

**PENGEMBANGAN MEDIA *FISHBONE DIAGRAM* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI 5W + 1H BAGI SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA BANYUWANGI**

SKRIPSI



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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FISHBONE DIAGRAM* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI 5W + 1H BAGI SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA BANYUWANGI**

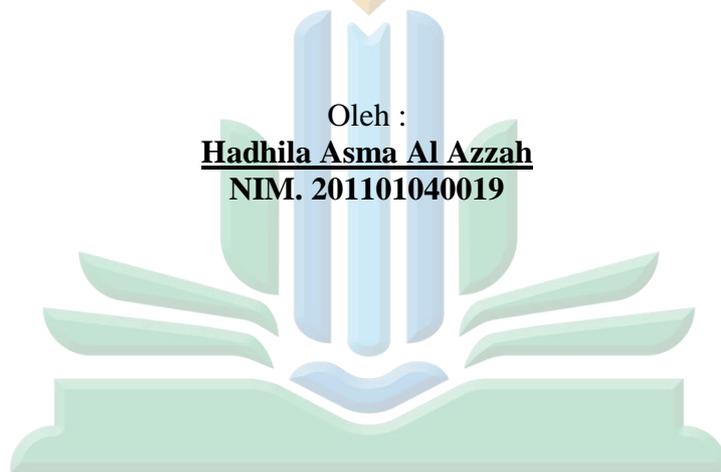
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Hadhila Asma Al Azzah

NIM. 201101040019



Disetujui pembimbing:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. Nino Indrianto, M. Pd

NIP. 198606172015031006

**PENGEMBANGAN MEDIA *FISHBONE DIAGRAM* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI 5W + 1H BAGI SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA BANYUWANGI**

SKRIPSI

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

Hari: Selasa
Tanggal: 21 Mei 2024

Tim penguji:

Ketua

Sekretaris



Dr. Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.I
NIP. 198612122019031010

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

Anggota:

1. Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag



2. Dr. Nino Indrianto, M. Pd



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

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

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, (“Sebutkan kepada-ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (Q.S Al-Baqarah:31)¹



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

¹ Departemen of religion of the Republic of Indonesia, *Al-Qur'an and Translation*, (Holy:CV Mubarakatan Thoyyibah).

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT. yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam kami curah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya yang tiada henti karena telah memberikan kemudahan sehingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho- Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua, Bapak Supanji dan Ibu Mujayanah yang telah menjadi penyemangat, dan memberikan banyak pengorbanan baik dari administrasi maupun doa untuk menyelesaikan pendidikan pada tahap ini.
2. Kedua mertua, Bapak H. Ahmad Hasim dan Ibu Mutmainah yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta do'a untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Suami saya, Muhammad Aupal Aniq yang selalu memberikan semangat, dan banyak kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kakak saya, Eva Lusiana Dewi dan Muklas Fiki Andi yang telah memberikan semangat, dukungan, serta do'a.
5. Kepada Ira, Farida, Anin, Zulfi, Nida, Vutia, dan Anis yang senantiasa memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Dalam penyelesaian Skripsi ini penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M, CPEM., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi izin penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu proses perkuliahan yang penulis tempuh saat ini.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, sehingga skripsi

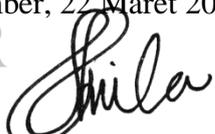
ini dapat tersusun dengan baik.

6. Bapak Dr. Hartono, M.Pd Sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan petunjuk untuk mengambil judul ini.
7. Kepada dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan banyak ilmunya dengan sabar dan ikhlas selama penulis menempuh ilmu di kampus mulai awal hingga akhir.
8. Bapak Drs. Lukman Hakim, MM selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi yang telah memberikan izin atas penelitian kepada penulis.
9. Bapak Masyhudi, S.Pd yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penelitian.

Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, begitupun dengan penulisan skripsi ini yang mana tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bertujuan untuk menyempurnakan skripsi ini

Dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap sungguh dengan rahmat dan Izin-Nya mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis.

Jember, 22 Maret 2024


Hadhila Asma Al Azzah
NIM. 2011010400019

ABSTRAK

Hadhila Asma Al Azzah, 2024. “*Pengembangan Media Fishbone Diagram pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi*”.

Kata Kunci: Pengembangan, Fishbone Diagram, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya pemanfaatan media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan membaca dan memahami materi, adanya inovasi dan juga kreatifitas guru dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan, agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik. Dalam hal ini Pemilihan media yang tepat sangat dibutuhkan dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Adanya bantuan media *Fishbone Diagram* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W+1H Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

Rumuskan masalah penelitian ini yakni: 1) Bagaimana Pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi? 3) Bagaimana efektifitas pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi?. Tujuan penelitian ini yakni: Untuk mendeskripsikan, untuk mengetahui kelayakan dan untuk mengetahui efektifitas pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang sering dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE dengan instrument pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan lembar soal tes.

Hasil penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Proses pengembangan media *Fishbone Diagram*. 2) Media *Fishbone Diagram* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah diuji oleh dua validator yaitu ahli media memperoleh prosentase 95%, sedangkan ahli pembelajaran memperoleh prosentase 92,5%, berdasarkan prosentase tersebut memperoleh rata-rata dengan prosentase 93,75%. Oleh karena itu media *Fishbone Diagram* layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi. 3) media *Fishbone Diagram* efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil prosentase nilai meningkat. Hasil belajar pada *pretest* memperoleh prosentase 60,8% dan *posttest* memperoleh prosentase 85,6% sehingga dalam data tersebut maka mengalami peningkatan yang mencapai 24,8% sehingga dikategorikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Model Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur pengembangan	45
C. Desain uji coba.....	50
D. Subjek uji coba.....	50
E. Instrumen pengumpulan data	51
F. Teknik Analisis Data.....	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi	59
B. Penyajian Data Hasil Uji Coba	62
C. Analisis Data	81
D. Revisi Produk	86
BAB V KAJIAN DAN SARAN	88
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih Lanjut	91
C. Kesimpulan	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



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

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	45
Gambar 4.1 Sketsa Media	66
Gambar 4.2 Bahan-bahan pembuatan media	68
Gambar 4.3 Media Fishbone Diagram tampak depan sebelum direvisi	72
Gambar 4.4 Media Fishbone Diagram tampak samping sebelum direvisi	72
Gambar 4.5 Media Fishbone Diagram tampak belakang sebelum direvisi	72
Gambar 4.6 Penyampaian Materi.....	77
Gambar 4.7 Pretest	77
Gambar 4.8 Posttest	78



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

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	46
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Media	57
Tabel 3.3 Kriteria Keefektifan Media <i>Fishbone Diagram</i>	58
Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik.....	60
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli pembelajaran	75
Tabel 4.4 Hasil Nilai Pretest	79
Tabel 4.5 Hasil Data <i>Posttest</i>	80
Tabel 4.6 Data Analisis Keefektifan Hasil Belajar	85
Tabel 4.7 Sebelum dan sesudah direvisi	87



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media berasal dari kata "media" berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang mengindikasikan peran sebagai perantara atau penghubung pesan antara pengirim dan penerima pesan. Arief Sadirman menyatakan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.² Penggunaan media pendidikan merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran, koordinasi kegiatan pembelajaran menjadi suatu tantangan tanpa kehadiran media. Kepraktisan media menjadi nilai tambah, karena dapat diakses oleh peserta didik dari berbagai tingkatan dalam berbagai konteks pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik untuk mengambil tanggung jawab dan mengendalikan proses pembelajaran secara lebih aktif kegiatannya sendiri.³

Guru menerapkan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas menjadi efektif dan peserta didik lebih mudah untuk memahami pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W+1H. Media juga berfungsi untuk menumbuhkan semangat pada peserta didik dalam pembelajaran, tidak membuat bosan dalam pembelajaran karena di dalam media terdapat fitur permainan. Media pembelajaran mempunyai fungsi dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar, dapat

² Rohani, "Media Pembelajaran", (Medan:2020), 5-6.

³ Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta Media Group:2021), 4.

menumbuhkan motivasi belajar, dan pembelajaran berjalan efektif.⁴ Menurut Nasution, media pembelajaran juga dapat mengetahui keefektifan pembelajaran di kelas berjalan efektif atau tidak. Sehingga dengan adanya media pembelajaran di kelas lebih efektif dan siswa mudah memahami materi dan yang paling penting tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.⁵

Akan tetapi seiring dengan berjalannya media yang diaplikasikan guru seringkali membuat siswa merasa bosan akan media tersebut. Maka dari itu media pembelajaran juga harus terdapat pengembangan atau peningkatan dalam setiap waktunya guna bertujuan agar siswa tidak bosan sehingga mudah memahami materi yang sudah disampaikan guru. Maka dari itu bisa ditarik kesimpulan bahwa media merupakan perantara dalam penyampaian materi agar dapat mempermudah pemahaman siswa.

Berbagai komponen keterampilan guru dalam mengajar yang dibantu dan didukung dengan adanya media dan teknologi yang diperkirakan mampu mengembangkan potensi dan prestasi belajar siswa. Media dan teknologi yang dimaksud adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat agar tercapai aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁶ Pada Permendiknas No.16 Tahun 2007 menyatakan bahwa seorang pendidik mampu memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dalam materi pelajaran yang diajarkan agar mencapai suatu tujuan dari pembelajaran tersebut.

Dengan adanya pengembangan media yang berawal dari menggunakan

⁴ Abdul Wahab, "*Media Pembelajaran Matematika*", (Aceh: Yayasan Muhammad Zaini, 2021), H. 391-392.

⁵ Rudi Sumiharsono Dan Hisbiyatul Hasanah, "*Media Pembelajaran*" (Makasar: Pustaka Abadi, 2020), 10.

⁶ Dr. Sukiman, M.Pd., "*Pengembangan Media Pembelajaran*" (Yogyakarta: Pedagogia, 2020), Iv.

LKS kemudian dikembangkan menjadi media *fishbone diagram* tentunya akan menjadikan pembelajaran menjadi efektif. Karena dalam LKS hanya berisi materi dan beberapa latihan soal saja. Tentunya akan membuat peserta didik bosan karena harus banyak membaca teks saja. Tetapi fakta dan dalam penelitian membuktikan bahwa membaca memang dapat menambah ilmu pengetahuan seseorang dan sedikit yang menerapkannya.

Literasi merupakan hal yang sedang marak pada pendidikan di Indonesia. Literasi merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar dengan tujuan untuk mengikuti perkembangan belajar dalam meningkatkan sumber daya manusia. Kemampuan membaca adalah kegiatan dimana seseorang melihat kemudian juga memahami tulisan selain itu juga memberikan pengaruh positif. Membaca dapat dimulai dari kebiasaan yang telah dituntun oleh orang tua siswa yaitu dengan membiasakan meluangkan waktu minimal 30 menit setiap harinya untuk menikmati berbagai jenis *literature*. Literasi baca penting jika dikembangkan karena membaca adalah keterampilan yang dimana dapat mencapai keterampilan lainnya. Salah satu cara dalam meningkatkan literasi yaitu melalui penggunaan media pembelajaran.⁷

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada umumnya menggunakan buku paket, LKS, dan modul yang digunakan saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuannya, tentunya membutuhkan interaksi antara guru dan peserta didik

⁷ Rosmawati, F., & Rohana. (2022). Potret Literasi Baca Tulis Sebagai Salah Satu Keterampilan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 526. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.55854>

melalui pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran, termasuk materi dan alat bantu pembelajaran, menjadi landasan bagi proses belajar. Aktivitas pembelajaran melibatkan transfer pengetahuan baik di dalam maupun di luar ruang kelas, yang dipandu oleh guru sebagai pendamping dalam kegiatan pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan banyak komponen yang terlibat, beberapa unsur yang termasuk di dalamnya adalah rencana pelajaran, teknik pengajaran, materi pembelajaran, dan alat bantu pembelajaran. Menurut Munadi, guru harus memiliki keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran sebagai bagian dari kompetensi pedagogik salah satunya adalah dalam penguasaan materi dan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran, pada era ini media sangat membantu kegiatan pembelajaran, sehingga para guru diharapkan untuk kreatif dalam membuat media, seorang guru diharapkan untuk menambah berbagai macam media pembelajaran untuk menjadikan pemahaman materi menjadi lebih mudah bagi peserta didik. Untuk meningkatkan literasi membaca peneliti memilih untuk menggunakan media *Fishbone Diagram* sebagai alat pembelajaran, media *fishbone* merupakan alat yang membantu meningkatkan ketertarikan membaca pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

Untuk menghasilkan pembelajaran yang dapat dengan mudah mencapai tujuan salah satu metode yang sering dipakai adalah dengan memanfaatkan

media pembelajaran. Terdapat dalam Al Qur'an yang memberikan contoh media membantu kegiatan pembelajaran. Salah satu firman Tuhan dalam Surah An-Nahl Ayat 89 menyatakan bahwa:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ۝ ٨٩

Artinya: “Ketika Kami membangkitkan saksi dari mereka sendiri pada hari kiamat, dan Kami menjadikanmu (Muhammad) sebagai saksi atas mereka. Kami juga mengutus Al-Qur'an kepadamu untuk memberikan penjelasan yang menyeluruh, sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi mereka yang tunduk pada kehendak-Nya”.⁸

Pada ayat yang sudah dijelaskan, al-Qur'an dipandang sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dimaksudkan untuk memberikan penjelasan menyeluruh, memberikan petunjuk, serta sebagai sumber rahmat dan kebahagiaan bagi mereka yang tunduk pada-Nya. Karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran dianggap penting, karena media dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Pada ayat diatas juga menerangkan tentang media sebagai alat bantu juga sebagai petunjuk. Petunjuk yang dimaksud adalah jika seorang guru menggunakan media *Fishbone* diagram dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam menemukan akar persoalan dan mengidentifikasi suatu area masalah yang saling berkaitan, membantu peserta didik mengatur dan menghubungkan teks secara rinci, sehingga mereka dapat mengidentifikasi ide pokok dari teks bacaan yang berupa informasi, serta membantu siswa

⁸ Departemen of religion of the Republic of Indonesia, *Al-Qur'an and Translation*, (Holy:CV Mubarakatan Thoyyibah).

dalam memahami bagaimana tema inti mungkin berisi berbagai ide baru yang berkaitan.⁹ Maka dari itu guru juga dapat melakukan pemilihan media sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Fishbone diagram adalah salah satu media yang berfungsi untuk menganalisa penyebab dari suatu masalah atau kondisi. Sering juga diagram ini disebut dengan diagram sebab-akibat atau *cause effect* diagram. Selain *fishbone* diagram berfungsi untuk mengidentifikasi dan mengorganisasi penyebab-penyebab yang mungkin timbul dari suatu efek spesifik dan kemudian memisahkan akar penyebabnya. *Fishbone* diagram sendiri banyak digunakan untuk membantu mengidentifikasi akar penyebab dari suatu masalah dan membantu menemukan ide-ide untuk solusi suatu masalah.

Dari beberapa fungsi media *fishbone diagram* yang telah disebutkan diatas penelitian ini tertarik untuk mengembangkan media *fishbone diagram* guna menguji keefektifan media. Apakah media yang sudah dikembangkan mampu membuat efektif atau tidak terhadap hasil belajar siswa. Sehingga penelitian ini dilanjutkan dan mendapatkan persetujuan oleh kepala madrasah dan guru kelas pada saat melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 11 September 2023 di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi, dimana materi 5W + 1H ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada saat kegiatan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang

⁹ Nurul Mutiara Meisya dan Yamin. "Pengaruh *Fishbone Diagram* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar." No 5 (Juni 2022): 3.

menjadi narasumber menjelaskan bahwa kelas V yang terdiri 25 siswa, kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H menggunakan media buku LKS. Pada sekolah tersebut telah menerapkan kegiatan membaca yang mana kegiatan membaca dilaksanakan 10 menit pada isi pembelajaran yang disajikan. Disamping itu, para murid pun mendengarkan penjelasan guru kemudian menulis bagian penting dalam materi tersebut. Namun, siswa ketika membaca banyak yang melakukan interaksi lain. Untuk menjadikan proses pembelajaran lebih memikat dan murid-murid semakin giat belajar maka peneliti menjadikan media pembelajaran *Fishbone Diagram* dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa membaca dengan teliti.¹⁰

Alasan peneliti melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi, sebab di institusi pendidikan tersebut terdapat murid-murid yang mempunyai semangat belajar yang sangat tinggi, yang mana sebelumnya pembelajaran pada materi ini menggunakan LKS, dengan adanya hal tersebut, peneliti termotivasi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik yaitu melalui media *Fishbone Diagram*.

Alasan peneliti memilih media *Fishbone Diagram*, karena media tersebut merupakan media yang menarik untuk diterapkan pada pendidikan sekolah dasar, selain itu media *Fishbone Diagram* dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama. Media *Fishbone Diagram* dapat dijadikan sebagai alat dalam proses belajar-

¹⁰Interview guru kelas V Al Malik (Bapak Masyhudi) di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi pada tanggal 11 September 2023.

mengajar, agar memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran terkait dengan pertanyaan esensial "5W+1H".

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama pada tanggal 11 September 2023 menyatakan bahwa kurangnya pemanfaatan media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan membaca dan memahami materi, adanya inovasi dan juga kreatifitas guru dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan, agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik.¹¹ Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D (Research and Development)* dan akan mengembangkan produk atau media pembelajaran *Fishbone Diagram*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merangsang sistem pembelajaran.¹²

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada latar belakang masalah tersebut, penelitian ini fokus pengembangan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan judul penelitian ini adalah **"Pengembangan Media *Fishbone Diagram* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi"**.

¹¹ Obsevasi, di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama

¹² Rudi Hari Rayanto, "*Penelitian Pengembangan Model Addie & R2d2*", (Pasuruan: Perum Sekar Indah, 2020).33

B. Rumusan Masalah

Dengan dasar yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diformulasikan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.
2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Hasil dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah dalam bentuk media *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi. Oleh karena itu spesifikasi yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Media *Fishbone Diagram* ini didesain menggunakan aplikasi *Photoshop*.
2. Media *Fishbone Diagram* diprint menggunakan kertas manila dengan ukuran 61 x 68 cm.
3. Media *Fishbone Diagram* dibuat tiga dimensi dengan memberikan sedikit tumpukan dibawahnya.
4. Media *Fishbone Diagram* dialasi menggunakan kertas karton dengan tebal 0,4 cm dan ukuran 77 cm x 66 cm.
5. Ukuran tulisan pada media *fishbone diagram* disesuaikan dengan besar atau kecilnya ruang pada tempat tulisan. Tidak terlalu kecil dan besar. Dalam penelitian ini teks berukuran 16 pt sedangkan judul berukuran 140 pt.
6. Media *Fishbone Diagram* ini dibuat sesuai dengan materi 5W + 1H pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V.
7. Media *Fishbone Diagram* ini berbentuk tulang ikan yang berisi enam tulang.

8. Didalam tulang ikan ada tulisan *what, where, when, who, why*, dan *how* yang mana jawabannya akan diisi oleh peserta didik berdasarkan jawabannya.
9. Pada ekornya ada isi hikmah dan penerbit dari cerita, dan pada kepalanya ada judul dan penulis yang akan dijawab oleh peserta didik.
10. Didalam media *Fishbone Diagram* ini terdapat warna dan desain yang menarik untuk menarik perhatian siswa dalam mengerjakan.
11. Dalam media *Fishbone diagram* berisi beberapa pertanyaan, diantaranya: penerbit? Penulis? Hikmah cerita diatas? Apa judul cerita diatas? Dimana latar cerita tersebut? Siapa tokoh dalam cerita tersebut? Mengapa Toba marah kepada anaknya? Kenapa istri Toba marah kepada Toba? Kapan Toba mencari ikan di ladang? Dan bagaimana keadaan Samosir setelah Toba bilang dasar anak ikan?

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1) Manfaat teoritis

Diharapkan adanya hasil yang signifikan dari penelitian ini untuk membantu guru dalam mengajarkan materi 5W + 1H pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan agar mendapat kontribusi positif dari peserta didik dan juga antusias peserta didik dalam pemilihan suatu media yang cocok dan sesuai dalam proses mengajar, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, topik atau subjek yang dibahas 5W + 1H kelas V Madrasah ibtdaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

- a. Membantu siswa dalam memecahkan masalah.
- b. Membantu siswa lebih kreatif.
- c. Menjadikan anak menjadi lebih aktif.
- d. Meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Bagi Guru

- a. Mempermudah guru untuk melakukan pembelajaran yang santai dan menyenangkan bagi siswa.
- b. Membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa.
- c. Meningkatkan Guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

3. Bagi lembaga pendidikan sekolah

Dengan adanya studi ini diharapkan mampu memberikan nilai tambah dan menjadi fondasi untuk lembaga pendidikan sekolah yaitu

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

kaitannya dengan media dalam pembelajaran yaitu pada materi 5W + 1H. melalui harapan peneliti dari penelitian ini adalah agar sekolah dapat melakukan evaluasi dan memberikan masukan dalam membantu keefektifan kegiatan pembelajaran disekolah.

4. Bagi peneliti

Dengan ini penelitian ini diharapkan agar memberikan wawasan juga pengalaman baru bagi peneliti yaitu dalam

pengembangan media pembelajaran yaitu berbentuk media *Fishbone Diagram* untuk membantu kegiatan pembelajaran di sekolah.

5. Bagi peneliti lain

Dengan penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti lain, selain itu pengembangan media ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain, serta dapat menyempurnakan penelitian ini ke depannya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *Fishbone Diagram* adalah sebagai berikut, antara lain:

1. Media *Fishbone Diagram* dapat digunakan oleh semua siswa kelas V materi 5W + 1H dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Media *Fishbone Diagram* dapat meningkatkan ketertarikan membaca siswa.
3. Media *Fishbone Diagram* dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Media *Fishbone Diagram* dapat di gunakan saat pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *Fishbone Diagram* ini adalah:

1. Media ini memiliki ukuran yang cukup besar sehingga memakan tempat.
2. Fokus penelitian ini adalah pada murid-murid kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nahsatul Ulama Banyuwangi.

3. Media *Fishbone Diagram* difokuskan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H.

G. Definisi Istilah

Dalam isi dari penelitian ini, untuk menghindari salah pengertian penelitian, maka perlu di buat Definisi Operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan media adalah kegiatan mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran untuk mencapai sasaran pembelajaran.

2. *Fishbone Diagram*

Fishbone Diagram merupakan media yang dimana media tersebut berbentuk tulang ikan yang berisi tentang materi 5W+1H.

3. 5W+1H

5W + 1 H adalah bentuk singkatan dari *what, who, when, why, where dan how*, yang mana materi tersebut berkaitan mengenai pertanyaan.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Pengajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar adalah salah satu bagian dari proses pembelajaran yang mana dalam pembelajaran tersebut peserta didik diharapkan untuk memahami tentang berbahasa Indonesia yang baik, memiliki kemampuan berbahasa, dan juga pengetahuan melalui pembelajaran Berbahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa studi sebelumnya yang mencakup:

1. Jurnal Penelitian Dini Andiani mahasiswa Program Studi Pengajar di Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Tasikmalaya, yang mengajar di tingkat Sekolah Dasar. Pertanyaan penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan media *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada kosakata *homophone*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan efek penggunaan media *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata homofon. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen (pretest-posttest kelompok tunggal). Hasil yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pemanfaatan media *Fishbone Diagram* ini memberikan pengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa pada kosakata *homophone*.¹³
2. Jurnal penelitian Christiana Ery, mahasiswa FKIP Universitas Slamet Riyadi, Penelitian ini berfokus pada eksplorasi Penggunaan *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Tujuan utamanya adalah untuk menjelaskan implementasi dan manfaat dari penggunaan teknik pembelajaran *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan keterampilan membaca. Hasil penelitian ini adalah sebagai

¹³ Ini Andiani, “Pengaruh Media *Fishbone Diagram* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Kosakata *Homophone* di Kelas V Sekolah Dasar”, 2016.

berikut: 1) kelas menjadi nyaman dengan cara belajar yang aktif, 2) siswa menjadi percaya diri dengan adanya pembelajaran yang fokus utamanya adalah pada murid. 3) siswa diharapkan untuk menyampaikan pendapatnya dalam bentuk diskusi kelas tentang materi teks bacaan melalui penggunaan media *Fishbone Diagram*.¹⁴

3. Jurnal Penelitian Ratnawati Santoso, Herlinda Sofia, mahasiswa yang belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Esa Unggul, dengan judul Peningkatan Kemampuan Literasi dengan *Fishbone Diagram* pada Siswa SDS Hati Kudus. Pertanyaan penelitian ini mencakup: a) kurangnya kreativitas dalam penggunaan metode pembelajaran oleh guru kelas lima, b) kecenderungan guru untuk mengutamakan hafalan daripada pemahaman pada siswa, c) minimnya penggunaan alat bantu pembelajaran oleh guru untuk meningkatkan pemahaman yang berdampak pada memori jangka panjang, d) kurangnya kesempatan bagi siswa untuk belajar memahami, e) dominasi pembelajaran yang bersifat menghafal, f) tingkat kepercayaan diri yang belum optimal, dan g) kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berbagi pemahaman mereka atau prestasi. Solusi dalam penelitian ini adalah a) Langkah awal adalah mengidentifikasi modalitas siswa, b) Langkah berikutnya adalah memperkenalkan teknik belajar memahami menggunakan *Fishbone Diagram* dengan kalimat eksplorasi 5W+1H, c) Langkah ketiga adalah menjelajahi pertanyaan 5W+1H, d) Tahap

¹⁴ Chrisiana Ery, "Penggunaan Pembelajaran *Fishbone Diagram* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 22 No 1, 2018.

berikutnya adalah menguraikan dan menjelaskan pemahaman melalui karya, dan e) Langkah terakhir adalah mengevaluasi dan mengukur program. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi sosialisasi, pelatihan, evaluasi diri, paradigma, refleksi pedagogis, eksplorasi, simulasi, dokumentasi, diskusi kelompok, pemetaan, dan praktek. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi melalui pemanfaatan media *Fishbone Diagram*.¹⁵

4. Jurnal penelitian Mochamad Nanat Fatullah, Eko Handoyo, dan Nuni Widiarti, mahasiswa Pendidikan Dasar, Universitas Semarang, tentang pengembangan media pembelajaran fishbone penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran mengenai organ gerak hewan dan manusia ternyata dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan sebagai analisis pengaruh media pembelajaran fishbone Pada topik studi tentang organ gerak hewan dan manusia, penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media fishbone efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa Sekolah Dasar melalui proses pembelajaran skala kecil maupun skala besar.¹⁶

¹⁵ Ratnawati Susanto, Harlinda Syofyan, "Peningkatan Kemampuan Literasi dengan Fishbond Diagram pada Siswa SDS Hati Kudus", *Jurnal Abdimas*, Vol 5 No 2, 2019.

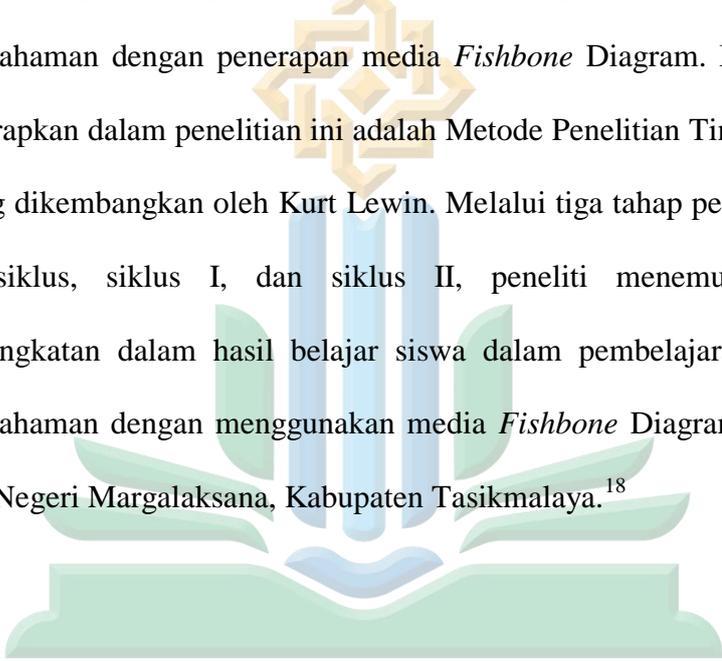
¹⁶ Mochamad Nanat Fatullah, Eko Handoyo, dan Nuni Widiarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fishbone pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Dengan Model

5. Jurnal penelitian Safira Ramadhani, Khairuna, mahasiswa Studi di Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, menginvestigasi dampak penerapan model *problem based learning* dengan menggunakan *fishbone* sebagai bantuan pada materi biologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah seberapa besar Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak dari penggunaan model *problem based learning* yang didukung oleh *fishbone* dalam pembelajaran biologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen instrumen penilaian yang digunakan adalah Penelitian menggunakan metode *pretest-posttest* dan non-tes, yaitu kuesioner. Dari total 30 responden, tidak ada yang masuk dalam kategori cukup kreatif atau kurang kreatif. Tingkat kemampuan berpikir dievaluasi melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa saat eksperimen. Kuesioner terdiri dari 12 item yang mengukur indikator kemampuan berpikir kreatif, dengan skala penilaian dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Total skor dari jawaban kuesioner adalah 1289, dengan persentase jawaban "kreatif" sebesar 88%. Berdasarkan indikator, siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dikategorikan memiliki kemampuan berpikir kreatif.¹⁷

Pembelajaran Berbasis Masalah Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Siswa Sekolah,” *Jurnal International dan Review* Jil.16 Edisi. 12 (Semarang 2022): 403, <https://doi.org/10.52403/ijrr.20221246>.

¹⁷ Safira Ramadhani, Khairuna, “Pengaruh model *problem based learning* berbantuan *fishbone* materi biologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 5, 2022.

6. Jurnal Penelitian Santoso dan Sunata, mahasiswa Jurusan PGSD FKIP Universitas Pasundan, dengan judul Dampak Penerapan Media Diagram *Fishbone* dalam Meningkatkan Keterampilan Memahami Bacaan pada Murid Sekolah Dasar. Studi ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi perubahan dalam hasil belajar siswa dalam membaca pemahaman dengan penerapan media *Fishbone* Diagram. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Melalui tiga tahap penelitian yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II, peneliti menemukan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media *Fishbone* Diagram di kelas V SD Negeri Margalaksana, Kabupaten Tasikmalaya.¹⁸



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

¹⁸ Santoso, Pasundan, "Pengaruh Penggunaan Media *Fishbone* Diagram untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal PPG Unpas*, 1. 2023

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dini Andiani.	Pengaruh media <i>Fishbone Diagram</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa pada kosakta <i>homophone</i> di kelas V Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan media <i>Fishbone Diagram</i> sebagai alat pembelajaran.	Pada penelitian ini media <i>fishbone</i> digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kosakta <i>homophone</i> , sedangkan pada penelitian yang dilakukan media <i>Fishbone Diagram</i> untuk mengungkap keteratikan siswa dalam membaca.
2.	Christiana Evy Tri Widyahening.	Penggunaan teknik pembelajaran <i>Fishbone Diagram</i> dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.	Sama - sama menggunakan <i>Fishbone Diagram</i> untuk meningkatkan membaca siswa.	Pada penelitian ini <i>Fishbone Diagram</i> menjadi teknik dalam pembelajaran, sedangkan pada penelitian yang dilakukan <i>Fishbone Diagram</i> sebagai media pembelajaran.
3.	Ratnawati Susanto, Herliba Syofyan, Belina Dwi Nurlinda, Gempita Besella Br, Rizki	Peningkatan kemampuan literasi degan <i>Fishbone Diagram</i> pada siswa SDS Hati Kudus	Sama - sama menggunakan media <i>Fishbone Diagram</i> dan sama - sama membahas tentang materi 5W +1H	Dalam penelitian ini menggunakan media <i>Fishbond Diagram</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan media <i>Fishbone</i>

	Sugiharta, Sumarni, Tantri Hertika Lestari.			<i>Diagram.</i>
4.	Mochamad Nanat Fatullah, Eko Handoyo, dan Nuni Widiarti.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fishbone</i> Dalam pembelajaran mengenai tema Organ Gerak Hewan dan Manusia, menggunakan model yang Berbasis Masalah Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Siswa Sekolah.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>Fishbone</i> , dan sama-sama diterapkan pada anak sekolah dasar, sama menggunakan metode R&D	Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek penelitiannya yang diajarkan dan tujuan pencapaian yang ingin dicapai.
5.	Safira Ramadhani, Khairuna.	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Fishbone</i> Materi Biologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.	Sama-sama menggunakan media <i>Fishbone Diagram</i> ,	Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan pada penelitian yang dilakukan media <i>Fishbone</i> menjadi alat pembelajaran materi 5W+1H. metode penelitiannya berbeda, jika penelitian ini

				menerapkan pendekatan kuantitatif, sementara penelitian sebelumnya memilih metode yang berbeda menggunakan R&D
6.	Santoso, Sunata.	Pengaruh penggunaan media Pemanfaatan Diagram Fishbone dalam upaya meningkatkan kemahiran membaca pemahaman di kalangan murid Sekolah Dasar.	Sama sama sebagai literasi membaca	Metode penelitian

Sumber: Data diolah, 2023

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang lain, karena penelitian ini bertujuan untuk mengkolaborasikan kegiatan membaca melalui media *Fishbone Diagram* agar siswa lebih tertarik untuk membaca dan pembelajaran menjadi efektif, selain itu media *Fishbone Diagram* masing belum banyak dilakukan pada pembelajaran tingkat Sekolah Dasar. Maka dari itu penelitian ini mengaplikasikan media *Fishbone Diagram* yang sudah dikembangkan pada pembelajaran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Asal muasal kata "media" adalah dari bahasa Latin, berasal dari kata "medium" yang merupakan bentuk jamaknya. Kata tersebut mengacu pada perantara atau sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arief Sadirman, media berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁹

Penggunaan media pendidikan merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran, koordinasi pembelajaran akan sulit dilakukan tanpa adanya alat bantu. Penggunaan alat bantu ini menjadi lebih efisien karena dapat diakses oleh berbagai tingkat peserta didik dalam segala jenis pembelajaran. Alat bantu pembelajaran ini juga dapat memotivasi peserta didik untuk mengambil alih tanggung jawab dan mengatur diri mereka sendiri.²⁰

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran signifikan dalam proses pembelajaran, pada era ini media sangat membantu kegiatan pembelajaran, sehingga para guru diharapkan untuk kreatif dalam membuat media, seorang guru diharapkan untuk menambah berbagai macam media pembelajaran untuk menjadikan pemahaman materi menjadi lebih mudah bagi peserta didik.

¹⁹ Rohani, "Media Pembelajaran", (Medan:2020), 5-6.

²⁰ Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta Media Group:2021), 4.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut Levie dan Lenz media pembelajaran, terutama yang bersifat visual, memiliki empat peran penting, yakni:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik perhatian serta membimbing siswa agar lebih tertarik pada materi yang diajarkan, hal ini terkait dengan kegunaan unsur visual yang ditampilkan.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif yaitu daya tarik media visual dapat dinilai dari seberapa menariknya bagi peserta didik saat mereka belajar atau membaca teks materi pembelajaran.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif, peserta didik dapat memperhatikan informasi atau pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

4) Fungsi kompensatoris

Melalui media pembelajaran ini, terlihat bahwa memberikan konteks yang membantu dalam memahami materi.²¹

c. Prinsip media pembelajaran

- 1) Peran guru dalam kelas tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh media pembelajaran tidak dapat menggantikan peran guru sepenuhnya, akan tetapi media merupakan sumber belajar yang mana tetap ada guru.

²¹Ahmad Syawaluddin, Hamzah Pagarra, "Media Pembelajaran", (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 19.

- 2) Tidak ada satu jenis media pembelajaran yang dapat menjadi solusi terbaik untuk mencapai semua tujuan pembelajaran. Setiap media memiliki kecocokan tersendiri untuk tujuan pembelajaran tertentu dan mungkin tidak cocok untuk tujuan pembelajaran yang lain. Artinya dalam media belum tentu dapat digunakan dalam pembelajaran lain selain yang merupakan karakteristik dalam media tersebut.
- 3) Media merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berperan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, tetapi media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan sistem pembelajaran.
- 4) Partisipasi aktif dari siswa harus menjadi prioritas utama dalam penggunaan media apa pun. Dengan memilih media pembelajaran yang sesuai, ini akan mendorong terciptanya model pembelajaran siswa aktif (CBSA). Dalam model ini, kegiatan belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa.
- 5) Penggunaan media pembelajaran tidak sekadar untuk mengisi waktu atau sebagai hiburan, melainkan merupakan bagian integral dari tujuan pembelajaran yang telah disusun.
- 6) Dalam memilih media pembelajaran, sebaiknya dilakukan secara objektif, tidak dipengaruhi oleh preferensi pribadi.

- 7) Menggunakan terlalu banyak media sekaligus dapat menyebabkan kebingungan bagi siswa. Oleh karena itu, disarankan untuk memilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- 8) Efek positif dan negatif dari media tidak hanya ditentukan oleh tingkat konkret atau abstraknya.
- 9) Media yang bersifat konkret mungkin sulit dipahami oleh siswa, tetapi sebaliknya, media yang bersifat abstrak dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang materi pelajaran.
- 10) Guru hendaknya kenal betul dengan media pembelajaran yang hendak digunakan. Karakteristik setiap media hendaknya dikuasai oleh guru.
- 11) Sebelum menggunakan media apapun, guru perlu melakukan persiapan yang seksama dan matang. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil yang terbaik.

d. Macam-macam media

Menurut asra media terbagi ke dalam beberapa kategori, yang meliputi:

1) Media visual

Media visual merupakan media yang dapat ditangkap melalui indra penglihatan, seperti gambar, papan tulis, globe, peta, dan lain sebagainya.

2) Media audio visual

Media audio visual adalah bentuk media pembelajaran yang memadukan unsur suara dengan visual secara simultan untuk memperoleh suatu informasi dari visualisasi baik berupa tulisan atau gambar dan disertai dengan audio, contohnya seperti media video dan media film, program TV, dan lain sebagainya.

3) Media audio

Media audio merupakan media yang melibatkan indra pendengaran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti radio. Karakteristik dari media audio ini adalah menggunakan suara untuk menyerap informasi dari materi dalam pembelajaran. Tujuan media ini adalah sebagai keterampilan menyimak dan keterampilan menirukan kata atau kalimat.

4) Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari tersebut meliputi teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, interaktivitas, dan lain-lain yang telah diubah menjadi format digital. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Contoh multimedia yaitu seperti video power point dan animaker.²²

²² Ahmad Syawaluddin, Hamzah Pagarra, "Media Pembelajaran", (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 37-77.

2. *Fishbone Diagram* (Tulang Ikan)

a. Pengertian

Fishbone Diagram adalah media pembelajaran yang berbentuk ikan dan didalamnya ada enam tulang yang berisikan materi 5W + 1H, biasa juga disebut *Cause and Effect Diagram* atau *Ishikawa*. *Fishbone Diagram* adalah alat pengendalian yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah agar dapat menemukan akar dari penyebab suatu masalah.²³ Diagram ini dikenalkan oleh Dr. Kaoru Ishikawa, seorang pakar dalam bidang pengendalian kualitas asal Jepang.

Dengan adanya *Fishbone Diagram* membantu mengidentifikasi beberapa potensi yang berasal dari setelah mengidentifikasi masalah atau dampak, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya melalui sesi brainstorming. Proses ini akan mengurai masalah menjadi beberapa kategori terkait, seperti manusia, mesin, material, kebijakan, prosedur, dan lain sebagainya.

Dari kategori tersebut semua memiliki penyebab yang perlu diuraikan.²⁴

b. Manfaat *Fishbone Diagram*

- 1) Menjadi latihan melalui berfikir secara kreatif dalam memecahkan masalah.
- 2) Membantu dalam menunjukkan *reading skill* siswa.

²³ Adiek Astika Clara Sudami, "Manajemen Strategik (Teori dan Analisis)", 2023, (Seval Literindo Kreasi), 179.

²⁴ Kuswadi, Erna Mutiara, "Delta Delapan Langkah dan Tujuh Alat statistik untuk peningkatan mutu berbasis computer", (Jakarta: Elex Media Komputindo: 2004), 79.

- 3) Dapat mengaplikasikan ide-ide dan mengetahui hubungan dengan bacaan yang telah dibaca.
 - 4) Mempermudah dalam mencari inti dari bacaan.²⁵
- c. Kelebihan yang dimiliki oleh media *Fishbone Diagram*
- 1) Media ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan literasi membaca.
 - 2) Pemanfaatan media tersebut dapat memberikan bantuan kepada pengajar dalam proses pembelajaran topik tersebut 5W+1H.
 - 3) Media ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa saat kegiatan pembelajaran.
- d. Kelemahan yang dimiliki oleh media *Fishbone Diagram*
- Siswa menjadi fokus pada istilah kunci yang ada pada diagram atau intisari saja. Namun, akan hal itu guru dapat mengarahkan siswa untuk memperhatikan dengan lebih seksama setiap kalimat dalam teks yang mereka baca, serta melatih mereka dalam pembentukan kalimat yang utuh.²⁶

3. Literasi Baca

a. Pengertian

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Dapat juga diartikan keterampilan membaca dan menulis adalah langkah pertama dalam membentuk literasi, yang merupakan kunci untuk

²⁵ Aprilia Putri Lisdawati, "Meningkatkan Pemahaman Baca Dengan Review Menggunakan Teknik Ishikawa Fishbone di SMPN 1 Tajurhalang Bogor", *Jurnal Program Kreatifitas Mahasiswa*, Vol.02 No.01, 2018,1.

²⁶ Nurul Mutiara Meisya, Yamin, "Pengaruh *Fishbone Diagram* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No 5, 2022, 7951.

pengembangan kemampuan membaca. Literasi membaca mempunyai fondasi yang kuat, dimana kemampuan membaca dapat diartikan usaha dalam memahami, menggunakan, menjelaskan, yang terlibat dengan teks dan sejenisnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Membaca merupakan kegiatan dimana dalam hal ini Proses membaca melibatkan penerimaan dan interpretasi informasi dalam otak. Grabe mengemukakan bahwa membaca merupakan proses interaktif dalam dua hal bersifat interaktif.²⁷

Hal ini, dapat dikatakan bahwa membaca bertujuan untuk memperluas kapasitas membaca individu, dimulai dengan menciptakan aktivitas bermanfaat dan mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari membaca teks atau dapat juga melalui kehidupan nyata yang telah mereka ketahui, selain itu juga mendapat pengalaman dalam kegiatan membaca melalui mengaitkan informasi dan teks.

Membaca menjadi kunci dalam mempelajari pengetahuan, terutama ada informasi dan juga petunjuk dalam kehidupan setiap harinya. Dalam membaca tidak hanya membaca tetapi juga mengerti materi yang telah dibaca. Selain itu kemampuan dalam menulis juga wajib untuk dimiliki seseorang, membaca dan menulis saling berkaitan melalui kemampuan berbahasa juga penguasaan kosakata.

²⁷Christiana Evy Try Widyahening, "Peningkatan eknik Pembelajaran *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa" Jurnal Komunikasi pendidikan, Vol.2 No.1, 2018, 13.

Setelah membaca gagasan kemudian perlu adanya disalurkan melalui tulisan, dengan tujuan agar mempermudah dalam menggali informasi yang telah dibaca.²⁸

4. Materi 5W +1H

a. Pengertian

5W + 1H merupakan kependekan dari apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Artinya dalam kejadian nyata atau cerita yang berisikan pertanyaan apa, dimana, kapan, siapa, kenapa, dan bagaimana.²⁹

a) *What*

What artinya apa, hal ini digunakan untuk menganalisis sebuah cerita, misalnya cerita tentang cerita si kancil dan siput seperti apa yang maksud dalam cerita si kancil dan siput?.

b) *Where*

Where artinya dimana, hal ini digunakan untuk menganalisis dimana kejadian yang ada dalam cerita, misalnya menanyakan dimana perlombaan itu dilaksanakan?

c) *When*

When artinya kapan, pada hal ini digunakan untuk menganalisis kapan waktu yang terjadi dalam cerita tersebut, misalnya kapan

²⁸ I Nengah Sueca, "Literasi Dasar Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa", (Bali: Nilacakra:2021), 31.

²⁹ Tim Guru Penerbit HB, "Buku Pintar Pasti Kisi-Kisi Akurat", (Jakarta: Lembar Langit Indonesia: 2015), 21.

kapan perlombaan itu dilaksanakan? Pada intinya terkait dengan waktu, seperti siang, besok, pagi hari.

d) *Who*

Who artinya siapa, hal ini digunakan untuk menganalisis tokoh yang ada dalam sebuah cerita, contohnya siapa yang ikut dalam kegiatan perlombaan. Seperti kancil dan siput.

e) *Why*

Why artinya mengapa, hal ini digunakan untuk menganalisis latar belakang kejadian dalam cerita tersebut. Contohnya mengapa pertengakaran itu bias terjadi?, mengapa si kancil kesakitan?. Pada intinya *Why* merupakan keterkaitan dengan karakter tokoh tersebut.

f) *How*

How artinya bagaimana, dalam hal ini digunakan untuk menganalisis bagaimana peristiwa itu terjadi, teknik ini hampir

sama dengan *why*, namun siswa dapat membedakan perbedaan dari pertanyaan tersebut.³⁰

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

1) Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata Pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan Pembelajaran Bahasa

³⁰ Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta Media Group:2021), 4.

Indonesia pada dasarnya bertujuan untuk melatih peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis.

Guru berusaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi tertulis dengan memperhatikan aspek-aspek kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan penjelasan.³¹

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).³²

³¹ Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2, 2020, 246.

³² Rahmawati Rizka Maulita, "Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI", (Semarang, 2023) 31.
<https://repository.ump.ac.id/468/2/Rahmawati%20Rizka%20Maulita%20Bab%20I.pdf>

2) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagaimana dinyatakan oleh (Akhadiah dkk. 1991: 1) adalah agar siswa ”memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar”. Dari penjelasan Akhadiah tersebut maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dirumuskan menjadi empat bagian.

1. Lulusan SD diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.
2. Lulusan SD diharapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia.
3. Penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa.
4. Pengajaran disesuaikan dengan tingkat pengalaman siswa SD.³³

Butir (1) dan (2) menunjukkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia SD yang mencakup tujuan pada ranah kognitif

³³ Hisbullah dan Nurhayati. “Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” (Sulawesi Selatan: Aksara Timur, 2020), 1.

dan afektif. Butir (3) menyiratkan pendekatan komunikatif yang digunakan. Sedangkan butir (4) menyiratkan sampai di mana tingkat kesulitan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan.

Dari tujuan tersebut jelas tergambar bahwa fungsi pengajaran bahasa Indonesia di SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa itu, terutama sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menyerap ilmu yang dipelajari lewat bahasa itu. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa

Indonesia perlu diperhatikan pelestarian dan pengembangan nilai-nilai luhur bangsa, serta pembinaan rasa persatuan nasional.³⁴

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam (BSNP 2006) dijabarkan menjadi beberapa tujuan. Tujuan bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Adapun tujuan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi Bahasa siswa, serta lebih

³⁴ Hisbullah dan Nurhayati. *“Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.”*, 17.

mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya. Tujuan bagi orang tua siswa adalah agar mereka dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program pembelajaran. Tujuan bagi sekolah adalah agar sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan siswa dan sumber belajar yang tersedia. Sedangkan tujuan bagi daerah adalah agar daerah dapat menentukan sendiri bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan sosial.

3) Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006: 18) mengemukakan bahwa, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai

berikut:³⁵

1. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan nara sumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra

³⁵ Hayati. "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar." (Lampung: Universitas Negeri Bandar Lampung, 2022), 21.

berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.

2. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.³⁶

3. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib,

pengumuman, kamus, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

4. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memerhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa

³⁶ Erma Sukmawati, "*Pengajaran Melalui Media*," (Klaten: Grup Media Tahta: 2021), 35.

kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.³⁷

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia diatas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

4) Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Strategi pembelajaran adalah siasat guru dalam mengefektifkan, mengefisienkan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara siswa dengan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Pada dasarnya strategi pembelajaran mencakup empat hal,

yaitu:

1. Penetapan tujuan pembelajaran.
2. Penetapan sistem pendekatan pembelajaran.
3. Pemilihan dan penetapan metode, teknik dan prosedur pembelajaran. Dibagian ini termasuk penetapan alat, media, sumber dan fasilitas pengajaran serta penetapan langkah - langkah strategi pembelajaran.

³⁷ Hayati. "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar.", 33.

4. Penetapan kriteria keberhasilan proses pembelajaran dari dan dengan evaluasi yang digunakan.

Ada empat masalah pokok yang sangat penting yang dapat dijadikan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar berhasil sesuai dengan yang diharapkan, yaitu:³⁸

1. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi serta kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sesuai dengan harapan.
2. Memilih pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat pembelajar.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan.

5) Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

1. Pendekatan Formal

Metode pembelajaran bahasa yang relevan dengan pendekatan ini adalah metode terjemahan tata bahasa dan metode membaca.

³⁸ Kesuma Dwi Wahyu Wigati. "Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." (STIKIP PGRI Trenggalek, 2022), 2.

2. Pendekatan Empirik

Disebut pendekatan empirik karena didasarkan pada pengalaman, dan disebut pendekatan behavioris karena mendapat masukan dari psikologi behavioristik.

3. Pendekatan Struktural

Pendekatan struktural merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang dilandasi oleh asumsi yang menganggap bahwa bahasa adalah seperangkat kaidah.

4. Pendekatan Keterampilan

Keterampilan proses berfungsi sebagai alat menemukan dan mengembangkan konsep.

5. Pendekatan Rasional

Pendekatan rasionalis dikenal sebagai aliran mentalis yang dipelopori oleh Chomsky. Aliran ini muncul dalam bidang bahasa dan pengajaran bahasa pada tahun 1960-an.

6. Pendekatan Fungsional

Pembelajaran bahasa dengan pendekatan fungsional dilakukan dengan mengadakan kontak langsung dengan masyarakat pemakai bahasa.³⁹

7. Pendekatan Terpadu

Pendekatan pembelajaran bahasa yang terintegrasi didasarkan pada kenyataan bahwa penggunaan bahasa sehari-hari baik

³⁹ Kesuma Dwi Wahyu Wigati. "Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." 28.

secara formal maupun tidak formal tiap- tiap aspeknya tidak pernah berdiri sendiri.

8. Pendekatan Integral

Pendekatan integral menganut pengertian bahwa pengajaran bahasa harus merupakan sesuatu yang multidimensional.

9. Pendekatan Sociolinguistik

Pendekatan sociolinguistik diartikan sebagai pendekatan pembelajaran bahasa yang memanfaatkan hasil studi sociolinguistik yang menghubungkan gejala masyarakat dengan gejala bahasa.

10. Pendekatan Psikologi

Pendekatan psikologi dalam pembelajaran bahasa menelaah bagaimana peserta didik belajar bahasa dan bagaimana peserta didik sebagai individu yang kompleks.

11. Pendekatan Psikolinguistik

Pendekatan psikolinguistik bertumpu pada pemikiran tentang proses yang terjadi pada benak anak ketika mulai belajar bahasa, serta bagaimana pula perkembangannya.

12. Pendekatan Komunikatif

Pendekatan komunikatif merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang berlandaskan pada pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai.

6) Prosedur Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

- a. Penilaian proses, yaitu penilaian yang dimaksud untuk memperoleh informasi atas hal - hal yang sedang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, “Apa yang dilakukan siswa dalam belajar? Usaha apa yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajarnya? Bagaimana perkembangan dan kemajuan belajarnya?” Dari jenis penilaian ini akan diperoleh gambaran mengenai perkembangan kemajuan siswa, masalah - masalah yang dihadapi siswa, serta sikap atau tanggapan siswa terhadap kemajuan yang diperolehnya dan masalah yang dihadapinya. Alat penilaian yang digunakan biasanya berupa nontes.
- b. Penilaian hasil, yaitu penilaian yang dimaksudkan untuk menentukan pencapaian atau hasil belajar siswa. Alat penilaian yang digunakan adalah tes dan non - tes.⁴⁰

7) Alat Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

- a. Tes, yaitu serangkaian pertanyaan atau tugas untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Tes dapat dilakukan secara lisan (disebut tes lisan), secara tertulis (disebut tes tertulis: tes objektif dan uraian atau esai) dan secara perbuatan (disebut tes perbuatan).

⁴⁰ Yayah Churiah, “*Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*”, (Jakarta, 2022). 9
http://file.upi.edu/Direktori/DUALMODES/PENDIDIKAN_BAHASA_DAN_SASTRA_INDONESIA_DI_SEKOLAH_DASAR_KELAS_RENDAH/BBM_9.pdf

- b. Non - tes, yaitu alat penilaian selain tes. Teknik non - tes ini dapat dilaksanakan dengan observasi, wawancara atau konferensi, dan portofolio.⁴¹



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

⁴¹ Yayah Churiah, “*Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*”, (Jakarta, 2022). 13
http://file.upi.edu/Direktori/DUALMODES/PENDIDIKAN_BAHASA_DAN_SASTRA_INDONESIA_DI_SEKOLAH_DASAR_KELAS_RENDAH/BBM_9.pdf

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan, yang dikenal dalam bahasa Inggris sebagai *Research and Development (R&D)*. Metode ini digunakan untuk mengembangkan produk khusus dan menguji efektivitasnya.

Metode penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang di inginkan membutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, selain itu juga perlu menguji keefektifan produk yang bertujuan untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴² Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang telah dikembangkan *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatu Ulama Banyuwangi.

Pada peneliti dalam penelitian ini berdedikasi untuk terus belajar dan mengembangkan produk yang dihasilkan yang diharapkan nantinya media ini dapat menjadi media yang membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

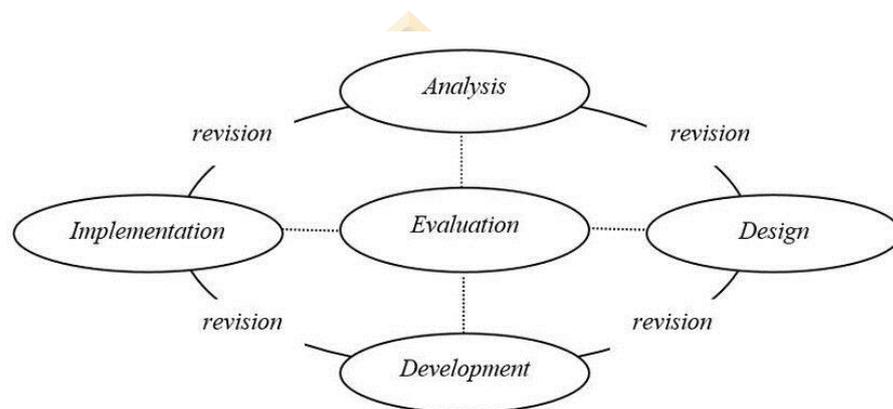
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan hasil karya Dick dan Carry pada tahun 1996. Model ini dirancang untuk menyusun sistem pembelajaran.⁴³

⁴² Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", Alfabeta (Bandung: 2018), 297.

⁴³ Rudi Hari Rayanto, "*Penelitian Pengembangan Model Addie & R2D2*", (Pasuruan: Perum Sekar Indah, 2020).33

Awal mula model pengembangan ADDIE ini dilakukan pertama kali oleh Robert Marible Branch. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yang mana sesuai dengan singkatan dari kata ADDIE, yaitu ada Proses terdiri dari lima langkah, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁴⁴



Gambar 3.1
Tahap Model Pengembangan ADDIE

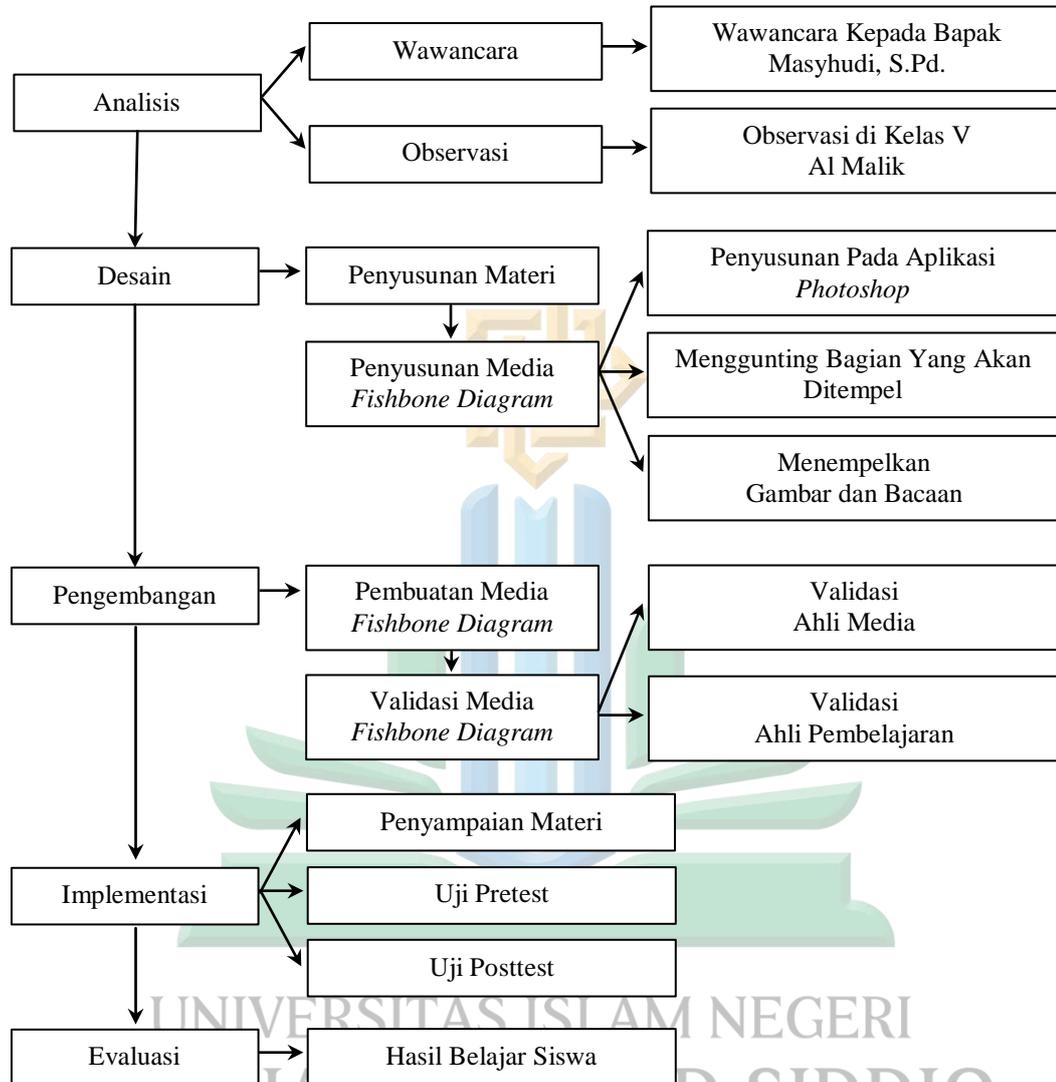
Berdasarkan pernyataan yang telah dijelaskan bahwa hasil yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media yang telah dikembangkan *Fishbone Diagram* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi 5W + 1H siswa kelas V Madrasah ibtdaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

B. Prosedur pengembangan

Prosedur model pengembangan ADDIE digunakan karena tahapan yang digunakan menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk menggambarkan intrusional. Berikut ini adalah prosedur pengembangan produk model ADDIE:

⁴⁴ Ali H. Al-Bulushi dan Sameh Said Ismail, "Developing an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University", *Theory and Practice in Language Studies* 7, no.2 (2017),96.

Tabel 3.1
Prosedur Pengembangan Model ADDIE



1. Tahap Analysis (analisis)

Analisis yaitu proses awal melibatkan penilaian kebutuhan serta identifikasi masalah yang sesuai, selain itu juga melibatkan evaluasi tugas yang harus dilakukan. Analisis tahapannya berfokus pada menentukan tujuan pembelajaran bagi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, output yang akan dihasilkan oleh peneliti adalah masalah yang mendasar pada pembelajaran, menganalisis kebutuhan peserta didik, selanjutnya menganalisis. Setelah itu, dilakukan identifikasi atribut dan ciri-ciri unik dari peserta didik. Langkah berikutnya adalah menganalisis materi pembelajaran, pada tahap tersebut dilakukan untuk memperoleh pengembangan media yang relevan yang mana telah sesuai dengan materi pembelajaran. Dan analisis yang terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran, pada analisis ini dilakukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi peserta didik. ⁴⁵

2. Tahap *design* (desain)

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan Fishbone Diagram pada media ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan materi pembelajaran

Menentukan capaian pembelajaran yang sesuai dengan materi
5W+1H.

⁴⁵ M. Ismail Walid, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar"(Skripsi, UIN Alaudin Makassar, 2017), 17.

2) Penyusunan desain media pembelajaran, sebagai berikut:

- Pada aplikasi *Photoshop*:
 - a) Menentukan gambar yang diinginkan.
 - b) Menyusun cerita sebagai bahan bacaan.
 - c) Menyusun gambar dan tulisan pada aplikasi *Photoshop*.
 - d) Memberi warna yang menarik pada gambar dan *background* bacaan.
 - e) Menggunting bagian yang akan ditempelkan
 - f) Menempelkan gambar dan bacaan yang sudah didesain, pada kertas karton, dan dibuat dalam bentuk tiga dimensi.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pengembangan merupakan proses mewujudkan produk yang diinginkan. Setelah desain ditetapkan produk yang akan dikembangkan, peneliti kemudian melanjutkan dengan melakukan proses pengembangan. Dalam pengembangan ini, peneliti ini peneliti mengembangkan media *Fishbone Diagram* dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media *Fishbone Diagram*.
- 2) Validasi media *Fishbone Diagram*

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Pada tahap penerapan dalam penelitian ini, merupakan langkah mengimplentasikan media *Fishbone Diagram* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam pengembangan media ini disusun sesuai konsep dari

tujuan, tahapan dalam implementasi yaitu pertama pelaksanaan kemudian pengujian. Pada tahap implementasi, fokus utama adalah mencapai:

- a) Membantu pada tahap implementasi, tujuan utamanya adalah membantu siswa mencapai target pembelajaran.
- b) Membantu memecahkan masalah yang terjadi.
- c) Pastikan bahwa pada akhir proses pembelajaran, terjadi peningkatan kemampuan peserta didik.⁴⁶

5. Evaluation (Evaluasi)

Penilaian adalah tahap terakhir dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media yang telah dibuat oleh peneliti. Evaluasi pengembangan media *Fishbone Diagram* memiliki tujuan untuk Untuk memahami aspek-aspek berikut:

- 1) Untuk memperoleh pemahaman tentang perilaku siswa selama proses belajar.
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran membaca merupakan dampak keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Manfaat yang diperoleh sekolah dari keberadaan tersebut pengembangan media *Fishbone Diagram*.
- 3) Uji coba

⁴⁶ Gloria Yohana Putri, "Implementasi Model Pembelajaran ADDIE pada Aplikasi Game Truth Or Dare untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Bermusik Siswa SMA".

C. Desain uji coba

Desain pengujian dilakukan sebagai langkah selanjutnya setelah tahap perencanaan produk menjadi suatu produk yang diinginkan. Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan uji coba diperlukan untuk memperoleh informasi yang tepat guna untuk meningkatkan kualitas produk. Uji coba juga bertujuan pengujian dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan sesuai dengan target yang ditetapkan serta mencapai tujuan yang diinginkan.

Uji coba ini terdapat beberapa penguji, diantaranya yaitu ahli media dan ahli pembelajaran yang nantinya akan diwakilkan oleh guru, dan selanjutnya akan melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat.

D. Subjek uji coba

Peserta dalam pengujian media *Fishbone Diagram* dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari seorang dosen ahli media dan seorang guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi. Uji coba subjek ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi validitas produk yang diujikan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

1) Ahli Media

Ahli media merupakan individu yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Seleksi ahli media dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki kompetensi yang relevan. Ahli

media memberikan umpan balik berupa evaluasi dan rekomendasi secara menyeluruh terhadap pengembangan *Fishbone Diagram*.

Dalam studi ini, peneliti memilih seorang pengajar dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Universitas Islam Negeri Kyai Achmad Siddiq, yakni Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., yang terkenal dengan pengalamannya dalam pengembangan media pembelajaran.

2) Guru Kelas V

Guru validasi adalah seorang profesional pendidikan yang memiliki keahlian khusus dalam proses pembelajaran. Contohnya, dalam penelitian ini, seorang guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama yang mengajar kelas V, yaitu Bapak Masyhudi, S.Pd., yang memiliki spesialisasi dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan menjadi bagian penting dalam penelitian metode *Research and Development*. Beberapa tahapan metode yang dijalankan peneliti dalam mengumpulkan data:

1) Observasi

Observasi menurut Sugiono adalah hal dimana dilakukan secara langsung oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang

komprehensif tentang situasi secara keseluruhan, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan pandangan yang menyeluruh.⁴⁷

Peneliti melakukan observasi aktif dengan terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati. Mereka secara langsung mengamati situasi dan mengumpulkan data dari lapangan untuk analisis lebih lanjut. Data yang diteliti yaitu meliputi kelakuan, sikap, adab, gerak-gerik, serta cara bertindak manusia menjadi fokus utama pengamatan. Data observasi mencakup berbagai interaksi di dalam suatu entitas organisasional serta pengalaman individu dalam konteks berorganisasi.⁴⁸

Observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kegiatan secara langsung dalam menggunakan media *Fishbone Diagram*. Hal ini dilakukan agar mengetahui minat baca peserta didik setelah menggunakan media *Fishbone Diagram*.

Data yang diperoleh peneliti yaitu mengenai kegiatan pembelajaran sebelum adanya media *Fishbone Diagram*.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan informasi yang berguna bagi peneliti untuk mendapatkan wawasan awal yang mendalam tentang isu yang hendak diselidiki. Teknik ini memungkinkan para peneliti untuk merangkai potongan-potongan informasi yang

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 145.

⁴⁸ J.R Raco, "*Metode Penelitian Kualitatif* ". (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia),112

diperoleh dari berbagai narasumber melalui wawancara ini melalui hal yang mendasar yaitu pada laporan tentang diri sendiri.⁴⁹

Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur, dalam wawancara ini bebas di mana peneliti tidak dengan merujuk pada panduan wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti, proses interaksi antara peneliti dan responden telah dipersiapkan sebelumnya disusun oleh peneliti secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan data.⁵⁰

Peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik wawancara sebagai metode pengumpulan data tidak terstruktur bertujuan untuk mencari informasi secara leluasa, melalui hal ini narasumber dapat menjelaskan informasi seseui idenya dan juga menyampaikan informasi yang ingin narasumber sampaikan yang tidak jauh dengan titik pertanyaan. Kemudian peneliti juga mencatat atau merekam hasil dari wawancara agar informasi yang didapatkan dapat diingat atau dicari kembali oleh peneliti.

Informasi yang diperoleh oleh peneliti melalui proses wawancara mencakup kepada guru kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi. Pada wawancara tersebut membahas terkait dengan pembelajaran yang dilakukan sebelum adanya media *Fishbone Diagram*.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 137-138.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 137-140.

3) Angket

Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data, di mana responden diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan. Teknik pengumpulan data ini dianggap efisien ketika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur, selain itu peneliti juga mengetahui harapan angket sebagai alat pengumpulan data dapat mengandung pertanyaan yang berjenis tertutup maupun terbuka. Penyebarannya bisa dilakukan secara langsung kepada responden, melalui platform online, atau bahkan dikirimkan melalui pos.⁵¹

Dalam penelitian ini angket digunakan sebagai proses validasi media *Fishbone Diagram*, dalam proses validasi ini peneliti menggunakan skala pengukuran *likert*. *Skala likert* alat ini berguna untuk mengevaluasi pandangan, opini, dan persepsi individu atau kelompok terhadap situasi sosial tertentu. Dengan menggunakan *skala Likert*, variabel tersebut kemudian dijelaskan secara lebih rinci. Ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk menyusun kumpulan pertanyaan yang mencakup berbagai aspek pertanyaan atau bisa juga pernyataan.⁵²

Data yang diperoleh peneliti dari angket adalah mengenai validasi tentang media *Fishbone Diagram* setelah disusun oleh peneliti, angket tersebut diserahkan kepada pakar dalam bidang terkait media dan ahli pembelajaran. Setelah mendapat angket yang telah disusun oleh peneliti kemudian diverifikasi oleh sejumlah ahli media dan juga guru kelas.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 142.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 93.

Guru kelas berperan sebagai pakar dalam konteks pembelajaran, dan mereka diminta untuk memberikan masukan terkait isi dan relevansi angket pada saat proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung. Setelah mendapatkan skor apabila skor tersebut masih kurang maka peneliti akan memperbaiki media tersebut.

4) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai materi pendukung yang dikumpulkan untuk mendukung dan memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Dengan adanya dokumentasi maka dapat dilihat bukti dokumen yang terdiri dari foto-foto kegiatan, hasil evaluasi peserta didik sebelum dan sesudah kegiatan, serta rekaman praktik pembelajaran menggunakan Fishbone Diagram, bersama dengan dokumen lain yang relevan, digunakan sebagai alat penguat dan pendukung bagi penelitian ini.⁴⁰

5) Lembar soal tes

Lembar soal tes merupakan alat pengumpulan informasi yang berisi sejumlah pertanyaan, yang bertujuan untuk mengasah kemampuan, mengukur tingkat pengetahuan, atau menilai bakat individu atau kelompok. Secara umum, tes dianggap sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman atau penguasaan subjek tertentu terhadap berbagai konten atau materi.⁴¹ Dalam lembar Untuk mengukur efektivitasnya, peneliti memanfaatkan *pretest* dan *posttest*. Pada tahap *pretest*, pertanyaan-pertanyaan disusun dalam berbentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari

10 soal. Sedangkan soal *posttest* peneliti memberikan soal pada bentuk media yang mana didalam media tersebut terdiri dari 10 pertanyaan. Alasan peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* karena peneliti ingin menguji efektifitas media *Fishbone Diagram* yang mana dalam hal ini yaitu peneliti membandingkan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan dalam studi ini adalah dengan memanfaatkan penelitian pengembangan, yaitu melalui teknik analisis dekriptif karena peneliti memperoleh masukan serta saran dari berbagai pakar media dan pengajar kelas sebagai bagian dari proses pengumpulan informasi pada saat melakukan validasi media *Fishbone Diagram*.

a) Analisis Data Validasi Ahli

Proses analisis data dilakukan untuk merinci validitas hasil yang telah diberikan oleh pemeriksa. Analisis bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keakuratan dari media yang telah dibangun. Setiap hasil penilaian dari para ahli media dan guru kelas dihitung dengan menjumlahkan nilai-nilai dari berbagai aspek. Rata-rata kemudian dihitung dengan membagi total nilai dengan jumlah item yang dinilai secara keseluruhan.

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Prosentase kevalidan dari ahli (nilai yang diberikan oleh ahli)

Tse = Total skor yang diperoleh (berdasarkan evaluasi ahli)

Tsh = Total skor yang diharapkan

Dalam klasifikasi validitas pengembangan media pembelajaran, tabel presentasi ini digunakan untuk menilai tingkat kesulitan produk yang telah dibuat. Penilaian validitas untuk produk media pembelajaran pada topik materi 5W+1H dinyatakan sebagai tidak valid pada skala terendah.⁵³

Tabel 3.2
Kriteria Kevalidan Media

No	Presentase Pencapaian	Kategori Kevalidan
1	76%-100%	Sangat Valid
2	51%-75%	Valid
3	36%-50%	Kurang Valid
4	0%-35%	Tidak Valid

b) Analisis Data Kuantitatif pada Hasil Tes

Pengolahan data kuantitatif pada tes melibatkan evaluasi nilai-nilai yang diperoleh dari jawaban peserta didik terhadap soal tes kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi, pada media *Fishbone Diagram*. Fungsi tes adalah untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan 5W + 1H. Pada media terdiri 10 soal yang akan dijawab peserta didik, skor untuk setiap pertanyaan diubah menjadi nilai individu untuk setiap siswa. Total nilai tes kemudian dihitung menggunakan metode perumusan berikut:⁵⁴

⁵³ Maskur Ahmad, "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa" Teluk Betung Bandar Lampung, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

⁵⁴ Sa'dun Akbar, *Instrumen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

$$\text{Rereta } S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

Rerata S_{akhir} : Rata-rata Skor peserta didik

$\sum ST$: Total akumulasi skor dari semua peserta didik

SM : Nilai maksimum yang bisa dicapai

Skor rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik dalam memahami materi 5W+1H dibandingkan dengan kategori tingkat efektivitas yang tercantum dalam tabel berikut:⁵⁵

Tabel 3.3
Kriteria Keefektifan Media *Fishbone Diagram*

Interval skor	Kriteria Keefektifan
$S_{\text{akhir}} > 85$	Sangat Efektif
$70 < S_{\text{akhir}} < 85$	Efektif
$55 < S_{\text{akhir}} \leq 70$	Cukup Efektif
$S_{\text{akhir}} \leq 55$	Tidak efektif

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

⁵⁵ Sa`dun Akbar, *Instrumen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi

Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi adalah sebuah lembaga pendidikan swasta yang terletak di Kota Banyuwangi, alamatnya berada di Jalan Diponegoro Nomor 1, Desa Tegalsari.

Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama adalah sekolah swasta yang memiliki akreditasi A. Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama berada dibawah kepemimpinan Bapak Drs. H. Lukman Hakim, MM.

Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama memiliki peserta didik dengan jumlah 288 peserta didik, yaitu terdiri siswa laki-laki 163 siswa dan 125 siswi perempuan.⁵⁶

1. Data Guru

Dalam kegiatan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama ini memiliki tenaga pendidik yang berperan penting untuk membantu proses pembelajaran. Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama memiliki guru sebagai tenaga pendidik yaitu 15 guru, yang mana ada 12 guru yang memiliki gelar S.Pd dan ada 2 guru yang memiliki gelar S.E.

Pada penelitian ini peneliti didampingi oleh Bapak Masyhudi, S.Pd selaku Guru kelas V Al Malik dengan jenjang pendidikan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

⁵⁶ Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi, "profil Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi", 21 Februari 2024.

2. Data Peserta Didik

Pada proses penelitian, peneliti telah menapatkan data peserta didik yang ada pada kelas V Al Malik. Yang mana peneliti menemukan jumlah nama dari peserta didik kelas V Al Malik. Adapun data dari peserta didik berikut adalah daftar kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama.⁵⁷

Tabel 4.1
Daftar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Ahmad Balyan Yusuf	L
2.	Ahmad Faiq Tsaqofi	L
3.	Ahmad Mugni Labib	L
4.	Alfadzri Herdy Choirunisya	L
5.	Alysia Inochi Za'idah Makmu	P
6.	Andra Fahmi Fadhilah	L
7.	Arum Cahya Aprilia	P
8.	Aura Vallerina Daniel	P
9.	Azky A'laa Afkarina	P
10.	Bravery Dwi Arya	L
11.	Dimas Edy Prasetya	L
12.	Fajar Syahbiyan Sahputra	L
13.	Garnet Saskia Faida	P
14.	Habibi Ahmad Firdaus	L
15.	Kaisa Lathufa Az Zahrofah	P
16.	Maulana Raihan Adli Al Han	L
17.	Moh Danish Akhtar Rayyan	L
18.	Mohammad Farrel Raditya	L
19.	Muhammad Faiq Idil Adha	L
20.	Muhammad Nasrul Haq	L
21.	Nafisha Elfa Rahma Aziza	P
22.	Pinky Aurel Aisyahrani	P
23.	Rona Kamiliya	P
24.	Sela Rohmah Fauziah	P
25.	Syifa Dzihniyztul Husna	P

⁵⁷ Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi, "profil Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi", 21 Februari 2024.

Dari data diatas menyatakan bahwa jumlah peserta didik kelas V Al Malik berjumlah 25 peserta didik, yang mana terdiri 11 perempuan dan 14 laki-laki.

3. Data Sarana dan Prasarana

Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama berdiri pada 11 Agustus 1959. Alasan peneliti melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama karena sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap dan memadai, termasuk berbagai sarana dan prasarana tersedia yaitu 2 ruang guru, 24 terdiri dari beberapa ruangan, termasuk ruang kelas, ruang kepala sekolah, dan ruang Tata Usaha (TU) 1 perpustakaan, 1 aula, 1 kantin dan koperasi, 1 lab computer, 1 lab Bahasa, 1 lobi, 8 kamar mandi, 1 UKS, 1 gudang, dan 1 ruang musik.

4. Program sekolah

Setelah menjalani proses wawancara dan observasi, peneliti berhasil mengumpulkan informasi yang diperlukan mengenai program di Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama. Kegiatan yang dijalankan di lembaga pendidikan ini meliputi mulai dari jam 06.00 WIB dilaksanakan pembiasaan yaitu membaca asmaul husna, waqiah, dan dilanjutkan dengan sholat dhuha. Pada hari selasa ada penambahan yaitu membaca mahalul qiyam, dan di hari senin ada penambahan yaitu kultum. Selanjutnya seluruh siswa masuk kelasnya masing – masing pada puku 07.00 WIB, kemudian istirahat pada jam 9.20 dan dilanjutkan pembelajaran kembali, untuk siswa kelas 1, 2, dan 3 pulang pada jam

pada pukul 11.00 waktu setempat, kegiatan tersebut berlangsung untuk siswa kelas 4, 5, dan 6 melaksanakan sholat dhuhur bersama, setelah itu pembiasaan membaca surah yasin dan tahlil, kemudian siswa diperbolehkan untuk pulang.

Selain itu sekolah juga menyediakan ekstrakurikuler yang dilaksanakan diluar jam pelajaran yang mana dapat diikuti oleh peserta didik yang bertujuan untuk mengasah kemampuan peserta didik. Adapun macam-macam ekstrakurikulernya yaitu taekwondo, music, menari, melukis, vocal, pramuka, dan qiroah.

B. Penyajian Data Hasil Uji Coba

Studi ini termasuk dalam jenis penelitian Research and Development (R&D), dengan tujuan utama dalam penelitian ini untuk mnghasilkan sebuah produk yang layak dan valid. Dalam rangka penelitian ini, hasil yang dihasilkan berwujud media *Fishbone Diagram* yang mana media tersebut terbuat dari kertas karton tebal, yang mana pada media tersebut berisi gambar ikan yang dilengkapi dengan cerita, dan juga materi 5W+1H. media *Fishbone Diagram* ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik aktif, dan juga menyenangkan, selain itu media ini juga dapat merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka, terutama terkait materi 5W+1H.

Metode pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan ADDIE, sebuah model pengembangan yang dirumuskan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996. Model ini umumnya

digunakan dalam pengembangan sistem pembelajaran.⁵⁸ Pendekatan ADDIE dalam pengembangan memiliki langkah-langkah yang terstruktur dengan baik. Setiap fase melibatkan proses revisi dan evaluasi yang berkelanjutan, memastikan bahwa hasil akhir merupakan produk yang valid.

Outcome dari proses pengembangan *Fishbone Diagram* materi 5W+1H ini dilakukan berdasarkan tahapan yang mana sesuai dengan singkatan dari kata ADDIE, yaitu ada proses tersebut terdiri dari lima langkah, yakni: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pembangunan, (4) penerapan, dan (5) penilaian.⁵⁹

1. Hasil Analisis (*analysis*)

Langkah awal dalam metode ADDIE adalah analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pokok yang ada dalam situasi tersebut kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi 5W+1H. Selain itu analisis juga bertujuan untuk menganalisis karakteristik pada setiap siswa dan juga untuk mengenali fakta, konsep, dan juga prosedur dalam kegiatan pembelajaran, yang mana hasil dari hasil analisis nantinya dapat dikaji juga dapat dicarikan solusi untuk memecahkan pada tahap ini, fokusnya adalah pada identifikasi permasalahan yang ada. Untuk mencapainya, kegiatan yang dilakukan melibatkan proses wawancara dan observasi. Melalui kegiatan ini, peneliti memperoleh informasi yang diperlukan untuk panduan dalam

⁵⁸ Rudi Hari Rayanto, "Penelitian Pengembangan Model Addie & R2D2", (Pasuruan: Perum Sekar Indah, (2020).33

⁵⁹ Ali H. Al-Bulushi dan Sameh Said Ismail, "Developing an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University", *Theory and Practice in Language Studies* 7, no.2 (2017),96.

proses pengembangan selanjutnya. media *Fishbone Diagram*. Adapun hasil analisis tersebut sebagai berikut:

- a. Hasil wawancara dengan guru kelas V Al Malik Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi.

Dari data wawancara yang telah diperoleh dari pengajar di kelas V Al Malik Bapak Masyhudi, S.Pd bahwa pembelajaran pada saat itu sudah menarik, karena pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas guru tidak monoton ceramah, tetapi masih mengajak diskusi dengan siswa menggunakan buku LKS, setelah itu siswa membaca materi yang akan diajarkan, perkiraan siswa dibiasakan membaca dalam waktu 10 menit, namun saat berlangsungnya kegiatan membaca siswa tidak terlalu fokus dan banyak ngobrol dengan temannya, dengan adanya hal tersebut siswa jadi kurang memahami materi. Maka dari itu penelitian ini mengembangkan media yang sudah dilakukan oleh guru kelas. Media yang digunakan di kelas sudah menarik namun peneliti ingin mengembangkannya guna menguji keefektifan media *Fishbone Diagram*. Dengan adanya media ini siswa dapat tertarik untuk membaca dengan tampilan yang menarik. Selain itu Bapak Masyhudi, S.Pd juga mengatakan bahwa siswa perlu hal baru untuk meningkatkan keterampilan literasi atau membaca dan pemahaman materi.⁶⁰

⁶⁰ Interview guru kelas V Al Malik (Bapak Masyhudi) di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi pada tanggal 11 September 2023.

Dengan adanya hal tersebut maka peneliti memilih untuk mengembangkan media *Fishbone Diagram* karena peneliti merasa bahwa dengan adanya media *Fishbone Diagram* tersebut dapat membantu siswa untuk tertarik dalam membaca.

b. Hasil observasi saat kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh melalui pengamatan langsung di ruang kelas V Al Malik Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi kepada bapak Masyhudi, S.Pd selaku guru kelas V pada hari Rabu tanggal 24 Agustus 2023 bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas guru menggunakan buku LKS, yang mana didalam LKS masih berisi materi dan lembar kerja siswa, sedangkan metode yang dipakai pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.⁶¹ Setelah guru menjelaskan maka dilanjutkan dengan siswa sedang mengikuti latihan dengan menyelesaikan soal-soal yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Karena dalam kegiatan membaca siswa tidak teliti dan kurang fokus, siswa menjadi tidak terlalu memahami, dengan hal itu siswa menjadi membuka materi pada buku LKS.

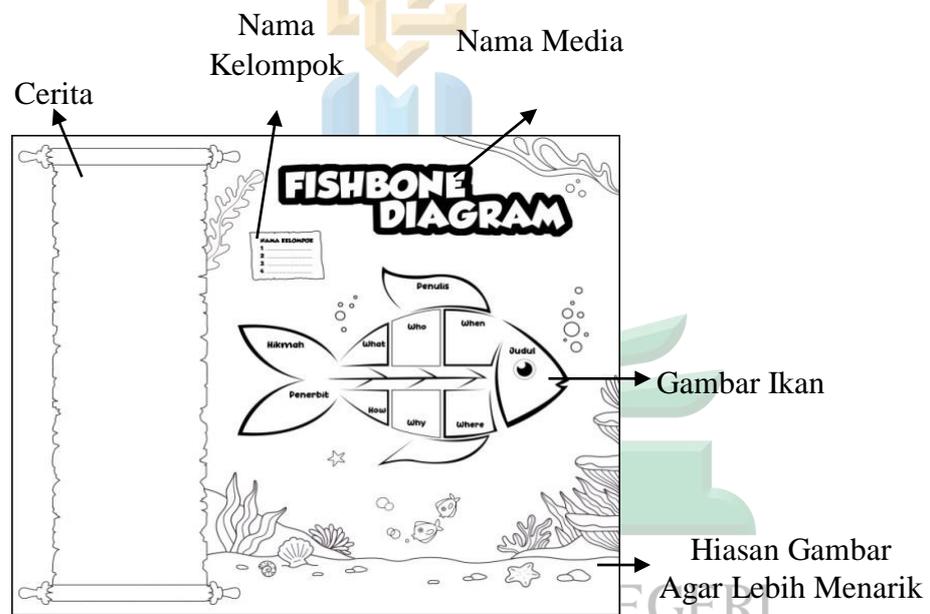
Oleh karena itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai landasan dalam mengembangkan produk yang dirancang sedemikian menariknya. Tujuan utamanya adalah untuk menarik minat siswa

⁶¹ Observasi di V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi, 24 Agustus 2023

dalam proses pembelajaran dan menguji keefektifan produk, dengan harapan dapat meningkatkan pencapaian belajar mereka.

2. Perencanaan (*Design*)

Pada fase perencanaan ini, beberapa langkah diambil untuk menetapkan tujuan pembelajaran serta merancang produk yang akan dibuat oleh peneliti. Adapun gambar sketsa sebagai berikut:



Gambar 4.1
Sketsa Media

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan materi pembelajaran

Pada tahap ini tujuan pembelajaran menggunakan media *Fishbone Diagram* telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan oleh peneliti telah sesuai

dengan kurikulum yang berlaku yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Isi Capaian Pembelajarannya yaitu peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar. Yang mana CP tersebut sesuai dengan materi 5W+1H, serta perencanaan pembelajaran yang telah dirancang untuk pertemuan tersebut 2 kali yaitu soal *pretest* dan *posttest* yang mana dalam soal tersebut semua berisikan cerita yang disesuaikan dengan materi 5W+1H dan mengandung sejumlah 10 pertanyaan yang terkait dengan konsep 5W+1H.

b. Penyusunan desain media *Fishbone Diagram*

Pembuatan media *Fishbone Diagram* didesain dengan menggunakan aplikasi Photoshop, yang kemudian dicetak lalu ditempelkan pada kertas karton. Bahan karton yang digunakan yaitu dengan tebal 0,4 cm dengan ukuran 77 cm x 66 cm. Pada media *Fishbone Diagram* berisikan gambar ikan yang berisi

pertanyaan tentang materi dan juga cerita, pada isi media tersebut juga didesain dengan menggunakan warna yang menarik. Adapun tahap awal pembuatan media *Fishbone Diagram* yaitu kumpulan peralatan yang diperlukan, seperti karton, gunting, manila, penggaris, cutter, lem, spidol, dan sejenisnya, dikumpulkan. Setelah itu, bahan-bahan tersebut diatur dan dibentuk sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.



Gambar 4.2
Bahan-bahan pembuatan media

c. Penyusunan pada aplikasi *photoshop*

a) Menentukan gambar yang diinginkan

Pada tahap ini peneliti memilih dan menyesuaikan gambar yang akan dicantumkan pada media *Fishbone Diagram*. Peneliti memilih beberapa gambar yang cocok dikaitkan dengan media, karena media pembelajaran ini berkonsep ikan, maka peneliti memilih beberapa gambar yang berkaitan dengan ikan, seperti air, kerang, bintang laut, tumbuhan air, dan lain sebagainya.

b) Menyusun cerita sebagai bahan bacaan

Pada tahap yang kedua ini peneliti menyusun cerita yaitu tentang cerita rakyat yang berjudul danau toba, peneliti mencari cerita yang sering diketahui oleh siswa, pada cerita tersebut telah berisi tentang pertanyaan yang sesuai dengan materi 5W+1H, yang mana didalam cerita tersebut tertulis penulis cerita, penerbit cerita, kemudian

juga ada tokoh dalam cerita, bagaimana kejadian cerita tersebut dan lain sebagainya.

d. Menyusun gambar dan tulisan pada aplikasi *Photoshop*

Pada tahap ini gambar dan cerita yang telah disusun dimasukkan kedalam desain *photoshop*, yang mana dalam tahap ini menggabungkan antara beberapa gambar yang telah dipilih dengan cerita yang telah disusun menjadi satu pada desain yang utuh.

e. Memberi warna yang menarik pada gambar dan *background* bacaan.

Pada tahap ini gambar dan tulisan yang telah didesain dan telah digabungkan diberi warna yang menarik, pada pemberian warna ini, peneliti memilih warna yang cukup menyala tetapi soft dan sesuai dengan ketertarikan siswa, ada beberapa warna yang dipakai dalam media ini, diantaranya seperti coklat, hijau,

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

biru, kuning, ungu, pink, merah, abu-abu, kuning, dan lain sebagainya. Memberi warna dalam media tersebut dirancang dengan tujuan untuk memicu minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

f. Menggunting bagian yang akan ditempel

Pada bagian ini setelah pendesainan pada aplikasi *Photoshop* dilanjutkan untuk diprint menggunakan kertas manila

yang berwarna putih, lalu digunting bagian – bagian yang akan ditempelkan pada karton.

- g. Menempelkan gambar dan bacaan yang sudah didesain, pada kertas karton, dan dibuat dalam bentuk tiga dimensi.

Pada bagian ini setelah digunting menjadi beberapa bagian ditempelkan pada kertas karton, kemudian digunting kembali sesuai dengan gambar, gambar yang sudah digunting ditempelkan pada karton sesuai bentuknya bertujuan agar gambar yang akan ditempelkan terlihat muncul atau berbentuk tiga dimensi.

3. Hasil Pengembangan (*development*)

Pada tahap selanjutnya yaitu adalah tahap pengembangan yang mana rancangan yang telah disiapkan pada tahap desain selanjutnya akan di tindak lanjuti pada tahap pengembangan. Adapun beberapa hal yang akan dibahas pada tahap pengembangan

oleh peneliti sebagai berikut:

a. Pembuatan media *Fishbone Diagram* Bahasa Indonesia

Pada pembuatan media, desain yang telah dibuat akan direalisasikan. Media *Fishbone Diagram* merupakan media bahan-bahan yang digunakan untuk membuatnya tersedia secara luas dan dapat diperoleh dengan mudah oleh semua orang media *Fishbone Diagram* sudah disesuaikan dengan aspek pembuatan yang awet karena menggunakan karton yang cukup tebal.

Pembuatan media *Fishbone Diagram* ini disesuaikan dengan kurikulum kelas V yang mencakup materi 5W+1H untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah itu, desain awal media tersebut dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, ahli media, dan juga ahli pembelajaran, yang mana setelah itu dilakukan revisi produk, kemudian dilakukan uji coba produk.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media *Fishbone Diagram* berikut adalah langkah-langkahnya: (1) menyiapkan peralatan dan materi yang diperlukan, (2) memilih gambar-gambar yang akan dikaitkan, (3) menyusun cerita sebagai bahan bacaan, (4) mendesain dengan menggunakan aplikasi *Photoshop*, (5) mendesain warna yang menarik pada bagian-bagian yang diinginkan, (6) hasil dari desain pada aplikasi *Photoshop* di print dengan menggunakan kertas manila warna putih, (7) hasil print tersebut digunting sesuai dengan gambar dan bentuk, (8) hasil gambar yang sudah digunting ditempelkan pada kertas karton dengan tebal 0,4 cm, yang mana dalam pemotongan gambar tersebut sesuai dengan bentuk yang gambar atau desain, (9) menempelkan kertas manila berwarna biru pada kertas karton dengan tebal 0,4 cm dengan ukuran 77 cm x 66 cm, (10) gambar dan bacaan yang sudah dipotong ditempelkan pada karton dengan lapisan manila warna biru.



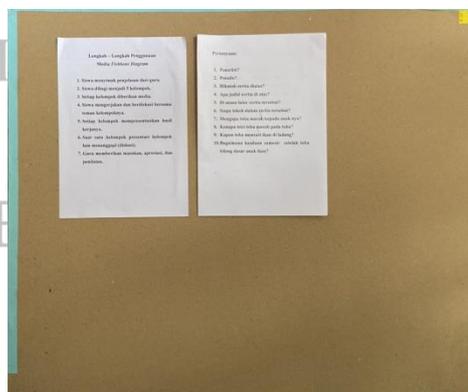
Gambar 4.3

Media Fishbone Diagram Tampak Depan Sebelum Direvisi



Gambar 4.4

Media Fishbone Diagram Tampak Samping Sebelum Direvisi



Gambar 4.5

Media Fishbone Diagram Tampak Belakang Sebelum Direvisi

b. Validasi media *Fishbone Diagram*

Validasi media dua orang validator yang terlibat dalam proses validasi, dengan satu orang berasal dari kalangan dosen dan satu orang dari kalangan guru kelas. Validasi untuk media *Fishbone Diagram* dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas V Al Malik di Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi yaitu Bapak Masyhudi S.Pd. Langkah validasi ini bertujuan untuk menilai kecocokan dan kelayakan penggunaan media *Fishbone Diagram*, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi 5W+1H.

1) Validasi ahli media

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, diperoleh rata-rata persentase sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan. Selain itu, juga

diberikan beberapa saran dan rekomendasi agar langkah-langkah dan detail pertanyaan yang terletak dibelakang untuk di laminating agar awet, selain itu juga agar saat pembelajaran menggunakan media tidak membolak balik media.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
A. Tampilan					
1	Media menarik secara visual	√			
2	Media memiliki desain yang kreatif	√			
3	Media portabel dan fleksibel dalam penggunaannya	√			
4	Media memiliki daya tahan yang baik dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama		√		
B. Fungsi Media <i>Fishbone Diagram</i>					
1	Media <i>Fishbone Diagram</i> sebagai kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia	√			
2	Media <i>Fishbone Diagram</i> mampu menarik minat peserta didik	√			
3	Media <i>Fishbone Diagram</i> menambah rasa senang ketika membaca	√			
C. Pemakaian					
1	Media dapat digunakan dengan mudah dan memiliki ketahanan yang baik terhadap kerusakan		√		
2	Media menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan	√			
3	Media memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi peserta didik terhadap materi yang disajikan	√			
Total Skor yang diperoleh					38

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Hasil presentase dari ahli media mendapatkan skor 95% dimana berarti media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sangat layak.

2) Validasi ahli pembelajaran Bahasa Indonesia

Dari evaluasi yang dilakukan oleh pakar pembelajaran maka diperoleh presentase rata-rata 92, 5% yang mana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat layak.

Tabel Hasil 4.3
Hasil Validasi Ahli pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1	Desain <i>Fishbone Diagram</i> sebagai media pembelajaran menarik perhatian	√			
2	Tampilan <i>Fishbone Diagram</i> mudah digunakan		√		
3	<i>Fishbone Diagram</i> membantu pemahaman materi oleh peserta didik		√		
4	Desain <i>Fishbone Diagram</i> memungkinkan praktik mandiri oleh peserta didik	√			
5	<i>Fishbone Diagram</i> sesuai dengan materi pembelajaran 5W+1H	√			
6	<i>Fishbone Diagram</i> sesuai dengan pencapaian pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik	√			
7	Penggunaan <i>Fishbone Diagram</i> dalam pembelajaran memberikan makna yang lebih dalam	√			
8	<i>Fishbone Diagram</i> membantu pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik		√		

9	Penggunaan <i>Fishbone Diagram</i> membuat pembelajaran menjadi lebih aktif	√			
10	Penggunaan <i>Fishbone Diagram</i> melatih peserta didik untuk bertanggung jawab dalam kelompok mereka	√			
Total Skor yang diperoleh		37			

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Hasil presentase dari ahli pembelajaran mendapatkan skor 92,5% dimana berarti media ini dapat dikategorikan sangat layak.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dimaksudkan untuk menguji produk pengembangan media *Fishbone Diagram*. Produk yang telah terbukti valid akan dijalankan dalam situasi pembelajaran sebenarnya.

Adapun pelaksanaan uji coba dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi yaitu kelas V Al Malik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, topiknya adalah materi 5W+1H. Ini akan dilaksanakan melalui dua pertemuan tatap muka pertemuan pertama penyampaian materi dan dilakukan *pretest*, dan pertemuan kedua dilakukan *pottest* juga uji coba.

Implementasi dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 3 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk

penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan *pretest*, pertemuan ketiga dan keempat dilakukan *posttest*. Adapun butir soal *pretest* dan *posttest* yang sudah dirancang dalam penelitian ini berbeda tetapi memiliki kisi-kisi dan bobot yang sama.

Data keterlaksanaan pembelajaran dapat diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Adapun bukti kegiatan pembelajaran dibuktikan di ilustrasi berikut:



Gambar 4.6

Penyampaian materi Pembelajaran



Gambar 4.7

Peserta Didik Mengerjakan Soal *Pretest*



Gambar 4.8
Peserta Didik Mengerjakan Soal *Posttest*

Kegiatan pada gambar diatas menunjukkan bahwa gambar tersebut menunjukkan kegiatan penggunaan media *Fishbone Diagram*. Berdasarkan implementasi diatas bahwa Data efektivitas media *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan pencapaian belajar Bahasa Indonesia diukur melalui perubahan hasil belajar. Pengujian produk pengembangan media menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest*. Sebelum intervensi, rata-rata nilai *Pretest* untuk kelas V adalah 60,8. Setelah intervensi, rata-rata nilai *Posttest* adalah 85,6. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Fishbone Diagram* berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V di Al Malik.

Berikut adalah tabel yang menampilkan data hasil *pretest* dan *posttest* untuk setiap siswa:

Tabel 4.4
Hasil Nilai Pretest

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest
1.	Ahmad Balyan Yusuf	60
2.	Ahmad Faiq Tsaqofi	70
3.	Ahmad Mugni Labib	50
4.	Alfadzri Herdy Choirunisya	70
5.	Alysia Inochi Za'idah Makmu	50
6.	Andra Fahmi Fadhilah	40
7.	Arum Cahya Aprilia	60
8.	Aura Vallerina Daniel	70
9.	Azky A'laa Afkarina	60
10.	Bravery Dwi Arya	60
11.	Dimas Edy Prasetya	50
12.	Fajar Syahbiyan Sahputra	60
13.	Garnet Saskia Faida	70
14.	Habibi Ahmad Firdaus	80
15.	Kaisa Lathufa Az Zahrofah	70
16.	Maulana Raihan Adli Al Han	20
17.	Moh Danish Akhtar Rayyan	70
18.	Mohammad Farrel Raditya	50
19.	Muhammad Faiq Idil Adha	70
20.	Muhammad Nasrul Haq	60
21.	Nafisha Elfa Rahma Aziza	70
22.	Pinky Aurel Aisyahrani	70
23.	Rona Kamiliya	50
24.	Sela Rohmah Fauziah	70
25.	Syifa Dzihniyztul Husna	70
Jumlah		1.520

Berdasarkan hasil *pretest* peserta didik *pretest* menunjukkan skor keefektifan media *Fishbone diagram* sebagai berikut:

J E M B E R

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{1.520}{2.500} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = 60,8\%$$

Berdasarkan *pretest* yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh rata-rata nilai sebesar 60,8 dari 25 peserta didik. *Pretest* dilakukan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda, di mana setiap soal memiliki skor maksimal 10.

Tabel 4.5
Hasil Data *Posttest*

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Ahmad Balyan Yusuf	80
2.	Ahmad Faiq Tsaqofi	80
3.	Ahmad Mugni Labib	90
4.	Alfadzri Herdy Choirunisya	90
5.	Alysia Inochi Za'idah Makmu	90
6.	Andra Fahmi Fadhilah	90
7.	Arum Cahya Aprilia	90
8.	Aura Vallerina Daniel	80
9.	Azky A'laa Afkarina	90
10.	Bravery Dwi Arya	80
11.	Dimas Edy Prasetya	90
12.	Fajar Syahbiyan Sahputra	80
13.	Garnet Saskia Faida	90
14.	Habibi Ahmad Firdaus	90
15.	Kaisa Lathufa Az Zahrofah	80
16.	Maulana Raihan Adli Al Han	80
17.	Moh Danish Akhtar Rayyan	80
18.	Mohammad Farrel Raditya	90
19.	Muhammad Faiq Idil Adha	90
20.	Muhammad Nasrul Haq	90
21.	Nafisha Elfa Rahma Aziza	90
22.	Pinky Aurel Aisyahrani	80
23.	Rona Kamiliya	90
24.	Sela Rohmah Fauziah	80
25.	Syifa Dzihniyztul Husna	80
Jumlah		2.140

Berdasarkan hasil *posttest* peserta didik *pretest* menunjukkan skor keefektifan media *Fishbone diagram* sebagai berikut:

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = \frac{2.140}{2.500} \times 100\%$$

$$\text{Rerata } S_{\text{akhir}} = 85,6\%$$

Hasil dari *posttest* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa rata-rata nilai dari 25 siswa adalah 85,6. *Posttest* ini melibatkan penerapan media, yang terdiri dari 10 soal uraian berbeda dengan *pretest* tetapi memiliki kisi-kisi bobot yang sama dan skor maksimum 10.

Peningkatan pencapaian belajar peserta didik terlihat dari perbedaan skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest*.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah analisis data dari *pretest* dan *posttest*, disimpulkan bahwa penggunaan media *Fishbone Diagram* efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar Bahasa Indonesia di kelas V Al Malik Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi. Perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Bahasa Indonesia materi 5W+1H dengan menggunakan media *Fishbone Diagram*.

C. Analisis Data

Pada bagian analisis data yang bertujuan untuk memaparkan secara rinci tentang hasil dari penerpan produk. Validasi produk dilakukan oleh sekelompok ahli validator media dan juga ahli pembelajaran.

1. Analisis data kelayakan media *Fishbone Diagram*

Validitas produk ditegaskan melalui evaluasi dari para ahli. Salah satu ahli yang terlibat dalam proses evaluasi adalah seorang ahli media, yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. Hasil validasi media diperoleh 95%, sedangkan validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu Bapak Masyhudi, S.Pd memperoleh hasil yang diperoleh adalah 92,5%. Kriteria kevalidan yang sangat tinggi terpenuhi dalam penggunaan media tersebut. Berdasarkan evaluasi validator, dapat disimpulkan bahwa media *Fishbone Diagram* untuk materi 5W+1H memenuhi standar kevalidan yang tinggi. Oleh karena itu, media ini siap untuk diuji coba pada tahap berikutnya dengan peserta didik, untuk menilai keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas V Al Malik Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama.

Berikut ini penjelasan nilai prosentase perbutir hasil validasi kelayakan media dari ahli media, berikut beberapa hal yang dapat disorot:

- 1) Media memiliki tampilan yang menarik dengan prosentase 100%. Hasil tersebut dengan perolehan skor 4.
- 2) Media memiliki tampilan yang unik dengan prosentase 100%. Hasil tersebut dengan perolehan skor 4.
- 3) Media dapat diterapkan di berbagai tempat dan waktu tanpa batasan prosentase 100%. Hasil tersebut dengan perolehan skor 4.

- 4) Media memiliki daya tahan yang tinggi dan dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama dengan prosentase 75%. Hasil tersebut dengan perolehan skor 3.
- 5) Media *Fishbone Diagram* sebagai kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.
- 6) Media *Fishbone Diagram* mampu menarik minat peserta memperoleh skor 100% dengan skor 4.
- 7) Media *Fishbone Diagram* mampu menambah rasa senang ketika membaca memperoleh skor 100% dengan skor 4.
- 8) Media mudah digunakan serta tidak mudah rusak memperoleh skor 75% dengan skor 3.
- 9) Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan dengan prosentase 100% dengan skor 4.
- 10) Media memungkinkan peserta didik memahami bacaan dengan mudah memiliki prosentase 100% dengan skor 4.

Berikut ini penjelasan nilai prosentase perbutir hasil validasi kelayakan media dari ahli pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Desain media pembelajaran *Fishbone Diagram* sangat menarik memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.
- 2) Tampilan pada media *Fishbone Diagram* ini mudah untuk dioperasikan mendapatkan skor 75% dengan skor 3.

- 3) Tampilan pada media *Fishbone Diagram* ini membantu peserta didik dalam memahami materi memperoleh prosentase 75% dengan skor 3.
- 4) Peserta didik dapat dengan mudah mengaplikasikan desain media *Fishbone Diagram* sendiri memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.
- 5) Media *Fishbone Diagram* telah sesuai dengan materi 5W+1H memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.
- 6) Media *Fishbone Diagram* sesuai dengan pencapaian yang ingin dicapai oleh peserta didik memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.
- 7) Dengan menggunakan media *Fishbone Diagram* pembelajaran menjadi lebih bermakna memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.
- 8) Media *Fishbone Diagram* membantu peserta didik memahami materi pembelajaran memperoleh prosentase 75% dengan skor 3.
- 9) Dengan menggunakan media *Fishbone Diagram* pembelajaran lebih aktif memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.
- 10) Penggunaan media *Fishbone Diagram* membantu dalam pengembangan tanggung jawab individu dalam kelompok mereka masing-masing memperoleh prosentase 100% dengan skor 4.

Berdasarkan penjelasan tersebut rata-rata kelayakan media *Fishbone Diagram* memperoleh prosentase 93,75% dengan perolehan kriteria sangat valid.

2. Analisis data keefektifan media *Fishbone Diagram*

Informasi mengenai efektivitas peserta didik diambil dari terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan jelas. Serta efektivitas peserta didik dianalisis berdasarkan hasil tes pra dan pasca pembelajaran kelas kelas V Al Malik Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil dari uji efektivitas:

Tabel 4.6
Data Analisis Keefektifan Hasil Belajar

No.	Kegiatan	Hasil Rata-Rata	Kriteria
1.	Pretest	60,8%	Kurang Efektif
2.	Posttest	85,6%	Efektif
Meningkat			24,8 %

Berdasarkan tabel diatas secara umum, terdapat peningkatan signifikan dalam efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media *Fishbone Diagram* belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Al Malik adalah dari *pretest* yang memiliki jumlah total nilai siswa 1.520 dengan jumlah siswa 12 yang belum tuntas sehingga mempunyai rata-rata yakni 60,8% menuju *posttest* yang memiliki nilai total seluruh siswa 2.140 dengan seluruh siswa tuntas sehingga mempunyai rata-rata nilai yakni 85,6%. Standar kriteria skor dari Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi yakni 70%, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata siswa dapat dikatakan meningkat dan secara otomatis

menggunakan media *Fishbone Diagram* yakni efektif untuk digunakan sehingga bisa meningkatkan keefektifan belajar siswa.

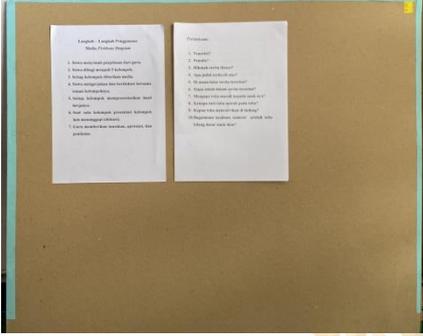
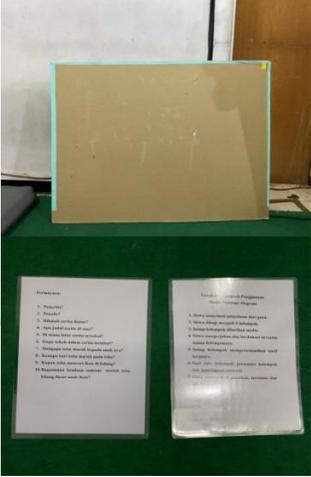
3. Analisis Hasil Belajar

Efektifitas media *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pengembangan media *Fishbone Diagram*. *Pretest* dan *posttest* adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang masing – masing soal apabila dijawab benar mendapatkan nilai 10.

D. Revisi Produk

Tahap revisi produk ini adalah tahap dimana peneliti siswa melakukan perbaikan pada produk berdasarkan masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli pembelajaran. Saat proses validasi media para validator tidak hanya memberikan penilaian berdasarkan angka, tetapi juga memberikan evaluasi berdasarkan kualitas, termasuk komentar dan saran. Berdasarkan penilaian kualitatif yang diberikan dari validator menjadi acuan peneliti untuk merevisi produk. Berikut ini adalah revisi yang diberikan oleh para ahli:

Tabel 4.7
Sebelum dan sesudah direvisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Langkah-langkah penggunaan media dan penjelasan pertanyaan terletak dibelakang dengan menggunakan lembar kertas print biasa.</p>	 <p>Langkah-langkah penggunaan media dan penjelasan pertanyaan di print berbeda dan dilaminating, sedangkan bagian belakang media kosong agar terlihat lebih rapi dan jelas.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media *Fishbone Diagram* ini menghasilkan produk yang dapat dilihat secara langsung yaitu dengan bentuk media tiga dimensi, pada media ini pembelajaran akan menjadi lebih menarik karena tampilannya menggunakan ilustrasi yang diminati anak-anak, seperti gambar ikan, kerang, bintang laut, dan sebagainya, sangat mendukung dengan warna-warna yang menarik seperti warna merah, biru, kuning, hijau dan lain-lain.

Pengembangan media *Fishbone Diagram* pendekatan model yang dipakai adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah yang melibatkan tahapan yang mana sesuai dengan singkatan dari kata ADDIE, yaitu ada lima fase dalam proses ini, termasuk analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁶² Sebelum menjalani tahap uji coba, media yang dikembangkan diperlihatkan terlebih dahulu kepada pemeriksa untuk mengetahui layak atau tidaknya media ini digunakan, pada hal tersebut validator akan memberikan komentar dan saran, berdasarkan masukan dan rekomendasi tersebut, peneliti akan melakukan penyesuaian yang diperlukan media tersebut, jika media telah dikategorikan layak, maka media dapat diuji cobakan.

⁶² Ali H. Al-Bulushi dan Sameh Said Ismail, "Pembangunan Sistem Praktek Mengajar Pr-Layanan Online Menggunakan Pendekatan ADDIE di Sebuah Universitas Timur Tengah", Teori dan Praktek dalam Studi Bahasa 7, no.2 (2017), halaman 96.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media *Fishbone Diagram* berikut langkah-langkah yang akan dilakukan: (1) Menyiapkan peralatan dan materi yang dibutuhkan, (2) memilih gambar-gambar yang akan dikaitkan, (3) menyusun cerita sebagai bahan bacaan, (4) mendesain dengan menggunakan aplikasi *Photoshop*, (5) mendesain warna yang menarik pada bagian-bagian yang diinginkan, (6) hasil dari desain pada aplikasi *Photoshop* di print dengan menggunakan kertas manila warna putih, (7) hasil print tersebut digunting sesuai dengan gambar dan bentuk, (8) hasil gambar yang sudah digunting ditempelkan pada kertas karton dengan tebal 0,4 cm, yang mana dalam pemotongan gambar tersebut sesuai dengan bentuk yang gambar atau desain, (9) menempelkan kertas manila berwarna biru pada kertas karton dengan tebal 0,4 cm dengan ukuran 77 cm x 66 cm, (10) gambar dan bacaan yang sudah dipotong ditempelkan pada karton dengan lapisan manila warna biru.

Adapun petunjuk penggunaan media *Fishbone Diagram* yaitu: (1) Siswa menyimak penjelasan dari guru, (2) Pembagian siswa ke dalam 5 tim, (3) Setiap tim menerima satu set peralatan, (4) Siswa mengerjakan dan berdiskusi bersama teman kelompoknya, (5) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, (6) Saat satu kelompok presentasi kelompok lain menanggapi (diskusi), (7) Guru memberikan masukan, apresiasi, dan penilaian.

Dalam hal ini terdapat satu kali revisi pada validasi media dipilih berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh dua penilai, satu di antaranya ahli

media dan yang lainnya ahli dalam pembelajaran. Maka hasil media *Fishbone Diagram* yang telah direvisi telah dianggap layak untuk digunakan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi 5W+1H untuk siswa kelas V di Al Malik Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi.

Pada angket validasi media kepada ahli media terdapat tiga aspek. Pada aspek yang pertama yaitu tentang tampilan, yang mana pada aspek ini untuk memvalidasi tentang kemenarikan, keunikan, tempat penggunaan media dan penggunaan media dalam jangka panjang, kemudian untuk aspek yang kedua yaitu aspek fungsi media *Fishbone Diagram*, yang mana dalam aspek kedua ini digunakan untuk memvalidasi bisakah media ini dijadikan sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian juga mampu menarik minat peserta didik, juga apakah menggunakan media *Fishbone Diagram* dapat menambahkan semangat peserta didik. Yang terakhir yaitu aspek pemakaian, pada aspek ini untuk memvalidasi apakah media mudah rusak, apakah media meningkatkan suasana yang menyenangkan, juga apakah media ini memungkinkan peserta didik memahami bacaan dengan mudah.

Pada angket validasi yang diberikan kepada ahli pembelajaran berisi tentang tampilan media, kesesuaian media dengan materi, dan juga apakah dengan adanya media ini menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pada angket validasi ahli media mendapat hasil 95%, sedangkan pada angket validasi pada ahli pembelajaran memperoleh hasil 92,5%, Nilai rata-rata dari hasil tersebut adalah 93,75% dengan klasifikasi sebagai validitas

yang sangat tinggi. Maka bisa disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk diajarkan kepada siswa.

B. Rekomendasi Untuk Pemanfaatan, Dimensi, Dan Perkembangan Produk Dapat Diperluas

1. Saran Tentang Cara Menggunakan Produk

Berikut adalah beberapa saran untuk memanfaatkan produk pengembangan media Fishbone Diagram:

- a. Diharapkan agar peserta didik mengambil pembelajaran dengan penuh kecermatan dan memanfaatkan media *Fishbone* Diagram secara optimal.
- b. Diharapkan agar peserta didik terlibat secara aktif dan menjaga ketertiban selama proses pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran Fishbone Diagram untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi 5W+1H memiliki potensi untuk diterapkan di berbagai kelas V di sekolah terkait, bahkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan di lembaga pendidikan dasar seperti SD atau MI lainnya. Tetapi, dalam menyebarkan produk tersebut, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa agar penerapan produk dapat memberikan manfaat yang optimal.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran Fishbone Diagram produk yang telah disusun oleh para peneliti untuk kelas lima dalam mata pelajaran Bahasa

Indonesia telah mencapai standar kualitas yang memuaskan, sehingga direkomendasikan untuk diperluas penggunaannya ke kelas V lainnya.

- b. Penelitian yang hanya dilakukan di kelas V Al Malik Madrasah Ibtidaiyah dapat diperluas ke kelas atau sekolah lain, seperti sekolah dasar, untuk mencapai dampak yang lebih luas.
- c. Bagi mereka yang tertarik untuk mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk meningkatkan desain meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap media.

C. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi menunjukkan bahwa tentang Pengembangan Media *Fishbone Diagram* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+ 1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyusunan media *Fishbone Diagram* untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran Bahasa Indonesia untuk murid kelas lima di MI Nahdlatul Ulama Banyuwangi dilakukan melalui pendekatan pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan: identifikasi, rancangan, pembuatan, penerapan, dan penilaian.
2. Validitas media *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan pencapaian proses pembelajaran yang dialami oleh siswa kelas lima di MI Nahdlatul Ulama Banyuwangi telah diselidiki melalui uji validasi. Proses validasi

melibatkan dua validator, yakni ahli media dan ahli pembelajaran. Dari penilaian oleh kedua pemeriksa, ditemukan nilai validitas rata-rata sebesar 93,75%, menandakan bahwa media Fishbone Diagram dinilai sangat valid atau layak digunakan.

3. Efektivitas penggunaan media *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan capaian akademis dalam Bahasa Indonesia untuk murid kelas lima di MI Nahdlatul Ulama Banyuwangi dievaluasi melalui pengukuran hasil belajar peserta didik menggunakan *pretest* dan *posttest*. Analisis menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 24,8%, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam konteks pembelajaran tersebut.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ismail, “*Developing an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University*”, *Theory and Practice in Language Studies* 7, no.2 (2017).
- Andiani, Ini “Pengaruh Media Fishbone Diagram Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Kosakata Homophone di Kelas V Sekolah Dasar”, 2016.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada).
- Chrisitiana, Ery, “Penggunaan Pembelajaran *Fishbone Diagram* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 22 No 1, 2018.
- Hayati. “*Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar.*” (Lampung: Universitas Negeri Bandar Lampung, 2022), 21.
- Hisbullah dan Nurhayati. “*Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.*” (Sulawesi Selatan: Aksara Timur, 2020), 1.
- Indrianto, Nino “Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan pemerolehan kosakata siswa kelas V MI”. Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2009.
- Indrianto, Nino, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural bagi Siswa Kelas XII SMAN 2 Kediri”. Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2011.
- J.R Raco, “*Metode Penelitian Kualitatif* “. (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia).
- Kesuma Dwi Wahyu Wigati. “*Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.*” (STIKIP PGRI Trenggalek, 2022), 2.
- Kuswadi, Erna Mutiara, “Delta Delapan Langkah dan Tujuh Alat statistik untuk peningkatan mutu berbasis computer”, (Jakarta: Elex Media Komputindo: 2004).
- Lindawati, Aprilia, “Meningkatkan Pemahaman Baca Dengan Review Menggunakan Teknik Ishikawa Fishbone di SMPN 1 Tajurhalang Bogor”, *Jurnal Program Kreatifitas Mahasiswa*, Vol.02 No.01, 2018.
- Maskur Ahmad, “*Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa*” Teluk Betung Bandar Lampung, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung,2018), 61.
- Masyhudi, S.Pd, diwawancarai oleh penulis, Banyuwangi, 11 September 2023.
- Meisya, Yamin, “Pengaruh *Fishbone Diagram* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No 5, 2022.
- Mochamad Nanat Fatullah, Eko Handoyo, dan Nuni Widiarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Fishbone pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Siswa Sekolah,” *Jurnal International dan Review* Jil.16 Edisi. 12 (Semarang 2022).
<https://doi.org/10.52403/ijrr.20221246>.

- Nurul Mutiara Meisya dan Yamin. “Pengaruh Fishbone Diagram Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar.” No 5 (Juni 2022): 3.
- Putri, Gloria, “Implementasi Model Pembelajaran ADDIE pada Aplikasi Game Truth Or Dare untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Bermusik Siswa SMA”.
- Rahmawati Rizka Maulita, “Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2, 2022, 31.
- Ramadhani, Khairuna, “Pengaruh model *problem based learning* berbantuan *fishbone* materi biologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 5, 2022.
- Ratnawati Susanto, Harlinda Syofyan, “Peningkatan Kemampuan Literasi dengan Fishbond Diagram pada Siswa SDS Hati Kudus”, *Jurnal Abdimas*, Vol 5 No 2, 2019.
- Rayanto, Rudi, “*Penelitian Pengembangan Model Addie & R2D2*”, (Pasuruan: Perum Sekar Indah, 2020).
- Rohani, “*Media Pembelajaran*”, (Medan: 2020).
- Rosmawati, F., & Rohana. (2022). Potret Literasi Baca Tulis Sebagai Salah Satu Keterampilan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.55854>
- Sa`dun Akbar, *Instrumen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)
- Santoso, Pasundan, “Pengaruh Penggunaan Media Fishbone Diagram untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal PPG Unpas*, 1.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. UU No 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.
- Sudami, Adiek, “*Manajemen Strategik (Teori dan Analisis)*”, 2023, (Seval Literindo Kreasi).
- Sueca, Nengah, “*Literasi Dasar Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa*”, (Bali: Nilacakra: 2021).
- Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, Alfabeta (Bandung: 2018).
- Sukmawati, Erma “*Media Pembelajaran*”, (Klaten: Tahta Media Group: 2021).
- Sukmawati, Fatma *Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta Media Group: 2021).
- Suparlan, “*Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2020.
- Syawaluddin, Ahmad, “*Media Pembelajaran*”, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).
- Tim Guru Penerbit HB, “*Buku Pintar Pasti Kisi-Kisi Akurat*”, (Jakarta: Lembar Langit Indonesia: 2015).
- Walid, Ismail “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*” (Skripsi, UIN Alaudin Makassar, 2017).

Widyahening, Crhristiana “Peningkatan teknik Pembelajaran *Fishbone Diagram* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa” Jurnal Komunikasi pendidikan, Vol.2 No.1, 2018.



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

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hadhila Asma Al Azzah
NIM : 201101040019
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : UIN KH Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Fishbone Diagram pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi”** adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 22 Maret 2024

Saya yang menyatakan


B5F8CAKX755729922

Hadhila Asma Al Azzah

NIM. 201101040019

Lampiran 2 Data Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Ahmad Balyan Yusuf	L
2.	Ahmad Faiq Tsaqofi	L
3.	Ahmad Mugni Labib	L
4.	Alfadzri Herdy Choirunisya	L
5.	Alysia Inochi Za'idah Makmu	P
6.	Andra Fahmi Fadhilah	L
7.	Arum Cahya Aprilia	P
8.	Aura Vallerina Daniel	P
9.	Azky A'laa Afkarina	P
10.	Bravery Dwi Arya	L
11.	Dimas Edy Prasetya	L
12.	Fajar Syahbiyan Sahputra	L
13.	Garnet Saskia Faida	P
14.	Habibi Ahmad Firdaus	L
15.	Kaisa Lathufa Az Zahrofah	P
16.	Maulana Raihan Adli Al Han	L
17.	Moh Danish Akhtar Rayyan	L
18.	Mohammad Farrel Raditya	L
19.	Muhammad Faiq Idil Adha	L
20.	Muhammad Nasrul Haq	L
21.	Nafisha Elfa Rahma Aziza	P
22.	Pinky Aurel Aisyahrani	P
23.	Rona Kamiliya	P
24.	Sela Rohmah Fauziah	P
25.	Syifa Dzihniyztul Husna	P

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

Lampiran 3 Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

Pengembangan Media *Fishbone Diagram* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
Materi 5W+ 1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama
Banyuwangi.

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	24 Agustus 2023	Meminta Izin Melakukan Observasi sekaligus menyerahkan surat izin observasi	
2.	24 Agustus 2023	Wawancara dengan kepala sekolah	
3.	25 Agustus 2023	Observasi pembelajaran dengan guru kelas V	
4.	25 Agustus 2023	Wawancara dengan guru kelas V	
5.	20 Februari 2024	Menyerahkan surat izin penelitian	
6.	21 Februari 2024	Penjelasan Produk yang dikembangkan kepada guru kelas V	
8.	28 Februari 2024	Melakukan <i>pretest</i> di kelas V	
9.	5 Maret 2024	Melakukan uji coba dan <i>posttest</i> media pembelajaran <i>Fishbone Diagram</i> di kelas V	
10.	6 Maret 2024	Memberikan lembar validasi kepada guru kelas V	
11.	23 Maret 2024	Menerima Surat selesai penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama	

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

Lampiran 4 Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD Informasi Umum

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Hadhila Asma Al Azzah
Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama
Penyusunan : 2024
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Fase/Kelas : B/5
Materi : 5W + 1H
Alokasi Waktu : 2 Kali pertemuan / 2 JP (2 x 35 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

❖ Peserta didik mampu memahami isi teks cerita

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia
2. Berkebhinekaan Global
3. Mandiri
4. Bernalar
5. Kritis
6. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Sumber Belajar: Yudhistira, Splash Bahasa Indonesia, Penulis F. Septi Sari, 2023
- ❖ Buku Referensi: Buku Bahasa Indonesia kelas V SD Kurikulum merdeka tahun 2023
- ❖ Soal pretest
- ❖ Media *Fishbone Diagram*
- ❖ Alat tulis

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik yang berjumlah 25 siswa.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembeajaran tatap muka

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATANPEMBELAJARAN

1. Pada proses pembelajaran peserta didik dapat memahami materi 5W+1H
2. Pada proses pembelajaran peserta didik mampu menganalisis 5w+1h

B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Sebutkan apa saja yang termasuk dalam 5W+1H?
2. Apa arti dari *what, when, where, who, why* dan *how*?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

Kegiatan pendahuluan

1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Setelah berdoa selesai, guru memberikan sekilas penjelasan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi 5w+1H
2. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik
3. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya
4. Guru memberikan soal *pretest* kepada peserta didik
5. Guru dan peserta didik membahas soal *pretest*

Kegiatan Penutup

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
2. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
3. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
4. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Pertemuan kedua

Kegiatan pendahuluan

1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Setelah berdoa selesai, guru memberikan sekilas penjelasan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru memperkenalkan media *Fishbone Diagram* dan cara penggunaannya
2. Siswa mengerjakan soal yang ada pada media
3. Salah satu siswa ditunjuk untuk mempresentasikan hasil kerja siswa
4. Siswa dan guru berdiskusi

Kegiatan Penutup

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
2. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
3. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

D. REFLEKSI

1. Apa saja yang termasuk 5W+1H?
2. Apa arti dari when?

E. MATERI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA 5W+1H

Ayo Mengenal Unsur 5W+1H dalam Bahasa Indonesia

Kata tanya adalah suatu kata untuk membuat kalimat tanya. Jenis-jenis kata tanya terdiri dari 6 kata tanya. Kata tanya biasa tersebut disebut dengan 5W+1H. Bagian rumusan 5W+1H dianggap paling mudah untuk memecahkan berbagai masalah dan merumuskan informasi. Meski terkesan ringkas, elemen 5W+1H dianggap sebagai panduan lengkap untuk mengembangkan cerita dan informasi.

5W+1H adalah rumus gaya pertanyaan yang digunakan untuk menemukan inti pesan atau membuat berita atau cerita. Hal itu karena rumus 5W+1H memiliki unsur sentral dari pesan atau cerita.

5W+1H sendiri berasal dari kata tanya bahasa Inggris yaitu *what, who, when, why, where, dan how*. Dalam bahasa Indonesia, pertanyaannya adalah apa, siapa, kapan, mengapa, di mana, dan bagaimana. Berikut masing-masing unsur pertanyaan 5W+1H:



1. *What*

Unsur *what* (apa) menjelaskan seputar apa yang terjadi atau apa yang menjadi pembahasan dari topik yang ingin ditulis atau diulas. Secara singkat, pertanyaan ini menanyakan tentang inti masalah dari kejadian yang ingin disampaikan.

2. *Who*

Unsur *who* (siapa) menjadi pertanyaan yang menjurus kepada subjek atau pelaku dari peristiwa atau masalah yang diulas. Ini digunakan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat dalam peristiwa yang berkaitan tersebut.

3. *When*

Unsur *when* (kapan) menitik beratkan pada keterangan waktu perihal masalah atau peristiwa yang terjadi. Unsur ini menjadi penjelas yang membantu menerangkan informasi secara lebih akurat dan dapat diandalkan.

4. *Where*

Unsur *where* (di mana) menjadi salah satu keterangan yang menjelaskan tentang tempat suatu kejadian atau masalah terjadi. Ini bisa menjadi unsur

yang memberikan bukti fisik terkait keberlangsungan suatu peristiwa atau masalah.

5. *Why*

Unsur *why* (mengapa) menitikberatkan pada alasan atau latar belakang dari peristiwa atau masalah yang diulas. Ini bisa menjadi unsur yang dapat membantu mengembangkan informasi terkait masalah atau peristiwa yang ada.

6. *How*

Unsur *how* (bagaimana) menitikberatkan pada cara, penjelasan dan deskripsi tentang suatu peristiwa bisa terjadi. Unsur ini juga menjadi pernyataan yang mendukung dari unsur *why* yang telah dijabarkan sebelumnya.

Berikut adalah contoh pertanyaan dari 5W+1H

- What: Apa yang terjadi?
- Who: Siapa yang terlibat dalam peristiwa itu?
- Why: Mengapa hal itu bisa terjadi?
- When: Kapan peristiwa itu terjadi?
- Where: Di mana peristiwa itu terjadi?
- How: Bagaimana peristiwa itu terjadi?

F. ASSESMENT

Assesment yang dilakukan dengan cara tes, yaitu serangkaian pertanyaan atau tugas untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Tes yang dilakukan secara tertulis (tes objektif dan uraian atau esai) dengan memberikan 10 soal pilihan ganda.

G. DAFTAR PUSTAKA

Yudhistira, Splash Bahasa Indonesia, Penulis F. Septi Sari, 2023

KISI-KISI SOAL BAHASA INDONESIA KELAS 5

No	CP	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	Peserta didik mampu memahami konsep 5W+1H	5W+1H	Disajikan pernyataan, siswa mampu menentukan konsep 5W+1H	2C (L3)	Pilihan Ganda	1
2.	Peserta didik mampu memahami konsep 5W+1H		Disajikan deskripsi cerita pada teks bacaan, siswa mampu menentukan penjelasan sesuai dengan konsep 5W+1H sesuai bacaan	2C (L1)		2,3,4,5, dan 6
3.	Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.		Disajikan teks informasi berupa pengumuman, siswa mampu menganalisis suatu informasi sesuai dengan konsep 5W+1H sesuai bacaan	1C (L3)		7, 8, 9, dan 10



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

Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Penelitian



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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5552/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama
Dsn Krajan 1, Desa Tegalsari, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101040019

Nama : HADHILA ASMA AL AZZAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Fishbone
Diagram pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+H bagi Siswa Kelas V
Madrasah Ibtidaiyah Nadlatul Ulama Banyuwangi selama 30 (tiga puluh) hari di
lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. H Lukman Hakim, MM

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Februari 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MOTIBUL UMAM

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

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator



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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1515/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Sholahuddin Amrullah, 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 M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040019
Nama : HADHILA ASMA AL AZZAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Fishbone Diagram pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+ 1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah ibtdaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Februari 2024

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

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

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Fishbone Diagram* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+ 1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah ibtdaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

Meda : Fishbone Diagram

Peneliti : Hadhila Asma Al Azzah

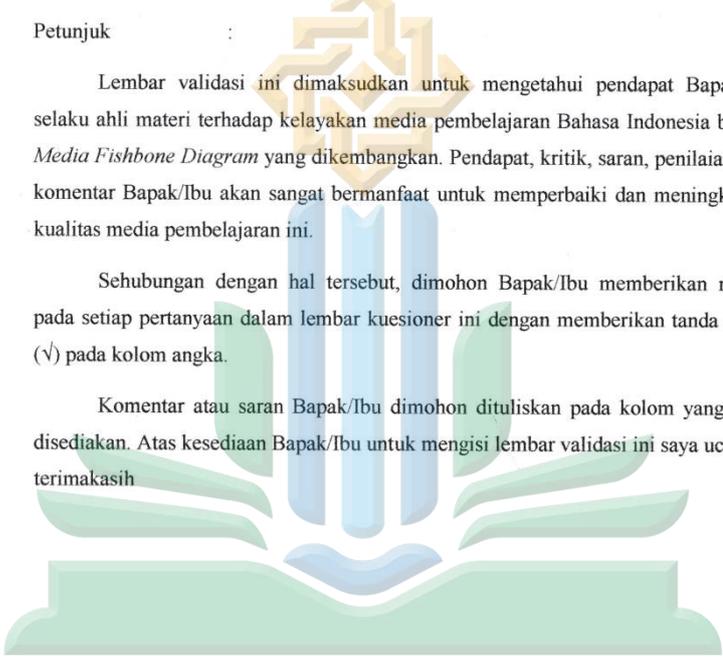
Ahli Media : M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *Media Fishbone Diagram* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom angka.

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih



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

A. Penilaian Media Oleh ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
A. Tampilan					
1	Media memiliki tampilan yang menarik	✓			
2	Media memiliki tampilan yang unik	✓			
3	Media dapat digunakan di mana saja dan kapan saja	✓			
4	Media tahan lama dengan jangka waktu panjang		✓		
B. Fungsi Media Fishbone Diagram					
1	Media Fishbone Diagram sebagai kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia	✓			
2	Media Fishbone Diagram mampu menarik minat peserta didik	✓			
3	Media Fishbone Diagram menambah rasa senang ketika membaca	✓			
C. Pemakaian					
1	Media mudah digunakan serta tidak mudah rusak		✓		
2	Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	✓			
3	Media memungkinkan peserta didik memahami bacaan dengan mudah	✓			
Total Skor yang diperoleh		38			

Komentar dan Saran

✓ Desain sudah layak (sudah 2 dan lembar soal dibuat lembar sendiri) ✓ Potensi media diperbaiki.

Kesimpulan

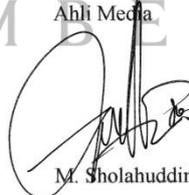
Media pembelajaran Fishbone Diagram ini dinyatakan

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

Jember, 19 Februari 2024

Ahli Media



M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd

Lembar 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Fishbone Diagram* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W+ 1H Bagi Siswa Kelas V Madrasah ibtdaiyah Nahdlatul Ulama Banyuwangi.

Media : Fishbone Diagram

Peneliti : Hadhila Asma Al Azzah

Ahli Pembelajaran : Masyhudi, S,Pd

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Fishbone Diagram dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check (√) pada kolom angka. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon untuk memberikan komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian

1 = sangat tidak valid

2 = tidak valid

3 = kurang valid

4 = valid

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

Penilaian Media Oleh ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1	Desain media pembelajaran <i>Fishbone Diagram</i> sangat menarik	✓			
2	Tampilan media <i>Fishbone Diagram</i> mudah untuk dioperasikan		✓		
3	Tampilan media <i>Fishbone Diagram</i> membantu peserta didik memahami materi		✓		
4	Desain media <i>Fishbone Diagram</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik	✓			
5	Media <i>Fishbone Diagram</i> sesuai dengan materi pembelajaran 5W+1H	✓			
6	Media <i>Fishbone Diagram</i> sesuai dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	✓			
7	Dengan menggunakan <i>Fishbone Diagram</i> pembelajaran lebih bermakna	✓			
8	Media <i>Fishbone Diagram</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran		✓		
9	Dengan menggunakan media <i>Fishbone Diagram</i> pembelajaran lebih aktif	✓			
10	Dengan menggunakan media <i>Fishbone Diagram</i> melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing	✓			
Total Skor yang diperoleh		37			

Komentar dan Saran

Media ini sudah layak digunakan dalam kegiatan Pembelajaran bahasa Indonesia kelas V.

Kesimpulan

Media pembelajaran *Fishbone Diagram* ini dinyatakan

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan di lapangan
- ❖ Lingkari salah satu

Banyuwangi, 6 Maret 2024

Ahli Pembelajaran


Masyhudi, S.Pd

Lampiran 9 Lembar soal dan jawaban Pretest

1. Berikut adalah konsep 5W + 1 H, kecuali
 - a. How
 - b. Where
 - c. Which
 - d. When

Jawaban: C

2. Bacalah penggalan teks berita berikut!
Pengelola objek wisata Grojogan Sewu, Tawangmangu, Karanganyar, melaksanakan simulasi terbatas operasional objek wisata tanpa melibatkan pengunjung, Minggu (5/9/2021). Simulasi ini dilakukan sebagai upaya mendapatkan izin operasional dari Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Jawa Tengah. (Sumber: Solopos.com, 5-9-2021).

Mengapa pengelola objek wisata Grojogan Sewu menggelar simulasi terbatas operasional objek wisata?

- a. Agar ekonomi masyarakat tumbuh kembali.
- b. Agar mendapat izin operasional dari Balai Konservasi Sumber Daya Alam.
- c. Agar objek wisata Grojogan Sewu lebih dikenal masyarakat.
- d. Agar jumlah pengunjung objek wisata Grojogan Sewu lebih meningkat.

Jawaban: B

3. Simulasi dilakukan oleh pengelola mulai pukul 10.00 hingga 11.00 WIB. Kutipan teks berita tersebut mengandung unsur...
 - a. Who
 - b. Where
 - c. Why
 - d. When

Jawaban: D

4. Bacalah penggalan teks berita berikut!
Bulus berukuran jumbo yang ditemukan warga di sekitar lokasi terowongan kuno di Dusun Samber, Desa Sabrang Lor, Kecamatan Trucuk, Klaten, Jawa Tengah, diperkirakan berusia sekitar 100 tahun. Hal itu diperkirakan berdasarkan ukuran hewan tersebut yang cukup besar dan beratnya sekitar 20 kg. (Sumber: Solopos.com, 7-9-2021).

Topik teks berita di atas adalah...

- a. Alasan ditemukannya bulus jumbo di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten.
- b. Penemu bulus jumbo di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten.

- c. Umur bulus jumbo yang ditemukan di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten.
- d. Penyebab bulus jumbo yang ditemukan di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten bisa berumur 100 tahun.

Jawaban: C

- 5. Pertanyaan yang jawabannya terdapat dalam isi penggalan teks berita di atas adalah...
 - a. Mengapa bulus jumbo tersebut bisa berusia 100 tahun?
 - b. Kapan warga menemukan bulus jumbo?
 - c. Siapa yang memperkirakan berat bulus jumbo?
 - d. Siapa yang menemukan bulus jumbo?

Jawaban: D

Bacalah teks berikut!

Kegiatan lomba majalah dinding (mading) perlu lebih digiatkan. Kalangan pelajar akan mendapatkan banyak manfaat dari kegiatan tersebut. Siswa yang membuat mading tidak hanya dapat menyalurkan minat, bakat, dan kreativitas mereka, tetapi juga bisa belajar mengenai banyak hal. “Melalui mading, siswa dapat belajar banyak hal. Karena itulah, kegiatan lomba mading perlu lebih digiatkan, tidak hanya sebagai wadah untuk menuangkan kreativitas mereka, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar yang lainnya,” ujar guru Bahasa Indonesia SMPN 17, Wiyono, ketika ditemui Espos, di sela-sela Lomba Mading SD–SMP dalam rangkaian acara Solo Book Fair 2007, di Diamond Solo Convention Center, Kamis (22/3).

- 6. Kegiatan apa yang dilakukan dalam berita di atas?
 - a. Lomba mewarnai SD
 - b. Lomba puisi SMP
 - c. Lomba mading SD-SMP
 - d. Lomba menulis cerita SD-SMP

Jawaban: C

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Telah hilang surat perintah menerima uang/kuitansi milik Markas Pusat Palang Merah Indonesia sebanyak dua bundel dengan nomor seri 1801 s.d. 1850 dan 1901 s.d. 1950 dan sebanyak empat lembar dengan nomor seri 1754, 1755, 2062, dan 2073.

Bagi yang menemukan atau menerima kuitansi dengan nomor seri tersebut agar menghubungi K.A.P. Haryanto Sahari & Rekan (Pricewaterhouse Coopers), Jln. H.R. Rasuna Said Kav. X-7 No. 6 Jakarta 12940, telp. 021-5212901, 021-52890713, Faks. 021-52905555-52905050 (Kontak: Eddy Indradi).

Dengan ini kami menyatakan bahwa surat perintah menerima uang/kuitansi dengan

nomor seri tersebut tidak berlaku.

Ttd.
Pengurus Pusat Palang Merah
Indonesia

7. Apa isi pengumuman di atas?
a. Berita penerimaan kuitansi
b. Berita penemuan kuitansi
c. Berita Palang Merah Indonesia
d. Berita kehilangan kuitansi

Jawaban: D

8. Siapa yang mengeluarkan pengumuman di atas?
a. KAP Haryanto Sahari
b. Pricewaterhouse Coopers
c. Pengurus Pusat PMI
d. Eddy Indradi

Jawaban: C

9. Rumah di ujung jalan itu tidak berpenghuni. Sudah ada tulisan DIKONTRAKKAN di kaca bagian depan. Tapi tak ada yang tertarik untuk mengontraknya. Kabarnya rumah itu berhantu. Sebagai anak baru di daerah itu, aku agak kaget juga mendengar peringatan teman-teman. Di mana latar cerita di atas?
a. Rumahku
b. Rumah baru
c. Rumah temanku
d. Rumah kontrakan

Jawaban: D

10. Mengapa Siti tidak ikut belajar kelompok?
Bentuk jawaban yang tepat untuk pertanyaan di atas adalah
a. belajar kelompok adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama
b. belajar kelompok diadakan pada pukul empat sore
c. belajar kelompok dilakukan di rumah Santi
d. karena Siti sedang ikut ke rumah pamannya

Jawaban: D

Lampiran 10 Hasil Pretest

20

NAMA : *maulana Raihan adli Al hadiq*

ABSEN : 16

*jawablah pertanyaan dibawah ini degan benar!

1. Berikut adalah konsep 5W + 1 H, kecuali
 - a. How
 - b. Where
 - c. Which
 - d. When

Bacalah penggalan teks berita berikut!

Pengelola objek wisata Grojogan Sewu, Tawangmangu, Karanganyar, melaksanakan simulasi terbatas operasional objek wisata tanpa melibatkan pengunjung, Minggu (5/9/2021). Simulasi ini dilakukan sebagai upaya mendapatkan izin operasional dari Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Jawa Tengah. (Sumber: Solopos.com, 5-9-2021).

2. Mengapa pengelola objek wisata Grojogan Sewu menggelar simulasi terbatas operasional objek wisata?
 - a. Agar ekonomi masyarakat tumbuh kembali.
 - b. Agar mendapat izin operasional dari Balai Konservasi Sumber Daya Alam.
 - c. Agar objek wisata Grojogan Sewu lebih dikenal masyarakat.
 - d. Agar jumlah pengunjung objek wisata Grojogan Sewu lebih meningkat.
3. Simulasi dilakukan oleh pengelola mulai pukul 10.00 hingga 11.00 WIB. Kutipan teks berita tersebut mengandung unsur...
 - a. Who
 - b. Where
 - c. Why
 - d. When

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Bacalah penggalan teks berita berikut!

Bulus berukuran jumbo yang ditemukan warga di sekitar lokasi terowongan kuno di Dusun Samber, Desa Sabrang Lor, Kecamatan Trucuk, Klaten, Jawa Tengah, diperkirakan berusia sekitar 100 tahun. Hal itu diperkirakan berdasarkan ukuran hewan tersebut yang cukup besar dan beratnya sekitar 20 kg. (Sumber: Solopos.com, 7-9-2021).

4. Topik teks berita di atas adalah...
 - a. Alasan ditemukannya bulus jumbo di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten.
 - b. Penemu bulus jumbo di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten.
 - c. Umur bulus jumbo yang ditemukan di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten.
 - d. Penyebab bulus jumbo yang ditemukan di sekitar lokasi terowongan kuno Dusun Samber, Sabrang Lor, Trucuk, Klaten bisa berumur 100 tahun.
5. Pertanyaan yang jawabannya terdapat dalam isi penggalan teks berita di atas adalah...
 - a. Mengapa bulus jumbo tersebut bisa berusia 100 tahun?
 - b. Kapan warga menemukan bulus jumbo?
 - c. Siapa yang memperkirakan berat bulus jumbo?
 - d. Siapa yang menemukan bulus jumbo?

Bacalah teks berikut!

Kegiatan lomba majalah dinding (mading) perlu lebih digiatkan. Kalangan pelajar akan mendapatkan banyak manfaat dari kegiatan tersebut. Siswa yang membuat mading tidak hanya dapat menyalurkan minat, bakat, dan kreativitas mereka, tetapi juga bisa belajar mengenai banyak hal. "Melalui

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

mading, siswa dapat belajar banyak hal. Karena itulah, kegiatan lomba mading perlu lebih digiatkan, tidak hanya sebagai wadah untuk menuangkan kreativitas mereka, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar yang lainnya,” ujar guru Bahasa Indonesia SMPN 17, Wiyono, ketika ditemui Espos, di sela-sela Lomba Mading SD–SMP dalam rangkaian acara Solo Book Fair 2007, di Diamond Solo Convention Center, Kamis (22/3).

6. Kegiatan apa yang dilakukan dalam berita di atas?
- Lomba mewarnai SD
 - Lomba puisi SMP
 - Lomba mading SD-SMP
 - Lomba menulis cerita SD-SMP



PENGUMUMAN

Telah hilang surat perintah menerima uang/kuitansi milik Markas Pusat Palang Merah Indonesia sebanyak dua bundel dengan nomor seri 1801 s.d. 1850 dan 1901 s.d. 1950 dan sebanyak empat lembar dengan nomor seri 1754, 1755, 2062, dan 2073.

Bagi yang menemukan atau menerima kuitansi dengan nomor seri tersebut agar menghubungi K.A.P. Haryanto Sahari & Rekan (Pricewaterhouse Coopers), Jln. H.R. Rasuna Said

Kav. X-7 No. 6 Jakarta 12940, telp. 021-5212901, 021-52890713, Faks. 021-52905555-52905050

(Kontak: Eddy Indradi).

Dengan ini kami menyatakan bahwa surat perintah menerima uang/kuitansi dengan

nomor seri tersebut tidak berlaku.

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

7. Apa isi pengumuman di atas?

- a. Berita penerimaan kuitansi
- b. Berita penemuan kuitansi
- c. Berita Palang Merah Indonesia
- d. Berita kehilangan kuitansi

8. Siapa yang mengeluarkan pengumuman di atas?

- a. KAP Haryanto Sahari
- b. Pricewaterhouse Coopers
- c. Pengurus Pusat PMI
- d. Eddy Indradi

9. Rumah di ujung jalan itu tidak berpenghuni. Sudah ada tulisan DIKONTRAKKAN di kaca bagian depan. Tapi tak ada yang tertarik untuk mengontraknya. Kabarnya rumah itu berhantu. Sebagai anak baru di daerah itu, aku agak kaget juga mendengar peringatan teman-teman.

Di mana latar cerita di atas?

- a. Rumahku
- b. Rumah baru
- c. Rumah temanku
- d. Rumah kontrakan

10. Mengapa Siti tidak ikut belajar kelompok?

Bentuk jawaban yang tepat untuk pertanyaan di atas adalah

- a. belajar kelompok adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama
- b. belajar kelompok diadakan pada pukul empat sore
- c. belajar kelompok dilakukan di rumah Santi
- d. karena Siti sedang ikut ke rumah pamannya

Lampiran 11 Hasil Posttest

FISHBONE DIAGRAM

NAMA KELOMPOK
 1. Rona Kamulya
 2. Habi abimad Prisma
 3. Akhy A Lau A
 4. Riva Incha
 5. Harun Saqir

Judul: Cinta Rakyat Danau Toba

Penulis: Fauzia Rahma

Who: Toba, Samosir, (Samosir) (Toba)

When: Setiap hari

Where: Danau Toba, Samosir, Uluca

Why: Karena kematian Nenek dan ayah

How: anak dari stonpa yang lupa di selip kacamata dan

Hikmah: Jangan Pernah Mengejar Janji

Penerbit: Cikal Aksara

Text on scroll:
 Cerita Rakyat Danau Toba
 Pada suatu malam di sebuah desa di Sumatera Utara. Hilanglah seorang petani bernama Toba. Ia tidak pernah pulang ke rumah. Setiap hari ia bekerja menggarap ladang dan mencari ikan. Hal ini dilakukannya untuk memenuhkan kebutuhannya sehari-hari.
 Pada suatu hari, Toba pergi ke sungai di dekat rumahnya. Ia berhadapan dengan ikan untuk berjualan. Hari itu, terdapat ikan-ikan berbagai macam. Setelah memperhatikan di sungai, petani tersebut langsung memungut ikan.
 Sambil menunggu ikan yang akan dijual, Toba berfikir. "Ya Allah, semoga ada ikan yang banyak hari ini." Berapa saat kemudian, ada yang telah ditangkapnya. Terlihat berwujud gergaji. Ia segera menaruh ikan. Petani tersebut sangat senang karena harganya dan yang didapatkannya hari ini sangat besar.
 Setelah beberapa saat menandakan ikan hasil tangkapannya, Toba sangat terkejut. Ternyata ikan yang ditangkapnya itu ikan berwujud "Tangan" atau yang dinamakan Pak Uluca. Ikan yang ditangkapnya itu Tangpa, bayrak ikan, ikan tangkapannya itu langsung ditambatkan ke dalam sungai kembali.
 Setelah beberapa saat, Toba terkejut karena tidak ada ikan tersebut. Ia hanya melihat seorang wanita yang sangat cantik. "Tangan takut Pak, aku takut akan menyakitimu," kata si ikan. Tangkaplah ikan itu! Pak Uluca hanya senyum dan tidak takut. "Aku adalah seorang putri yang ditakuti karena aku akan membuatmu kaya. Wanita itu. "Tangan" adalah wanita yang membuatmu kaya dari wanita itu. Setiap tangkapannya, aku berwujud ikan dan ikan lain." kata Wanita itu.
 Tangpa tidak lama, petani itu pun mengangguk. "Tangan, saya setuju," katanya. Wanita itu pun menyuruhnya untuk pergi ke rumah. "Kamu menyuruhku untuk pergi ke rumahmu. Aku akan datang nanti." Tangpa dan si ikan pergi ke rumah petani yang sangat kaya. Tangpa dan si ikan tidak pernah ada di rumah petani yang sangat kaya itu.
 Setelah beberapa bulan menikah, kebahagiaan Toba dan istrinya sangat besar. Mereka berdua sangat senang dan bahagia. Mereka berdua sangat bahagia dan bahagia. Mereka berdua sangat bahagia dan bahagia.
 Setelah suatu malam, petani itu tidak pernah pulang. Tangpa dan si ikan pergi ke rumah petani yang sangat kaya. Tangpa dan si ikan pergi ke rumah petani yang sangat kaya. Tangpa dan si ikan pergi ke rumah petani yang sangat kaya.
 Setelah petani meninggal, petaninya itu langsung memungut ikan. "Tangan takut Pak, aku takut akan menyakitimu," kata si ikan. Tangkaplah ikan itu! Pak Uluca hanya senyum dan tidak takut. "Aku adalah seorang putri yang ditakuti karena aku akan membuatmu kaya. Wanita itu. "Tangan" adalah wanita yang membuatmu kaya dari wanita itu. Setiap tangkapannya, aku berwujud ikan dan ikan lain." kata Wanita itu.

DIAGRAM

NAMA KELOMPOK
 1. Rona Kamulya
 2. Habi abimad Prisma
 3. Akhy A Lau A
 4. Riva Incha
 5. Harun Saqir

Judul: Cinta Rakyat Danau Toba

Penulis: Fauzia Rahma

Who: Toba, Samosir, (Samosir) (Toba)

When: Setiap hari

Where: Danau Toba, Samosir, Uluca

Why: Karena kematian Nenek dan ayah

How: anak dari stonpa yang lupa di selip kacamata dan

Hikmah: Jangan Pernah Mengejar Janji

Penerbit: Cikal Aksara

Lampiran 12 Dokumentasi kegiatan pembelajaran

7. Pembelajaran sebelum adanya media



8. Penyampaian materi



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

9. Uji *pretest*

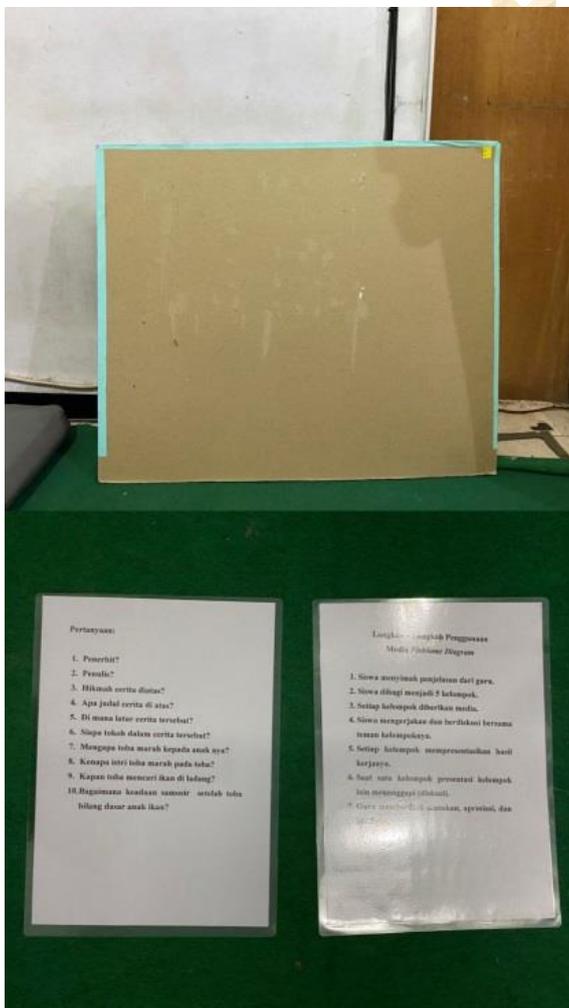


10. Uji *Posttest*



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

Lampiran 13 Media Fishbone Diagram



Lampiran 14



MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA TEGALSARI

MI NU TEGALSARI

Jln. Diponegoro. No 1 Tegalsari Banyuwangi Tlp.
081358720777 E-mail : mimu83731@gmail.com
NPSN : 60716062, NSM : 111235100007

SURAT KETERANGAN

Nomor : 198/MINU/081/A-1/III/2024

Yang bentanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. H. Lukman Hakim, M.M
Jabatan : Kepala Sekolah MI Nahdlatul Ulama Tegalsari

Menerangkan Bahwa :

Nama : HADHILA ASMA AL AZZAH
Nim : 201101040019
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Telah melaksanakan penelitian/riset, mengenai :

“Pengembangan Media Fishbone Diagram pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi 5W +1H bagi Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama Banyuwangi”

Demikian, keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



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

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Hadhila Asma Al Azzah
NIM : 201101040019
TTL : 02 Mei 2002
Alamat : Dusun Setembel, RT/RW 003/004 Desa Gambiran,
Kecamatan Gambiran, Kabupaten Banyuwangi.
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
No. Handphone : 0857-4856-6090
Email : hadhilaasmaalazzah25@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Taman Kanak-Kanak : TK Khadijah 42
2. Sekolah Dasar : MI Hasyim Asy' Arie
3. Sekolah Menengah Pertama : MTs Diponegoro
4. Sekolah Menengah Atas : SMK Negeri 1 Tegalsari
5. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember