kartu huruf menarik					✓
8.	Dengan menggunakan media kartu huruf suasana belajar di kelas tidak membosankan					✓
9.	Media kartu huruf mudah untuk dimainkan					✓

10.	Dengan menggunakan media kartu huruf saya menjadi semangat dalam belajar bahasa indonesia								✓
-----	---	--	--	--	--	--	--	--	---

Komentar dan saran

Sangat menarik

Lampiran 13: Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan lebih awal dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan memperoleh informasi. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan salah satu siswa kelas I yaitu Indhana Zulfa Oktaliya, dan Wali kelas IA MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember yakni Ibu Wahibatun Nafisah, S.Pd. I. Adapun hasil wawancara yang dilakukan yaitu:

Wawancara dilakukan kepada wali kelas 1A pada tanggal 29 Agustus 2023 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember Hasil wawancara sbagai berikut:

- a. Siapa nama lngkap Ibu? Wahibatun Nafisah, S.Pd. I.
- b. Apa kesusahan Ibu selama mengajar di kelas I ? Susahnya itu kalau di kelas satu kan anak-anaknya ya kadang susah diatur.
- c. Apakah dalam menyampaikan materi, Ibu pernah menggunakan media pembelajaran? Pernah menggunakan tapi jarang.
- d. Mengapa Ibu jarang menggunakan media pembelajaran? Karena dalam menggunakan media pembelajaran kan butuh persiapan jadi tidak sempat membuatnya soalnya kan masih mempersiapkan buat pembelajaran dihari besoknya untuk mengajar.
- e. Media apa yang pernah ibu gunakan? Waktu itu pernah menggunakan media seperti kertas huruf begitu untuk menyusun kalimat tapi sekarang sudah jarang sekali membuat media pembelajaran.
- f. Untuk sekarang ini yang sering ibu gunakan media apa? Hanya papan tulis dan buku saja.
- g. Metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan saat pembelajaran dikelas? Metode ceramah ya setelah itu diberikan latihan soal.
- h. Mengapa ibu menggunakan metode tersebut? Ya karena lebih mudah.
- i. Apa kesulitan ibu dalam menyampaikan materi bahasa indonesia?

Kesulitan yang saya temui anak-anak tidak paham jika hanya dijelaskan dibuku dan harus berulang-ulang atau misal menjelaskan materi apa ya harus memberikan contoh gambaran yang jelas agar siswa paham, dan ada lagi dalam membaca,

karena kan masih di kelas rendah jadi membacanya kurang hanya beberapa yang bisa baca itupun masih tidak lancar bacanya.

j. Apa dalam materi tubuhku ibu menggunakan media pembelajaran? Hanya menggunakan buku.

k. Apakah ibu mendukung dan mengizinkan saya, jika media pembelajaran yang saya buat diterapkan dalam penelitian di kelas 1? Iya silahkan saja.

Wawancara dilakukan kepada siswa kelas 1A pada tanggal 29 Agustus 2023 di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Hasil wawancara sebagai berikut:

a. Siapa nama lengkap adik? Indhana Zulfa Oktaliya

b. Apakah ketika pembelajaran dikelas adik pernah merasa bosan? Iya bu

c. Kalau belajar bahasa indonesia sambil bermain gimana, apakah adik mau? Iya bu mau

d. Apakah guru pernah saat pembelajaran dikelas menggunakan media pembelajaran? Tidak bu.

e. Bagaimana dengan materi tubuhku, apakah adik sudah memahaminya? Belum bu.

f. Apakah adik bisa membaca? Bisa tapi bacanya tidak lancar bu.

g. Apakah teman adik dikelas ini juga ada yang belum bisa membaca? Ada yang bisa ada yang belum lancar bacanya bu

h. Bagaimana cara guru mengajar dikelas, apakah pernah menggunakan metode permainan? Tidak bu

i. Bagaimana jika ibu mengembangkan media pembelajaran dengan metode permainan? Apakah adik mau? Iya bu mau

Lampiran 14:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember

Kelas/ Semester : 1/ Semester 1

Tema 1 : Diriku

Subtema 2 : Tubuhku

Pembelajaran : 1

Alokasi waktu: 1 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan tulisan.	3.4.1 Mengidentifikasi pentingnya anggota tubuh dan pancaindra menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan tulisan (C1)
4.4 Menyampaikan penjelasan berupa gambar dan tulisan tentang anggota tubuh	4.4.1 Menjodohkan anggota tubuh dan panca indera menggunakan kosakata bahasa Indonesia

menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan media pembelajaran.	dengan bantuan media pembelajaran (C1)
--	--

C. Tujuan Pembelajaran

4. Dengan menyusun media kartu huruf peserta didik dapat memahami bagian anggota tubuh secara tepat.
5. Di Tema 1 Subtema 2 peserta didik dapat mengerjakan soal dengan cara menjodohkan bagian anggota tubuh dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Tubuhku

E. Pendekatan, model, dan Metode

Pendekatan : Saintifik

Model : Cooperatif learning

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab.

F. Media Pembelajaran

Kartu huruf

G. Sumber belajar

1. Buku guru Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku.
2. Buku siswa Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Pendahuluan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>6. Pada awal pelajaran, guru memberi salam, berdo'a, menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini akan belajar Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <p>e. Guru mengajak peserta didik bernyanyi.</p>	5 menit
Kegiatan Inti	<p>f. Guru menjelaskan materi tentang tubuhku</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membagi kelompok melalui 	35 menit

	<p>arahan dari guru untuk menyusun kartu huruf</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok peserta didik memainkan kartu huruf • Guru memberikan penguatan terhadap materi tubuhku. • Guru memberikan soal pretest untuk melihat pemahaman peserta didik tentang materi tubuhku 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi pada pembelajaran hari ini • Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Salam dan do'a penutup 	5 menit

I. Penilaian Pembelajaran

1. Lingkup Penilaian

Sikap : Instrumen Rubrik

Pengetahuan : Tes Tulis

2. Analisis Hasil Penilaian (terlampir)

a. Penilaian Sikap

1) Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Ketaatan beribadah	Selalu taat beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat beribadah	Tidak taat beribadah
Perilaku bersyukur	Selalu berperilaku bersyukur	Sering perilaku bersyukur	Kadang-kadang perilaku bersyukur	Tidak berperilaku bersyukur
Sikap berdoa	Selalu khusuk dalam berdoa	Terlalu khusuk dalam berdoa	Kadang terlihat khusuk dalam berdoa	Tidak pernah terlihat khusuk dalam berdoa

2) Penilaian Sikap Sosial

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
----------	------------------	-----------	------------	-------------

Disiplin	Selalu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Kurang mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Belum menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri
Santun	Berbahasa positif dan bersikap sopan	Bersikap positif tapi bersikap kurang sopan	Berbahasa negative dan bersikap kurang sopan	Berbahasa negative dan tidak sopan
Percaya diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

b. Penilaian Pengetahuan

Petunjuk Penilaian Bahasa Indonesia

Untuk tes evaluasi atau essay, dinilai menggunakan skor dengan banyak 10 soal dan masing-masing soal mendapat skor 4.

Petunjuk penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

Rubrik penilaian

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
90-100	Sangat Baik	4
89-80	Baik	3
79-70	Cukup	2
69-0	Kurang	1

Rubrik Penilaian Bahasa Indonesia

No Soal	Skor	Uraian
1-10	10	Jika dapat mengerjakan soal dengan jawaban yang benar dan tepat
	5	Jika dapat mengerjakan soal dengan jawaban yang kurang tepat

	1	Jika mengerjakan soal tapi salah
	0	Jika tidak dijawab

Mengetahui
Guru Kelas I,

Jember, 11 Agustus 2023
Peneliti,

Wahibatun Nafisah, S. Pd. I

Widya Arum Amalia Kusumawati



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

Lampiran

Subtema 2 Tubuhku



Tubuh adalah pemberian Tuhan.
Setiap bagian tubuh berguna bagi kita.
Mata untuk melihat.
Telinga untuk mendengar.
Tangan untuk memegang.
Kaki untuk berjalan.
Terima kasih Tuhan, tubuhku sehat.



Ayo Bernyanyi



Mengenal Anggota Tubuh

Lihatlah tubuh kita.
Tubuh kita memiliki bagian-bagian.
Ada kepala, tangan, dan kaki.
Mari mengenal anggota tubuh sambil bernyanyi.

Dua Mata Saya

Ciptaan Pak Kasur

Dua mata saya
Hidung saya satu

Satu mulut saya
Tidak berhenti makan

Dua tangan saya
Yang kiri dan kanan

Dua kaki saya
Pakai sepatu baru



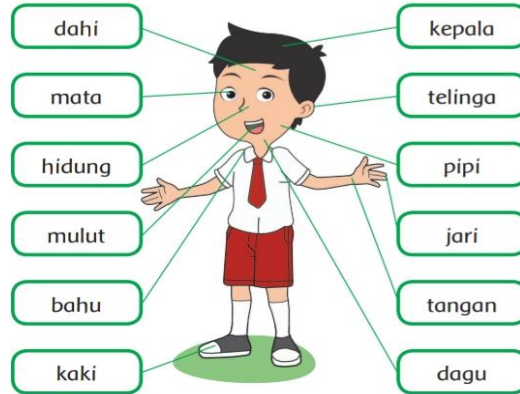
Ayo Mencoba



Bagian-Bagian Tubuh Kita

Dengarkan ucapan gurumu.

Tirukan nama bagian-bagian tubuh dari gambar ini.



Tubuh kita pemberian Tuhan.

Kita harus bersyukur kepada Tuhan.

Ayo Menari



Tubuh dapat bergerak.

Bergerak ke kiri dan ke kanan.

Ditekuk ke depan, berdiri tegak.

Tirukan gerakan gurumu.

Gerakkan tubuh ikuti irama lagu.

Kepala Pundak Lutut Kaki

Kepala pundak
Lutut kaki lutut kaki
Kepala pundak
Lutut kaki lutut kaki

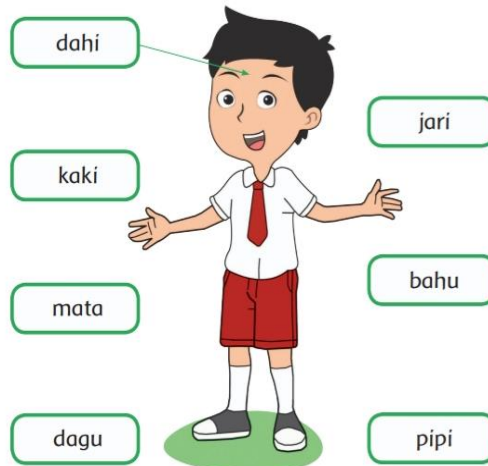


Daun telinga
Mata hidung mulut
Kepala pundak
Lutut kaki lutut kaki



Tahukah kamu nama-nama bagian tubuh?
Pasangkan nama bagian tubuh.

1. Tarik garis sesuai gambar.



2. Pasangkan kata dengan huruf awalnya.

jari	•	•	k
dagu	•	•	t
mata	•	•	d
tangan	•	•	p
kaki	•	•	j
pipi	•	•	b
bahu	•	•	m

A line connects the dot next to 'jari' to the dot next to 'j'.

Kegiatan Bersama Orang Tua



Orang tua membantu siswa mengenal nama-nama anggota tubuh.

Mari, kita bermain "Guru Berkata".
Ikuti aba-aba gurumu.
Peganglah anggota tubuh yang diminta.
Berhati-hatilah.
Agar kamu tidak keliru.



Apakah kamu senang bermain "Guru Berkata"?
Apakah kamu dapat menyebut anggota tubuh?
Apakah kamu dapat memperhatikan aba-aba gurumu?
Saat bermain, kita harus tertib.
Kita harus ikut aturan bermain.
Agar permainan lebih menyenangkan.
Kita pun jadi gembira.

Ayo Bercerita



Bercerita tentang Anggota Tubuh

Kamu sudah mengenal anggota tubuh.
Tunjukkan anggota tubuh yang kamu ketahui.
Ceritakan guna anggota tubuhmu pada teman.
Lakukan secara bergantian.



Tunjukkan tanganmu.
Apakah gunanya tangan?

Ayo Mencoba



Mengenal Pancaindera

Udin makan jagung.
Rasa jagung manis.
Lidah yang mengecap rasa.



Udin

Lani mencium bunga.
Bau bunga harum.
Hidung untuk membau.



Lani

Amati gambar berikut.
Sedang apa mereka?



Siti



Beni



Dayu

Ayo Berlatih



Tirukan ucapan guru.

Mata untuk melihat.



Telinga untuk mendengar.



Hidung untuk membau.



Lidah untuk mengecap.



Kulit untuk merasa.



Ayo Berlatih



Kita bersyukur kepada Tuhan.
Tubuh kita banyak manfaatnya.
Tahukah kamu nama pancaindra kita?

1. Pasangkan nama-nama pancaindra dengan gambar yang sesuai.

hidung



mata



telinga



kulit



lidah



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

ampiran 15:

**Dokumentasi
Uji Skala kecil**



Pengisian Angket Respon Siswa



Pengisian Angket Respon Guru



Siswa Mengerjakan soal Pretest dan Posttest



Wawancara dengan Wali Kelas 1



Kegiatan Pembelajaran di kelas



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Penggunaan Media Kartu Huruf



BIODATA PENULIS



Nama : Widya Arum Amalia Kusumawati
NIM : T20194098
TTL : Jember, 03 November 2000
Alamat : Jl Ikan Kakap Karangpring Kecamatan Sukorambi,
Jember.
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan-prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : arumamalia610@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Al-Muttaqin
SDN Banjar Sengon 02
SMPN 1 Sukorambi
MAN 2 Jember

UIN kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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