

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXCITING CARD*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) BUSTANUL ULUM SUMBEREJO
KECAMATAN AMBULU JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

FARIDA RAHAYU

NIM: 201101040016

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

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXCITING CARD*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) BUSTANUL ULUM SUMBEREJO
KECAMATAN AMBULU JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Oleh :

FARIDA RAHAYU
NIM. 201101040016

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



MUHAMMAD SUWIGNYO PRAYOGO, M.PD.I
NIP. 198610022015031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXCITING CARD*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) BUSTANUL ULUM SUMBEREJO
KECAMATAN AMBULU JEMBER**

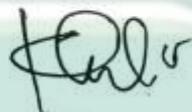
SKRIPSI

Telah di uji dan di terima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Hari : Senin
Tanggal : 18, November 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Khairul Umam, M.Pd.

NIP. 198011122015031003


Muhammad Junaidi, M.Pd.I

NIP. 198211192023211011

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah M.Pd.I ()

2. Muhammad Suwignyo prayogo, M.Pd.I ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Akhmad Mu'is, S.Ag, M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَحَشِيرَ لِسُلَيْمَانَ جُنُودَهُ مِنَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ وَالطَّيْرِ فَهُمْ يُوزَعُونَ (17) حَتَّىٰ إِذَا أَتَوْا عَلَىٰ
وَادِي النَّمْلِ قَالَتْ تَمَلَّةٌ يَا أَيُّهَا النَّمْلُ ادْخُلُوا مَسَاكِينَكُمْ لَا يَخْطَمَنَّكُمْ سُلَيْمَانُ وَجُنُودُهُ
وَهُمْ لَا يَشْعُرُونَ (18) فَتَبَسَّمَ ضَاحِكًا مِّن قَوْلِهَا وَقَالَ رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ
الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ
الصَّالِحِينَ (19) . (Q.S An Naml: 17-19)

Artinya: “Untuk Sulaiman dikumpulkanlah bala tentara dari (kalangan) jin, manusia, dan burung, lalu mereka diatur dengan tertib. Hingga ketika sampai di lembah semut, ratu semut berkata, “Wahai para semut, masuklah ke dalam sarangmu agar kamu tidak diinjak oleh Sulaiman dan bala tentaranya, sedangkan mereka tidak menyadarinya. Dia (Sulaiman) tersenyum seraya tertawa karena (mendengar) perkataan semut itu. Dia berdoa, “Ya Tuhanku, anugerahkanlah aku (ilham dan kemampuan) untuk tetap mensyukuri nikmat-Mu yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan kepada kedua orang tuaku dan untuk tetap mengerjakan kebajikan yang Engkau ridai. (Aku memohon pula) masukkanlah aku dengan rahmat-Mu ke dalam golongan hamba-hamba-Mu yang saleh.”* (Q.S An Naml: 17-19)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Kementerian Agama RI , *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: Jabal, 2010)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbilalamin, penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT yang terus-menerus melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya kepada hamba yang lemah ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Tak lupa, sholawat dan salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Agung Muhammad SAW sebagai pemimpin umat. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, saya mempersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua saya, Bapak Heru Siswanto dan Ibu Siti Masruroh. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan kasih sayang yang telah diberikan sepanjang hidup saya. Tanpa bimbingan dan ridha kalian, saya tidak akan mencapai titik ini. Semoga pencapaian ini menjadi amal jariyah dan penyejuk hati, serta Allah membalas kebaikan dan pengorbanan bapak dan ibu dengan surga-Nya yang tertinggi. Amin.
2. Dengan penuh rasa syukur, saya mempersembahkan skripsi ini kepada kakak tercinta Munfarid Fadhilah. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, baik materi maupun non-materi, yang telah kakak berikan selama ini. Bantuan, semangat, dan kehadiran kakak di setiap langkah perjalanan saya menjadi sumber kekuatan yang tak ternilai. Tanpa dukungan kakak, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud. Semoga segala kebaikan kakak dibalas dengan keberkahan dan rahmat dari Allah SWT.

ABSTRAK

Farida Rahayu, 2024: “ Pengembangan Media Pembelajaran *Exciting Card* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember”

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

Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember kelas IV, peneliti melihat dan mengamati proses belajar mengajar yang terjadi di kelas IV, didapatkan data bahwa ada beberapa guru yang mana pembelajaran masih banyak menggunakan metode yang kurang variatif atau terkesan monoton. Seperti halnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa temuan bahwa guru hanya mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih banyak dalam kegiatan membaca dan mengerjakan soal saja. Hal itu, membuat sebageian peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV menjadi kurang efektif sehingga membuat hasil belajar peserta didik di sekolah ini belum bisa termotivasi secara maksimal dan kurang berkembang.

Rumusan Masalah pada penelitian ini 1. Bagaimana desain pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember? 2. Bagaimana kelayakam pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember? 3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember?

Tujuan Penelitian dan pengembangan : 1.Untuk mendeskripsikan desain pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember. 2. Untuk mengetahui kelayakam pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember. 3. Untuk mendeskripsikan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, yang dikenal sebagai Research and Development (RnD). Pendekatan penelitian ini dimanfaatkan untuk menyelidiki dan menciptakan suatu produk khusus, serta menguji efektivitas dan validitas dari produk tersebut. Metode pengembangan yang dipakai adalah metode ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang dicetus oleh Dick and Carey (1996). Fokus utama dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar dalam bentuk *exciting card* yang dilengkapi dengan gambar berilustrasi dan barcode.

Hasil dari penelitian ini 1. Media dengan desain pengembangan *exciting card* memiliki daya tarik yang tinggi dari siswa kelas IV di SDI Bustanul Ulum Sumberejo 2. Media pembelajaran desain pengembangan *exciting card* dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 3. Adanya peningkatan nilai yang signifikan anantara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran media desain pengembangan *exciting card* dengan hasil uji T nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 yang mana itu memiliki perbedaan yang signifikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam, karena berkat rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *exciting card* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam (Sdi) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyyah menuju zaman islamiyyah. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan karya ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M. M., CPEM., selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bertholabul ilmi serta telah memberikan fasilitas yang memadai.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu^{is}, M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membimbing selama proses perkuliahan ini.
3. Bapak Nuruddin, M. Pd. I., selaku ketua jurusan pendidikan islam dan bahasa yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian karya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I., selaku koordinator program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan karya skripsi ini.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan arahan yang berikan sepanjang proses penulisan skripsi ini.

6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan kesabaran dalam membimbing dalam setiap proses penyusunan karya skripsi ini dan telah memberikan saya tempat tinggal selama pengerjaan skripsi ini.
7. Bapak Khairul Umam, M.Pd. selaku ketua panitia penguji skripsi, Ibu Dr. Lailatul Usriyah M.Pd.I selaku penguji utama sidang skripsi, Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I, selaku sekretaris penguji sidang skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini serta untuk menguji skripsi penulis.
8. Ibu Indah Yuli Astuti, S.Pd., selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian dan memberikan informasi terkait lembaganya.
9. Ibu Jauharoh Makmunah, S. Pd., selaku Guru kelas empat sekolah Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu yang telah memberikan memberikan informasi terkait data penelitian skripsi.
10. Ahmad Mujib Ikhsan Mubarak S.Pd., yang telah menemani saya dalam penyelesaian skripsi ini mulai dari awal hingga selesai. Dan selalu ada serta siap membantu saya dalam keadaan apapun.
11. Peserta didik kelas IV sekolah Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu yang bersedia menjadi objek penelitian ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis memerlukan saran dan masukan yang mendukung. Penulis berharap, semoga karya ini dapat bermanfaat.

Jember, 18 November 2024

Farida Rahayu
NIM. 201101040016

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu.....	20
B. Kajian Teori.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	73
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	73
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	76
C. Uji Coba Produk.....	80
D. Instrumen Pengumpulan Data	82
E. Teknik Analisis Data	84
1. Analisis Kevalidan Produk.....	84
2. Analisis Kemenarikan Produk	85
3. Analisis Keefektifan Produk	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	87
A. Profil Sekolah SDI Bustanul Ulum	87
B. Penyajian Data Uji Coba	96
C. Analisis Data	125
D. Revisi Produk	144
BAB V KAJIAN DAN SARAN	146
A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi.....	146

B. Saran Pemanfaatan, Dimensi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanju
156

DAFTAR PUSTAKA..... 160



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

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Daftar Nama Kelas IV	93
Tabel 4. 2 Tabel Validasi Ahli Media	110
Tabel 4. 3 Tabel Validasi Ahli Materi.....	112
Tabel 4. 4 Tabel Validasi Ahli Materi.....	114
Tabel 4. 5 Tabel Data Respon Siswa	117
Tabel 4. 6 Hasil <i>Pre-test</i> Peserta Didik.....	118
Tabel 4. 7 Hasil <i>Post-test</i> Peserta Didik	123
Tabel 4. 8 Tabel Uji Frekuensi Respon Siswa	131
Tabel 4. 9 Tabel Presentase Frekuensi Responden Siswa	132
Tabel 4. 10 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-1	133
Tabel 4. 11 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-2.....	133
Tabel 4. 12 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-3	134
Tabel 4. 13 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-4	134
Tabel 4. 14 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-5	135
Tabel 4. 15 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-6	135
Tabel 4. 16 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-7	136
Tabel 4. 17 Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-8	136
Tabel 4. 18 Tabel Uji Normalitas.....	138
Tabel 4. 19 <i>Output 1</i> Hasil Uji Paired Sampel Uji-T	138
Tabel 4. 20 <i>Output 2</i> Hasil Uji Paired Sampel Uji-T	140
Tabel 4. 21 Tabel Revisi Media.....	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Observasi Awal Pada Saat Pembelajaran Bahasa Indonesia...	118
Gambar 4. 2 Peserta Didik Mengerjakan <i>Pre-Test</i>	118
Gambar 4. 3 Pengimplementasian Media Pembelajaran <i>exciting card</i>	120
Gambar 4. 4 Pengimplementasian Media Pembelajaran <i>exciting card</i>	121
Gambar 4. 5 Pengimplementasian Media Pembelajaran <i>exciting card</i>	121
Gambar 4. 6 Pengimplementasian Media Pembelajaran <i>exciting card</i>	121
Gambar 4. 7 Peserta Didik Mengerjakan <i>Post-Test</i>	123



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di lembaga formal seperti sekolah dasar dan menengah yang dapat dipelajari secara langsung dalam kehidupan sehari-hari melalui percakapan. Walaupun menjadi bahasa sehari-hari, sebagian besar peserta didik masih ada yang menganggap pelajaran Bahasa Indonesia pelajaran yang sulit. Salah satu kesulitan belajar Bahasa Indonesia menurut peserta didik yaitu karena materi Bahasa Indonesia cenderung lebih banyak menulis serta sedikit memberikan kesempatan peserta didik untuk berbicara. Kesulitan belajar Bahasa Indonesia yang dialami menyebabkan para peserta didik kurang antusias dalam menerima pelajaran. Namun banyak pula peserta didik yang menganggap pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sangat mudah, karena sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi jika dalam mempelajarinya tidak teliti maka akan muncul kesulitan-kesulitan dalam belajar.²

Dalam Kepmendikbudristek Nomor 262/M/2022 Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor

² Kartini, Nurul Hikmah, and Muhammad Jailani. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 7.1 (2023): 44-52.

56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.³ Perubahan dari kepmendikbudristek diatas yaitu pada mulanya kepmendikbud No 56/M/2022 hanya berfokus pada kebijakan umum Kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka yang kemudian terjadi perubahan menjadi kepmendikbud ristek No 262/M/2022 yang berfokus memberikan panduan teknis pelaksanaan kurikulum merdeka. Di dalamnya memuat struktur Kurikulum Merdeka, aturan terkait pembelajaran dan asesmen, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta beban kerja guru. Di dalamnya dibahas beberapa perubahan-perubahan yang salah satunya adalah perubahan mata pelajaran tematik menjadi mata pelajaran terpisah lagi. Sehingga penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bukan lagi Tematik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember kelas IV, peneliti melihat dan mengamati proses belajar mengajar yang terjadi di kelas IV, didapatkan data bahwa ada beberapa guru yang yang mana pembelajaran masih banyak menggunakan metode yang kurang variatif atau terkesan monoton. Seperti halnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa temuan bahwa guru hanya mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih banyak dalam kegiatan membaca dan mengerjakan soal saja.⁴ Hal itu, membuat sebagian peserta

³ Kepmendikbudristek Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran

⁴ Observasi di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember, 1 Mei 2024.

didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV menjadi kurang efektif sehingga membuat hasil belajar peserta didik di sekolah ini belum bisa termotivasi secara maksimal dan kurang berkembang. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas IV yaitu Jauharoh Maknunah, S.Pd., selaku guru kelas IV, menyatakan bahwa pembelajaran sehari-harinya dilaksanakan hanya dengan buku ajar dan berdasarkan buku pegangan guru saja dan kurang menggunakan media yang menarik.⁵

Mengingat pentingnya dalam penggunaan media dalam pembelajaran, maka peneliti ingin mengembangkan salah satu media pembelajaran yang di beri nama *exciting card*, media *exciting card* adalah salah satu media yang tidak hanya berisi gambar ilustrasi saja, tetapi dilengkapi juga dengan penjelasan serta dua *barcode* yang dapat di pindai yang berisi video penjelasan yang disesuaikan dengan masing-masing gambar dan aplikasi permainan dengan materi terkait. Media pembelajaran jenis ini sudah banyak terbukti berhasil dalam mempengaruhi hasil belajar ataupun motivasi belajar peserta didik. Hal ini sebagaimana hasil penelitian terdahulu yang tercantum pada kajian

⁵ Jauharoh Maknunah, diwawancara oleh Penulis, Jember, 1 Mei 2024

pustaka seperti penelitian yang dilakukan oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari.⁶

Pengembangan media *exciting card* ini didasarkan pada hasil temuan peneliti di lapangan yaitu berkaitan dengan keterbatasan penggunaan media berbasis teknologi karena terbatasnya sarana LCD proyektor dan lab komputer. Sehingga dalam hal ini peneliti memilih media *exciting card* yang diharapkan dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat dan lebih semangat lagi belajarnya.⁷ Khususnya dalam hal ini yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib, yang sering menjadi mata pelajaran yang sulit dikerjakan dan dipahami peserta didik. Sehingga dalam hal ini peneliti merasa tertantang dan termotivasi untuk meneliti media *exciting card* ini, yang nantinya berbentuk kartu-kartu yang dibuat berisi materi tentang rambu lalu lintas yang dimana materi tersebut berada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Materi tersebut berada di kelas IV semester ganjil. Oleh sebab itu kelas IV menjadi sampel dalam pengembangan media ini.

Media *exciting card* adalah media kartu bergambar yang digunakan untuk menambah kosa kata baru peserta didik. Media ini berbentuk persegi panjang layaknya Kartu Poker yang berisi tentang penjelasan materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV tentang Rambu Lalu Lintas.

Media ini dikemas secara menarik yang di dalamnya terdapat *barcode*

⁶ Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R., "Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol 5, No 1, (2022): 173–184, <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>

⁷ Observasi di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember, 1 Mei 2024.

yang berisi video dan aplikasi permainan materi Rambu Lalu Lintas. Media ini terbuat dari sebuah lembar kartu dapat dibuat dari bahan art paper 260 gram yang memiliki permukaan halus, licin, dan mengkilap di kedua sisinya.⁸

Setiap jenis media memiliki manfaat dan keunggulan tersendiri. Demikian halnya dengan media yang dipakai dalam mengajarkan bacatulis huruf abjad. Media *exciting card* juga memiliki manfaat dan keunggulan yang bervariasi. Manfaat yang dapat dirasakan yaitu dapat membantu dalam proses pembelajaran membaca sejak usia dini, mendorong perkembangan daya ingat bagian kanan otak, menstimulasi konsentrasi anak usia dini, membantu meningkatkan kosakata anak usia dini.⁹

Beberapa kelebihan dari media *exciting card* diantaranya dengan ukuran yang kecil sehingga membuat media kartu dapat dibawa dan disimpan dimanapun. Praktis dalam membuat menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian. Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

⁸ Purnamasari, Nia Indah, Moh Ridhoi, and Fajrul Islam. "Penggunaan Kartu Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini." *Waladl* 1.1 (2023): 88-124.

⁹ Fauziah, Sholikhatus Nurul. *Model Pembelajaran Seni Musik Dalam Optimalisasi Kecerdasan Sensor Motorik Anak Usia Dini Tk Islam (Bustanul Athfal) Sikanco, Nusawungu, Cilacap*. Diss. IAIN Purwokerto, 2019.

Dalam Permendikbud Ristek No 07 Tahun 2022 juga dibahas tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.¹⁰ Disini dibahas bahwa Bahasa Indonesia memiliki beberapa materi yang harus dibahasnya. Salah satunya adalah membahas tentang kosa kata dimana media yang dikembangkan pada penelitian ini merujuk tentang penguatan kosa kata baru bagi peserta didik.

Untuk menjalankan perannya sebagai pengajar, guru perlu mengikuti langkah-langkah seperti menyusun perencanaan hingga evaluasinya yang di dalamnya termasuk membuat media sebagai penunjang keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran, seperti yang termaktub dalam Surah An-Nahl ayat 44, dimana Allah SWT berfirman:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزَّبْرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan. (Q.S An Nahl:44)¹¹

Dalam surat An-Nahl ayat 44 tersebut dijelaskan tentang pentingnya menggunakan akal dan pandangan yang jernih dalam memahami tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta. Sebagaimana pada tafsir afsir Al-Mukhtashar dikatakan bahwa kami mengutus para Rasul dari kalangan manusia tersebut dengan membawa bukti-bukti yang

¹⁰ Permendikbudristek. 2022. “Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.” Jakarta

¹¹ Kementrian Agama RI , *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: Jabal, 2010)

nyata dan kitab-kitab yang diturunkan. Kami menurunkan kepadamu - wahai Rasul- Al-Qur`ān agar kamu menjelaskan kepada manusia apa yang memerlukan penjelasan supaya mereka mau menggunakan akal pikiran mereka lalu mengambil pelajaran dari kandungannya.¹² Ayat ini mengajarkan manusia untuk merenungi keberadaan alam semesta, mengamati ciptaan Allah, dan mengambil pelajaran dari segala sesuatu yang ada di sekitar mereka. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran, ayat ini mengisyaratkan pentingnya menggunakan media dengan bijak untuk mengajarkan kebesaran Allah kepada anak didik, memperluas pemahaman mereka tentang alam semesta, dan mendorong mereka untuk merenungkan keagungan ciptaan Allah. Seperti media yang akan dikembangkan yaitu *exciting card* dapat memperkuat pengetahuan peserta didik berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia berada di kelas IV semester ganjil Bab III tema Lihat di Sekitar dengan materi rambu lalu lintas.

Rambu lalu lintas adalah simbol yang mengatur arus kendaraan di jalan raya agar teratur dan aman. Ketika kita memperhatikan rambu lalu lintas, kita bisa melihat keteraturan yang diatur dengan baik, memberikan petunjuk yang jelas kepada pengguna jalan tentang apa yang harus

¹² Tafsirweb, Tafsir Al-Mukhtashar?Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid (Imam Masjidil Haram) diakses pada laman <https://tafsirweb.com/4473-quran-surat-an-nahl-ayat-125.html> pada tanggal 15 juni 2024 pukul 20.23.

dilakukan, seperti berhenti, belok, atau melanjutkan perjalanan. Hal ini mencerminkan kecermatan Allah dalam menciptakan tatanan alam semesta.

Pada dasarnya, rambu lalu lintas dan kebesaran Allah memiliki keterkaitan dalam hal tatanan dan kepatuhan. Allah menciptakan aturan dan tatanan alam semesta dengan sangat rapi dan teratur, termasuk dalam segala aspek kehidupan, termasuk arus lalu lintas di jalan raya. Ketika kita mematuhi rambu lalu lintas, kita juga mematuhi tatanan yang telah Allah ciptakan. Dengan demikian, rambu lalu lintas dapat dianggap sebagai salah satu contoh kecil dari kebesaran dan kecermatan Allah dalam menciptakan segala sesuatu dengan teratur dan beraturan.

Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember dipilih menjadi lokasi penelitian karena sekolah tersebut selain sekolah istimewa yang dipilih menjadi sekolah penggerak disana juga meskipun terletak di pedesaan namun memiliki segudang prestasi. Namun alasan lain yaitu sekolah penggerak dituntut salah satunya untuk menyajikan pembelajaran yang menarik.¹³ Oleh sebab itu pengembangan media ini dapat membantu sekolah menyajikan hal yang menarik dalam pembelajaran. Tak hanya itu keterbatasan waktu guru dalam menyediakan media yang menarik karena berbenturan dengan mengurus rumah tangga atau pekerjaan lain juga menjadi salah satu alasan mengapa guru di

¹³ Observasi di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember, tanggal 1 Mei 2024.

sekolah ini masih mendapatkan keterbatasan dalam penggunaan media dalam pembelajarannya.

Alasan pemilihan kelas IV adalah salah satunya materi yang tidak mudah untuk dipahami yaitu tentang rambu ini dan sangat penting untuk peserta didik karena masih banyak orang yang belum memahami arti dari rambu yang ada sekitar lingkungan kita. Di kelas IV hanya memiliki satu rombel kelas saja dengan jumlah peserta didiknya yaitu 23 peserta didik. Dengan jumlah tersebut maka guru juga memerlukan metode yang tepat dalam pembelajarannya dan juga bantuan media yang tepat agar pembelajaran yang dibuatnya menjadi menarik. Guru kelas IV di sekolah ini awalnya berasal dari lulusan sarjana ekonomi namun seiring berjalannya waktu guru tersebut menjalani pendidikan lagi untuk menempuh gelar sarjana pendidikan. Beliau sendiri juga tak jarang menjadi perwakilan sekolah dalam pelaksanaan pelatihan-pelatihan atau diklat tertentu. Namun guru tersebut masih belum termasuk guru sertifikasi. Di kelasnya beliau juga mampu mengaktifkan kelas menjadi pembelajaran yang lebih aktif,

Dengan demikian, berdasarkan beberapa problem dan beberapa permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum diatas, maka peneliti merasa tertarik dan termotivasi untuk mngembangkan media yg lebih baik dan lebih menarik dengan mengambil

judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Exciting card* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu**”.

B. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka adapun rumusan masalah dari penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Exciting Card* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu**” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumberejo Ambulu Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan penulis hasilkan adalah sebuah alat pembelajaran berupa media dalam Bahasa Indonesia yang memfokuskan pada BAB III

Lihat Sekitar. Spesifikasi yang diinginkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada BAB III Lihat Sekitar, menggunakan kartu ilustrasi rambu-rambu lalu lintas. Kartu ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam memahami konsep rambu-rambu lalu lintas yang ditampilkan.

2. Ukuran *exciting card* didesain dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 9 cm.
3. Media *exciting card* ditampilkan dengan pemilihan warna yang disesuaikan dengan latar belakang yang digunakan dan karakteristik peserta didik.
4. Media *exciting card* juga dilengkapi dengan gambar-gambar rambu-rambu lalu lintas yang menarik minat peserta didik.
5. Bahan kertas yang digunakan untuk media ini adalah kertas *art paper* 260 gram yang memiliki permukaan halus, licin, dan mengkilap di kedua sisi. Selain itu, bahan *art paper* 260 gram juga memiliki keunggulan lain yaitu tahan air, tahan lama karena tidak rapuh, sulit menyerap kotoran, lebih tahan terhadap udara yang lembap, proses pengeringan setelah cetak lebih cepat, dan hasil cetakan lebih tajam dan warnanya lebih keluar. Peneliti memilih bahan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas bahan media dan kemenarikan media.
6. *Exciting card* akan memiliki sisi depan dan belakang. Sisi depan akan menampilkan gambar ilustrasi rambu-rambu lalu lintas disertai dengan penjelasan warna pada rambu dan juga disertai dengan barcode pada sisi pojok atas yang berisi video tentang penjelasan yang disesuaikan dengan masing-masing gambar. Kemudian sisi belakang, dilengkapi dengan link barcode yang berisi aplikasi permainan rambu-rambu lalu lintas.

7. Bahasa yang digunakan dalam *exciting card* disesuaikan dengan peserta didik agar mudah dimengerti.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini penting dilakukan karena perkembangan teknologi saat ini telah membawa dampak pada dunia pendidikan. Media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Media *exciting card* diharapkan dapat menjadi salah satu sumber daya yang berkontribusi dan mendorong hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *exciting card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada materi BAB III Lihat Sekitar ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran *exciting card* diharapkan dapat menjadi salah satu alat yang mendukung proses belajar mandiri. Dengan media ini, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman mereka sendiri mengenai materi yang disajikan dalam *exciting card* serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-

hari. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami rambu-rambu lalu lintas di sekitarnya, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik, *exciting card* ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD dan juga peserta didik mendapat tambahan pengetahuan dari *exciting card* mengenai rambu-rambu lalu lintas.
- b. Bagi guru, *exciting card* ini merupakan salah satu pilihan media yang menarik untuk sarana penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan juga dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan beragam bagi peserta didik.
- c. Bagi sekolah, *exciting card* dapat meningkatkan reputasi sekolah dalam memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan berkualitas, selain itu sekolah akan menjadi lebih maju karena menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya.
- d. Bagi peneliti, dengan adanya pengembangan media *exciting card* ini dapat memberikan inspirasi bagi peneliti dalam mengembangkan pendekatan baru dalam pengajaran dan pembelajaran.

- e. Bagi lembaga UIN KHAS Jember, media *exciting card* diharapkan dapat menjadi referensi atau literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember serta bagi mahasiswa yang berminat mengembangkan media pembelajaran, terutama yang berbentuk kartu.
- f. Bagi peneliti selanjutnya, media *exciting card* diharapkan mampu memotivasi untuk terus berkreasi, menjadi sumber pengetahuan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti, sehingga dapat menyempurnakan metode yang ada dan dikembangkan sejalan dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Media ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian-penelitian berikutnya.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini serta keterbatasan pengembangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah sebagai berikut, antara lain: :
 - a. Media pembelajaran *exciting card* ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

- b. Media ini diharapkan memiliki daya tarik belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada materi BAB III Lihat Sekitar.
- c. Media pembelajaran *exciting card* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- d. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- e. Media pembelajaran *exciting card* ini menyajikan gambar serta *barcode* yang dapat dibuka yg berisi video ilustrasi rambu-rambu lalu lintas yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dan semangat dalam pembelajaran.

2. Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut :

- a. Pengembangan media ini dilakukan hanya pada satu sekolah (SD Islam Bustanul Ulum) atau mungkin hanya melibatkan satu kelas IV saja.
- b. Pengembangan media ini hanya dilakukan di SD Islam Bustanul Ulum, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat diterapkan secara langsung pada sekolah lain atau lingkungan belajar yang berbeda.
- c. Pengembangan media ini hanya bisa digunakan untuk satu materi saja.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- d. Media yang dikembangkan umumnya menggunakan teknologi yang memadai seperti laptop, proyektor, dan sound.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah benda yang dapat menyampaikan informasi berupa materi yang penyampainnya lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik sehingga dapat mempermudah proses transfer ilmu pengetahuan antara pendidik dan juga peserta didik.

2. *Exciting card*

Exciting card adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar ilustrasi rambu-rambu lalu lintas yang di dapat dari aplikasi pinterest disertai dengan penjelasannya. Media ini

tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual dan teks, tetapi juga menggabungkan teknologi modern dengan menambahkan *barcode* yang dapat dipindai pada bagian depan dan belakang kartu.

Pada *barcode* bagian depan berisi vidio di youtube yang menjelaskan tentang masing-masing rambu. Sedangkan *barcode* bagian belakang berisi aplikasi permainan rambu-rambu lalu lintas. *Exciting card* dibuat dari bahan *art paper* yang mengkilat, yang memberikan kesan menarik. Kartu ini memiliki ukuran panjang 12 cm dan lebar 9 cm,

sehingga mudah dibawa dan digunakan. Setiap kartu memuat gambar ilustrasi rambu-rambu lalu lintas yang didesain dengan menarik yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini membahas pada Bab III dengan tema Lihat sekitar dalam materi yang diteliti ialah rambu-rambu lalu lintas pada peserta didik kelas IV SD yang didalamnya mencakup materi pengenalan terhadap berbagai macam rambu lalu lintas yang sering ditemui di jalan raya. Peserta didik diajarkan untuk mengenali dan memahami arti serta fungsi dari setiap rambu lalu lintas tersebut.

4. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini didapatkan dari hasil evaluasi yang dilakukan pada Ujian Tengah Semester di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember. Dalam ujian Tengah semester menunjukkan hasil belajar siswa rata-rata dibawah KKM yang ditetapkan dengan nilai 70. Sehingga hasil belajar tersebut tidak mencukupi nilai KKM dan perlu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian yang dimaksud dari judul ini adalah sebuah pengembangan media *exciting card* yang akan membahas materi rambu lalu lintas pada kelas IV yang menggunakan aplikasi *coreldraw* dan diedit sedemikian rupa disertai dengan gambar-gambar yang

menarik perhatian peserta didik dalam bentuk kartu berukuran panjang 12 cm dan lebar 9 cm dan didalamnya berisi materi rambu-rambu lalu lintas yang akan di uji coba kan di kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Ambulu Jember.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini dilakukan oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari yang berjudul “ Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia”.¹⁴

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan penggunaan media dalam proses belajar menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media kartu kata dan gambar yang cocok untuk pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas II. Pendekatan pengembangan penelitian ini mengacu pada model ADDIE dan menggunakan metode pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kelayakan media kartu kata dan gambar dilakukan oleh ahli dan peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media tersebut mendapat persentase positif dari berbagai pihak, dengan nilai tertinggi diperoleh dari uji coba perorangan dan

¹⁴ Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R., "Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol 5, No 1, (2022): 173–184, <https://doi.org/10.23887/jipgg.v5i1.46323>

uji coba kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas II.

Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki persamaan di dalamnya, seperti metode penelitian yang sama yaitu penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE untuk rencana pengembangannya. Selain persamaan tersebut terdapat perbedaan yang mencolok dari penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari berfokus pada motivasi belajar siswa, kemudian selain itu perbedaan lain yaitu waktu penelitian tersebut dilaksanakan pada masa daring dan perbedaan kurikulum yang digunakan didalamnya. Namun pada penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan secara luring dan menggunakan kurikulum merdeka pada penerapannya dan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa melalui pengembangan media *exciting card*.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Istiqomah Roshydatul, dengan judul “Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I SD Negeri Purwoharjo”,¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media anagram dan gambar guna meningkatkan

¹⁵ Istiqomah, Roshydatul, “Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I SD Negeri Purwoharjo,” (Skripsi, Jurusan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)

pemahaman kosakata Bahasa Indonesia bagi siswa kelas I di SD Negeri Purwoharjo. Media ini terdiri dari papan utama, petunjuk kata dan gambar, potongan huruf, serta stiker. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel penelitian melibatkan 20 siswa kelas I yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Desain penelitian adalah *pre-test* dan *post-test* dengan kelompok kontrol. Media yang dikembangkan diberi nama "cekata". Validasi produk menunjukkan nilai yang sangat baik: 84 untuk materi, 90 untuk desain media, dan 98 untuk pembelajaran. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap media ini karena tampilannya menarik, materinya mudah dipahami, dan komponennya lengkap. Uji-t pada tingkat signifikansi 5% menunjukkan perbedaan signifikan dalam peningkatan pemahaman kosakata antara kelompok eksperimen yang menggunakan "cekata" dan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya.

Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki persamaan di dalamnya, seperti metode penelitian yang sama yaitu penelitian pengembangan dan menggunakan

model ADDIE untuk rencana pengembangannya. Kemudian selain dari kedua persamaan tersebut terdapat kesamaan lain yaitu dalam masalah yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu untuk menghadapi media atau strategi guru yang masih belum efektif. Selain persamaan tersebut terdapat perbedaan yang mencolok dari penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan Istiqomah Roshydatul berfokus pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar, kemudian selain itu perbedaan lain yaitu perbedaan kurikulum yang digunakan didalamnya yaitu kurikulum 2013. Namun pada penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan secara menggunakan kurikulum merdeka pada penerapannya dan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa yang melalui pengembangan media *exciting card*.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Amat Hidayat. Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini.¹⁶

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa lembaga pendidikan anak usia dini di daerah Kabupaten Serang menunjukkan proses belajar mengajar lebih banyak menggunakan bahasa daerah dari pada bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan guna meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada

¹⁶ Amat Hidayat, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini," *Journal on Teacher education*, Vol 3, No 2, (2022): 277-289, <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3916>

anak usia dini melalui penggunaan media pembelajaran *flashcard* interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran menunjukkan skor sebesar 92,8%, ahli desain pembelajaran sebesar 82%, dan ahli media pembelajaran sebesar 87,3%, dengan kualifikasi sangat baik. Selain itu, hasil uji coba perorangan juga memperoleh skor sebesar 91,5% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata Bahasa Indonesia ini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interaktif dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan membantu anak-anak dalam mengenal kosakata Bahasa Indonesia pada pembelajaran daring.

Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki persamaan di dalamnya, seperti metode penelitian yang sama yaitu penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE untuk rencana pengembangannya. Kemudian selain

dari kedua persamaan tersebut terdapat kesamaan lain yaitu dalam masalah yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu untuk menghadapi media atau strategi guru yang masih belum efektif. Selain persamaan tersebut terdapat perbedaan yang mencolok dari penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan Istiqomah Roshydatul berfokus pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar, kemudian selain itu perbedaan lain yaitu perbedaan kurikulum yang digunakan didalamnya yaitu kurikulum 2013. Namun pada penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan secara menggunakan kurikulum merdeka pada penerapannya dan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa yang melalui pengembangan media *exciting card*.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Titik Hariani, Haifaturrahmah, Nursina Sari, dan Yuni Mariyati. Dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar”¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu bergambar bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan Borg and Gall. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas I SDN 2 Pakuan yang berjumlah 18 orang, sementara sampel penelitian terdiri dari 12 siswa yang dipilih melalui teknik

¹⁷ Hariani, Titik, et al. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Paedagoria*. Vol. 1. (2021).

purposive sampling. Data penelitian dikumpulkan melalui angket yang melibatkan 4 ahli materi dan 4 ahli media untuk validasi, serta angket kepraktisan dari siswa, masing-masing menggunakan skala 4. Hasil validasi dari 4 ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 91,77% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi dari ahli media memperoleh rata-rata 94,67% yang juga berada dalam kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh pengguna (siswa) menghasilkan rata-rata 97,65% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media kartu bergambar ini layak digunakan oleh siswa sekolah dasar.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul Hasanah. Dengan judul “Pengembangan media *flashcard* materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar”.¹⁸

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil belajar pada materi pahlawanku di kelas IV, dikarenakan keterbatasan dalam penggunaan media, kurangnya buku pegangan guru dan siswa, model yang digunakan masih mendominasi ceramah sehingga siswa lebih cenderung pasif dalam pembelajaran. Sehingga dalam penggunaan media pembelajaran sangatlah jarang digunakan. Maka diperlukan media yang buat

¹⁸ Insyirah Shafa, Zulham Siregar and Nurul Hasanah, “Pengembangan media *flashcard* materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No 02, (2022): 2754-2761, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>

siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar di kelas seperti menggunakan media *flashcard*, media *flashcard* sangatlah simple dan efektif karena berupa gambar-gambar bertujuan untuk mengembangkan sebuah alat bantu pembelajaran berupa kartu *flash* dalam topik Pahlawanku, dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa *flashcard* yang menampilkan gambar-gambar pahlawan beserta penjelasannya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Angket diberikan kepada peserta didik untuk menilai penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran. Hasil uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 peserta didik menunjukkan respon yang sangat positif terhadap *flashcard*, terutama hal desain yang menarik dengan persentase tertinggi mencapai 92%. Sementara itu, hasil uji coba skala besar dengan melibatkan 20 peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik sangat setuju dengan efektivitas penggunaan *flashcard*, dengan persentase 97%. Kesimpulannya, penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran materi Pahlawanku telah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir.

Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki persamaan di dalamnya, seperti metode penelitian yang sama yaitu penelitian pengembangan. Persamaan lainnya yaitu pada penelitian ini membahas tentang penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain persamaan tersebut terdapat perbedaan yang mencolok dari penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul Hasanah, dilaksanakan dengan model pengembangan yang tidak jelas artinya tidak ada model yang jelas dalam pelaksanaannya baik itu model ADDIE atau model 4D. Kemudian perbedaan kurikulum yang digunakan dalam penelitian tersebut yang didalamnya yaitu menggunakan kurikulum 2013. Namun pada penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan dengan model ADDIE dan menggunakan kurikulum merdeka pada penerapannya.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari	Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia	2. Mengembangkan media pembelajaran berupa kartu 3. Menggunakan metode penelitian Research dan Development tipe ADDIE	1. Berfokus Pada Motivasi Belajar Siswa, 2. Waktu Penelitian Tersebut Dilaksanakan Pada Masa Daring 3. Dan Perbedaan Kurikulum

				Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Menggunakan Kurikulum K-13.
2	Istiqomah Roshydatul	Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I SD Negeri Purwoharjo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia 2. Menggunakan metode penelitian Research dan Development tipe ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berfokus Pada Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar, 2. Kurikulum Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Kurikulum 2013.
3	Amat Hidayat	Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran berupa kartu 2. Menggunakan metode penelitian Research dan Development tipe ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dilaksanakan Pada Masa Daring 2. Perbedaan Kurikulum Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Kurikulum 2013. 3. Pada Penelitian Yang Dilakukan Dengan Berfokus Pada Motivasi Belajar Siswa.
4	Titik Hariani,	Pengembangan	1. Membahas	1. Menggunakan

	Haifaturrahmah Haifaturrahmah, Nursina Sari, Yuni Mariyati	Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar	Tentang Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Khususnya Dalam Memperdalam Kosa Kata Siswa. 2. Fokus Penelitian Adalah Penanganan Metode Pengajaran Yang Masih Konvensional Dan Kurang Diminati Siswa	model mengembang an Borg and Gall. 2. Kurikulum Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Kurikulum 2006 Atau Biasa Dikenal Dengan KTSP
5	Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul Hasanah	Pengembangan media flashcard materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar	1. Mengembangka n Media Pembelajaran Berupa Kartu 2. Menggunakan Metode Penelitian Research Dan Development 3. Membahas Tentang Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	1. Model Pengembang an Yang Tidak Jelas Artinya Tidak Ada Model Yang Jelas Dalam Pelaksanaanya Baik Itu Model ADDIE Atau Model 4D. 2. Kurikulum Yang Digunakan Dalam Penelitian Tersebut Yang Didalamnya

				Yaitu Menggunakan Kurikulum 2013
1	Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari	Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia	4. Mengembangkan media pembelajaran berupa kartu 5. Menggunakan metode penelitian Research dan Development tipe ADDIE	4. Berfokus Pada Motivasi Belajar Siswa, 5. Waktu Penelitian Tersebut Dilaksanakan Pada Masa Daring 6. Dan Perbedaan Kurikulum Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Menggunakan Kurikulum K-13.
2	Istiqomah Roshydatul	Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I SD Negeri Purwoharjo	3. Mengembangkan media bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia 4. Menggunakan metode penelitian Research dan Development tipe ADDIE	3. Berfokus Pada Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar, 4. Kurikulum Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Kurikulum 2013.
3	Amat Hidayat	Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan	3. Mengembangkan media pembelajaran berupa kartu 4. Menggunakan	4. Dilaksanakan Pada Pada Masa Daring 5. Perbedaan Kurikulum

		Kosa Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini.	metode penelitian Research dan Development tipe ADDIE	Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Kurikulum 2013. 6. Pada Penelitian Yang Dilakukan Dengan Berfokus Pada Motivasi Belajar Siswa.
4	Fitria Iswari	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar.	1. Membahas Tentang Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Khususnya Dalam Memperdalam Kosa Kata Siswa. 2. Fokus Penelitian Adalah Penanaman Metode Pengajaran Yang Masih Konvensional Dan Kurang Diminati Siswa	3. Menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas Perbedaan 4. Kurikulum Yang Digunakan Didalamnya Yaitu Kurikulum 2006 Atau Biasa Dikenal Dengan KTSP
5	Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul hasanah	Pengembangan media flashcard materi	4. Mengembangkan Media Pembelajaran Berupa Kartu	3. Model Pengembangan Yang Tidak Jelas Artinya

		pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar	5. Menggunakan Metode Penelitian Research Dan Development 6. Membahas Tentang Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Tidak Ada Model Yang Jelas Dalam Pelaksanaanya Baik Itu Model ADDIE Atau Model 4D. 4. Kurikulum Yang Digunakan Dalam Penelitian Tersebut Yang Didalamnya Yaitu Menggunakan Kurikulum 2013
--	--	---	--	--

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, ditemukan beberapa kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk kartu dan menggunakan metode pengembangan. Namun, terdapat pula perbedaan, yaitu pada model pengembangan yang digunakan serta kurikulum yang diterapkan.

Penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Exciting Card* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menitikberatkan pada pengembangan lebih lanjut

media *exciting card* yang telah dikembangkan sebelumnya. Fokus utama penelitian ini adalah memperbaiki, memperbarui, dan mengoptimalkan media pembelajaran tersebut agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berperan dalam memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam menyediakan media inovatif yang dapat mendukung keberhasilan pendidikan secara berkelanjutan.

B. Kajian Teori

1. Media *Exciting card*

a. Media Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran yang sangat penting dalam kesuksesan proses belajar mengajar. Dengan adanya media dalam pembelajaran, memberikan dampak yang besar pada pengalaman belajar siswa dengan menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Asal muasal kata media bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Definisi khusus media dalam proses belajar mengajar sering diartikan sebagai sarana untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi, baik secara visual maupun verbal.¹⁹ Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997), 3.

didik sehingga mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.²⁰

Dalam buku Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa Secara umum, media dapat dianggap sebagai segala sesuatu yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media.²¹

Suprpto dan rekan-rekannya berpendapat dalam buku Mahfud Shalahuddin, media pembelajaran ialah suatu alat bantu yang efektif bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.²²

Menurut pandangan Oemar Hamalik dalam karya Nur Hidayah, media pembelajaran adalah sesuatu yang merujuk pada alat, metode, dan strategi yang dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam konteks pendidikan dan pengajaran di sekolah.²³

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran ialah segala sesuatu

²⁰ Ami, Raudhatul Aslami. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod." *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6.2 (2021): 135-148.

²¹ Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.

²² Indriyani, Lemi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2. No. 1. 2019.

²³ Hidayah, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik-tok." *Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika* (2022).

bentuk alat, metode dan strategi yang dipergunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Media *Exciting card*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu didefinisikan sebagai kertas tebal dengan bentuk persegi panjang. Kata merupakan elemen dalam bahasa lisan atau tulisan yang menyampaikan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat dipergunakan dalam bahasa. Gambar merupakan media yang paling sering digunakan. Gambar adalah bahasa umum yang dapat dipahami di mana saja.²⁴

Menurut Rahmawati, Kartu bergambar adalah alat yang membantu anak-anak mengenal huruf dengan lebih cepat, meningkatkan minat mereka dalam memahami abjad, serta merangsang perkembangan kecerdasan mereka. Kartu kata bergambar, yang sering disebut sebagai *flashcard*, ialah kartu kecil yang berisikan gambar, teks, atau tanda simbol yang membantu atau memandu anak-anak ke arah hal yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu ini biasanya

²⁴ Wahab, Nur Junita. "Penggunaan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Murid Tunagrahita Kelas III Di SLB Negeri 1 Makassar." (2022).

memiliki ukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan ukuran kelas yang berbeda.²⁵

Menurut Doman, menyatakan bahwa media kartu kata bergambar adalah kartu belajar yang efektif untuk mengingat dan menghafal lebih cepat karena pada dasarnya untuk membantu anak belajar mengingat dan menghafal. Karena tujuan ini melatih kemampuan kognitif untuk mengingat gambar dan kata, sehingga kemampuan berbahasa dapat ditingkatkan sejak usia dini. Adapun ukuran kartu kata bergambar yang dipake untuk anak 22 x35cm yang di sesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²⁶

Dari beberapa teori tentang pengertian media kartu kata bergambar, peneliti tertarik untuk mengadopsi media kartu bergambar untuk menjadi salah satu media yang akan dikembangkan. Media yang akan dikembangkan tersebut diberi nama *exciting card*.

Kata *exciting card* berarti kartu menyenangkan. *exciting card* merupakan media kartu berisi gambar ilustrasi yang disertai dengan penjelasannya dan dikombinasikan dengan *barcode* berisi vidio dari youtube dan aplikasi permainan yang disesuaikan dengan materi.

²⁵ Holisoh, Siti, et al. "Pengaruh Penggunaan Kartu Kata terhadap Kemampuan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun." *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*. Vol. 1. No. 1. 2022.

²⁶ Nur Juwita Wahab, Penggunaan kartu Kata Gambar Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Murid Tunagrahita Kelas III Di SLB Negeri 1 Makassar (Skripsi Universitas Negeri Makassar 2021). Hal 11

Berikut kesimpulan dari definisi *exciting card* diatas. Maka yang dimaksud dengan media *exciting card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar ilustrasi disertai dengan penjelasan yang memuat materi rambu-rambu lalu lintas. Kartu ini dilengkapi dengan barcode yang ada di sisi depan dan belakang kartu yang mengarahkan pengguna ke video di YouTube dan aplikasi permainan, yang sesuai dengan materi pada kartu tersebut. *Exciting card* dirancang dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 9 cm dan dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, membantu pengguna, terutama anak-anak, dalam memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Kartu ini menggabungkan elemen visual, teks, dan teknologi digital untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan menarik.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar (SD)

Di Sekolah Dasar (SD), Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dapat memajukan aktivitas siswa. Bahasa merupakan sarana komunikasi, sehingga mempelajari bahasa berarti mempelajari cara berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sama dengan pembelajaran

lainnya, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.²⁷

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya bertujuan untuk mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang tepat dan efektif sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya. Menurut Atmazaki dalam Ali, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan negara, memahami serta menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan, meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosional dan sosial melalui penggunaan Bahasa Indonesia, menikmati serta memperoleh manfaat dari karya sastra guna memperluas wawasan, moralitas, dan kemampuan berbahasa, serta menghargai serta membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa Indonesia.²⁸

Untuk mengimplementasikan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka, maka setidaknya ada tiga

²⁷ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *Jurnal PAUD*, VOL 3 NO. 1 (2020), 35. <https://doi.org/10.31851/peunik.v3i2.4839> .

²⁸ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *Jurnal PAUD*, VOL 3 NO. 1 (2020), 41. <https://doi.org/10.31851/peunik.v3i2.4839> .

komponen utama dalam pelaksanaannya. Beberapa komponen tersebut ialah:

1) Perencanaan

William H. Newman dalam bukunya "*Administrative Action Techniques of Organization and Management*" menyatakan bahwa perencanaan adalah proses menentukan tindakan yang akan diambil. Perencanaan melibatkan serangkaian langkah untuk menetapkan tujuan, menentukan metode dan prosedur tertentu untuk kegiatan, berdasarkan jadwal sehari-hari.²⁹

Secara garis besar, istilah perencanaan pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu perencanaan dan pembelajaran. Jika dianalisis dari kata-kata yang membentuknya, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perencanaan adalah tindakan atau proses merancang atau membuat rencana, sementara pembelajaran adalah tindakan atau proses membuat orang atau makhluk hidup belajar.³⁰

Sehingga dapat ditarik kesimpulan, perencanaan pembelajaran adalah tindakan menyusun panduan

²⁹ Weni Kurniawati, "Desain Perencanaan Pembelajaran," *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, Vol. 7, No.1 (2021), 4.

³⁰ Ida Rindaningsih, *Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran MI*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2019)

pembelajaran. Ini melibatkan proses berpikir, menganalisis, mempertimbangkan, dan membuat keputusan mengenai rencana pembelajaran yang akan diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Perencanaan proses pembelajaran mencakup penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang minimal memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.³¹

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah tindakan yang diatur secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah tertentu untuk mencapai hasil yang diinginkan.³² Majid menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah inti dari kegiatan belajar-mengajar, yang dilakukan sesuai dengan pedoman yang telah disusun dalam perencanaan sebelumnya.³³

Dalam pelaksanaan pembelajaran harus di dasarkan pada modul yang telah dibuat, mulai dari kegiatan awal hingga penutup. Dimana di dalamnya terdapat kegiatan

³¹ Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021), Hlm 7

³² Marasabessy, Hapisa. *Profil Keterampilan Dasar Mengajar Guru Matematika di MTs Al-Anshor Ambon*. Diss. IAIN Ambon, 2022.

³³ Fiktaria, Tika Rahma, Siti Mariah, and Desy Tri Inayah. "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Konstruksi Bidang Keahlian Tata Busana Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana* 17.1 (2022).

apresepri salam dll. Selain itu, dalam pelaksanaannya menggunakan strategi, metode dan media.

Selama pelaksanaan pembelajaran, guru menjalankan beberapa langkah tahapan, seperti berikut ini::

(a) Kegiatan awal

Kegiatan Pembukaan pelajaran adalah tindakan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mempersiapkan peserta didik secara mental agar siap mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru perlu memperhatikan serta memenuhi kebutuhan peserta didik dan menunjukkan perhatian yang besar terhadap kehadiran mereka.

Biasanya, guru memulai pembukaan pelajaran dengan memberikan salam, menyapa, berdoa, melakukan presensi peserta didik, memberikan motivasi belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran dan

mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.³⁴

(b) Kegiatan inti

Pemberian materi pembelajaran adalah bagian inti dari proses pelaksanaan pembelajaran. Saat menyampaikan materi, guru mengurutkannya dari yang paling mudah terlebih dahulu, dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Guru memilih metode pengajaran yang cocok dengan materi dan menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

(c) Kegiatan penutup

Langkah terakhir dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri proses pembelajaran utama. Pada tahap ini, guru melakukan tinjau-ulang terhadap bahan belajar, memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya, melaksanakan tidak lanjut dengan

³⁴ Siti, Nurhasanah, Agus Jayadi, Rika Sa'diyah, Syafrimen, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019), Hlm 177

evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan.³⁵

Dari kegiatan pelaksanaan maka dalam kegiatan belajar mengajar meliputi tiga hal yaitu kegiatan awal, kegiatan akhir dan kegiatan penutup.

3) Evaluasi

Evaluasi adalah merupakan kegiatan yang sangat penting perannya dan harus dilaksanakan setelah proses belajar mengajar selesai.³⁶ Melalui evaluasi, guru tidak hanya memperoleh informasi atau data untuk meningkatkan program pembelajaran di masa mendatang. Tidak hanya sebagai sumber informasi untuk memperbaiki program pembelajaran yang akan

datang, evaluasi juga berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan siswa untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah dirancang tercapai. Evaluasi ini juga merupakan penilaian terhadap efektivitas perencanaan pembelajaran yang telah disusun, apakah sudah memenuhi standar kebaikan, kecocokan, dan efisiensi yang diperlukan untuk pembelajaran

³⁵ Mislán, Edi Irwanto, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi Dan Model-Model Dalam Strategi Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lakeish, 2021) hlm 79.

³⁶ Rokhmawati, Diyah Mahmawati, Kurnia Devi Yuswandari, "Perencanaan Pembelajaran (Meningkatkan Mutu Pendidik)," *Joedu : Journal of Basic Education*, Vol. 02 No. 01 (2023).

berikutnya, atau apakah perlu diperbaiki atau diubah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Secara sistematis, menurut Rusydiyah ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menyusun perencanaan pembelajaran, termasuk: menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan konten atau materi pembelajaran yang harus dipelajari, merancang kegiatan belajar, memilih sumber belajar atau media pembelajaran yang digunakan, dan merancang evaluasi pembelajaran.³⁷

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dimulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pembelajaran ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Salah satu dari kelas tinggi adalah kelas 4. Pada semester ganjil, mata pelajaran Bahasa

Indonesia di kelas 4 mencakup beberapa materi sebagai berikut:

- Bab I Sudah Besar (Tema: Aku)
- Bab II Di Bawah Atap (Tema: Tugas di Rumah atau Sekolah)
- Bab III Lihat Sekitar (Tema: Lalu Lintas)
- Bab IV Meliuk dan Menerjang (Tema: Bergerak)
- Bab V Bertukar atau Membayar (Tema: Literasi Keuangan)

³⁷ Fauzan dan lubis Arafat, *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI*, (Jakarta: kencana, 2020)

- Bab VI Satu Titik (Tema: Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang yang Tinggal di Sana)
- Bab VII Asal-Usul (Tema: Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Pembauran Budaya)
- Bab VIII Sehatlah Ragaku (Tema: Kesehatan Tubuh)

Salah satu dari tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 adalah agar peserta didik dapat memahami kata-kata yang umum digunakan sehari-hari dan kata-kata baru dalam teks dengan bantuan petunjuk visual dan konteks kalimat. Salah satu materi yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB III dengan judul "Lihat Sekitar" (Tema: Lalu Lintas).³⁸

Materi yang menjadi fokus penelitian pengembangan media ini adalah materi Bab III Lihat Sekitar (Tema: Lalu Lintas). Di dalam Bab III Lihat Sekitar (Tema: Lalu Lintas) terdapat materi pokok sebagai berikut:

- Mengenal tanda rambu
- Arti warna rambu
- Fungsi rambu

³⁸ Eva Y. Nukman, C. Erni Setyowati, *Buku Pedoman guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pengakuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi, 2021)

Beberapa indikator yang yang di capai dalam materi Bab III

Lihat Sekitar (Tema: Lalu Lintas), antara lain:

- Melalui media *exciting card* peserta didik dapat Mengenal tanda rambu-rambu lalu lintas.
- Melalui media *exciting card* peserta didik dapat mengartikan warna yang ada dalam rambu-rambu lalu lintas.
- Melalui media *exciting card* peserta didik dapat mengetahui Fungsi rambu

Dalam modul yang digunakan pada penelitian ini, evaluasi yang digunakan berbentuk penilaian formatif yang di dalamnya adalah soal pilihan ganda dan isian.

b. Indikator Materi Rambu Lalu lintas

Perkembangan adalah rangkaian perubahan yang terjadi secara sistematis, dimana setiap bagian saling memengaruhi satu sama lain, baik dari segi fisik maupun psikis, yang membentuk satu kesatuan yang seimbang dan bersifat harmonis.³⁹ Sebagai ilustrasi, seorang anak diajarkan cara memegang pensil, menggambar huruf-huruf, dan diberi latihan oleh orangtuanya.

³⁹ Jamiatul, Jamiatul, Muliatul Maghfiroh, and Ria Astuti. "Pola Asuh Orang Tua dan Perkembangan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Al-Ghazali Jl. Raya Nyalaran Kelurahan Kolpajung Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan)." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2020): 1-9.

Berikut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik pada penerapan media *exciting card* yaitu :

Tabel 2. 2
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

No	Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan anak
1	Pengenalan Kata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Simbol dan Warna 2. Keterampilan Identifikasi Rambu 3. Pengetahuan tentang Klasifikasi Rambu
2	Pengembangan Keterampilan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan Menjelaskan Arti Rambu 2. Pengenalan Konteks Penggunaan Rambu
3	Kemampuan Berpikir Kritis:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Pengetahuan dalam Simulasi atau Kasus Nyata 2. Kesadaran Keselamatan dan Kepatuhan Terhadap Rambu

3. Teori Belajar Konstruktivisme

a. Pengertian Teori Konstruktivisme

Menurut Von Glasersfeld (1988), konsep konstruktivisme mulai dikenal pada abad ini melalui tulisan Mark Abdalwin, yang kemudian dikembangkan lebih mendalam oleh Jean Piaget.⁴⁰ Namun, jika ditelusuri lebih jauh, ide dasar konstruktivisme sebenarnya telah dimulai oleh Giambattista Vico, seorang ahli

⁴⁰ Piaget, *Psychology ad Epistemology*, (New York, 1971)

epistemologi dari Italia, yang menjadi cikal bakal lahirnya konstruktivisme.⁴¹

Piaget mengembangkan konsep konstruktivisme melalui teori perkembangan kognitif dan epistemologi genetik. Ia menjelaskan teori adaptasi kognitifnya dengan menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh melalui proses adaptasi terhadap lingkungan untuk kelangsungan hidup, serupa dengan cara organisme beradaptasi dengan lingkungannya demi bertahan hidup.⁴²

Konstruktivisme merupakan salah satu pandangan filosofis tentang pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi atau pembentukan oleh individu itu sendiri. Pengetahuan tidak sekadar merefleksikan dunia nyata, melainkan merupakan hasil dari konstruksi kognitif seseorang terhadap realitas. Proses pembentukan ini berlangsung secara berkesinambungan, disertai reorganisasi setiap kali muncul pemahaman baru.⁴³

Dalam filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah pendekatan untuk membangun kehidupan yang berbudaya modern.

Menurut Kukla, konsep yang dimiliki individu merupakan hasil

⁴¹ Ahmad Sryadi, Muljono Damopoli, Ulfiami Rahmad, "Teori Konstruktivisme dalam pembelajaran PAI di Madrasah", (Samata Gowa: CV Jejak, 2022) hal 9

⁴² Ahmad Sryadi, Muljono Damopoli, Ulfiami Rahmad, "Teori Konstruktivisme dalam pembelajaran PAI di Madrasah", (Samata Gowa: CV Jejak, 2022) hal 10

⁴³ Ahmad Sryadi, Muljono Damopoli, Ulfiami Rahmad, "Teori Konstruktivisme dalam pembelajaran PAI di Madrasah", (Samata Gowa: CV Jejak, 2022) hal 10

dari proses konstruksi, sehingga realitas yang terbentuk berbeda-beda tergantung pada cara setiap individu menginterpretasinya. Dalam konteks pembelajaran, realitas ini merujuk pada pemahaman yang diperoleh peserta didik, yang diinterpretasikan berdasarkan sudut pandang masing-masing.⁴⁴

Menurut pandangan ricahardson konstruktivisme adalah sebuah keadaan individu menciptakan pemahaman mereka sendiri berdasarkan apa yang mereka ketahui dan percayai, serta ide dan fenomena ketika berinteraksi.⁴⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan konstruktivisme adalah pendekatan pendidikan yang menekankan bahwa pengetahuan dan pemahaman individu terbentuk melalui proses konstruksi aktif berdasarkan pengalaman, keyakinan, dan interaksi dengan lingkungan. Realitas yang dihasilkan bersifat subjektif, tergantung pada interpretasi masing-masing individu.

Dalam pembelajaran, pendidik berperan menciptakan suasana yang mendukung keaktifan peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif, mendorong eksplorasi ide, memotivasi mereka untuk berpikir kritis, serta mengarahkan refleksi terhadap pemahaman. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat terlibat secara aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses

⁴⁴ Ahmad Sryadi, Muljono Damopoli, Ulfiami Rahmad, "Teori Konstruktivisme dalam pembelajaran PAI di Madrasah", (Samata Gowa: CV Jejak, 2022) hal 15

⁴⁵ V. Richardson, *Constructivist Teacher Education: Building A World Of New Understandings* (London: Falmer, 1997) Hlm 3

pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

b. Tokoh Teori Kostruktivisme

1) Jean Peaget

Piaget dikenal sebagai tokoh utama dalam konstruktivisme yang menekankan bahwa inti teori konstruktivistik adalah proses atau cara menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas. Menurut Piaget, anak-anak harus menggunakan konsep mereka tentang dunia untuk memahaminya. Konsep-konsep ini bukanlah bawaan lahir, melainkan diperoleh melalui pengalaman mereka. Informasi dari lingkungan, termasuk interaksi dengan manusia, tidak diterima begitu saja, tetapi diproses sesuai dengan struktur mental anak yang sedang berkembang. Anak-anak membangun pemahaman tentang lingkungan mereka dan menciptakan realitas berdasarkan kapasitas kemampuan mereka saat ini. Seiring waktu, konsep dasar ini akan berkembang menjadi pandangan yang lebih luas yang terhubung dengan pengalaman mereka.⁴⁶ Inti dari teori Piaget adalah bagaimana individu menciptakan makna melalui interaksi antara pengalaman mereka dan ide-ide yang dimiliki. Menurut Piaget, teori

⁴⁶ Schunk, D. H. (2012). *Learning Theoris: an Educational Perspective*. Boston: Person.

konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan tidak sepenuhnya berasal dari lingkungan sosial, tetapi lebih berfokus pada aktivitas belajar yang dikendalikan oleh pembelajar sendiri dan berorientasi pada penemuan mandiri. Meskipun demikian, interaksi sosial tetap memiliki peran penting sebagai stimulus yang memicu terjadinya konflik kognitif internal pada individu, yang pada akhirnya mendukung proses pembentukan pengetahuan.⁴⁷ Jean Piaget menjelaskan bahwa proses konstruksi terdiri dari empat tahapan utama, yaitu skema atau skemata, asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi.⁴⁸ Ketika seseorang memperoleh informasi atau pengetahuan baru, keempat tahap ini akan berlangsung secara berurutan. Tahap pertama adalah skema/skemata, di mana individu menggunakan konsep-konsep yang telah dimiliki untuk berinteraksi dengan lingkungan. Tahap berikutnya adalah asimilasi, yaitu proses kognitif di mana individu mengintegrasikan persepsi, konsep, atau pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di pikirannya. Selanjutnya adalah tahap akomodasi, yaitu proses pembentukan skema baru yang sesuai dengan rangsangan

⁴⁷ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5, 2022

⁴⁸ Nurlina, N., Nurfadilah, N., & Bahri, A. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Makassar: LPP UNISMUH Makassar. 2019).

baru, atau modifikasi skema yang sudah ada agar cocok dengan rangsangan tersebut. Tahap terakhir adalah equilibrasi, yaitu proses menyelaraskan pengalaman eksternal dengan struktur internal melalui keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi.⁴⁹

2) Vygotsky

Menurut Vygotsky, pengembangan intelektual dipengaruhi oleh pengalaman individu yang bersifat historis dan budaya, serta bergantung pada sistem-sistem simbolik yang dirancang untuk mempermudah berpikir, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah. Ia mengusulkan adanya pengaturan kelas yang kooperatif, di mana setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan keterampilan yang beragam sehingga mereka dapat saling berinteraksi dan merancang solusi untuk menyelesaikan masalah. Dalam pembelajaran, Vygotsky menekankan pentingnya scaffolding, yang memungkinkan siswa secara bertahap mengambil tanggung jawab lebih besar atas proses belajar mereka seiring waktu.⁵⁰ *Scaffolding* merupakan sebuah metode pemberian bantuan kepada siswa melalui berbagai tahapan pembelajaran, dengan

⁴⁹ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5, 2022

⁵⁰ Nurlina, N., Nurfadilah, N., & Bahri, A. Teori Belajar dan Pembelajaran. (Makassar: LPP UNISMUH Makassar. 2019).

secara bertahap mengurangi bantuan tersebut sehingga siswa dapat melanjutkan proses pengerjaannya secara mandiri. Bantuan yang diberikan oleh guru dapat berupa petunjuk, pengingat, dorongan, maupun saran.⁵¹ Teori Vygotsky menekankan pentingnya pembelajaran dalam konteks sosiokultural, yang melibatkan interaksi dengan orang dewasa, teman sebaya yang lebih kompeten, serta menekankan bahwa pembelajaran akan berlangsung ketika peserta didik atau siswa mampu mengerjakan tugas-tugas yang belum mereka kuasai sepenuhnya, tetapi masih berada dalam kemampuan mereka untuk dicapai.⁵²

c. Prinsip Pembelajaran Kostruktivisme

Vygotsky menjelaskan empat prinsip utama dalam konstruktivisme, yaitu *social learning*, *zone of proximal development*, *cognitive apprenticeship*, dan *mediated learning*.⁵³

Prinsip *social learning* merujuk pada pandangan bahwa pembelajaran terjadi melalui pendekatan kooperatif, di mana siswa belajar dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas melalui interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Prinsip *zone of proximal development* (ZPD)

⁵¹ Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. "Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi". *Prisma*, 9(1), 65-76. 2020. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>

⁵² Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5, 2022

⁵³ Asrori, A. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. (Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada, 2020)

menjelaskan bahwa siswa dapat memahami konsep secara lebih efektif ketika konsep tersebut berada dalam tingkat kesulitan yang masih dapat dijangkau oleh kemampuan kognitif mereka, tetapi tetap memerlukan bantuan dari orang lain, seperti orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mahir. Prinsip *cognitive apprenticeship* adalah proses yang memungkinkan siswa secara bertahap mengembangkan kemampuan intelektual mereka melalui interaksi dengan individu yang lebih ahli, seperti orang dewasa atau teman yang lebih pandai. Sementara itu, prinsip *mediated learning* menekankan pentingnya *scaffolding*, di mana siswa dihadapkan pada masalah yang kompleks, sulit, dan realistis, kemudian diberikan bantuan secukupnya untuk menyelesaikan masalah tersebut.⁵⁴

Mel Silberman menyusun sebuah puisi terkait teori konstruktivistik yang diberi judul *Learning by Teaching* dalam bukunya, yang berisi sebagai berikut: “Saya lupa apa yang saya dengar. Saya mengingat sedikit dari apa yang saya dengar dan lihat. Saya mulai memahami apa yang saya dengar, lihat, serta tanyakan atau diskusikan dengan orang lain. Saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan. Saya menguasai apa yang saya ajarkan

⁵⁴ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, Kasinyo Harto,” Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5, 2022

kepada orang lain.”⁵⁵ Prinsip utama yang perlu dipegang oleh guru dalam menerapkan teori ini adalah bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik belajar melalui praktik langsung (*learning by doing*) dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Puisi tersebut juga mencerminkan bahwa keberhasilan teori konstruktivistik dapat terukur ketika peserta didik mampu mengajarkan kembali apa yang telah mereka pelajari kepada orang lain.

Twomey Fosnot menjelaskan konstruktivistik melalui empat prinsip utama:⁵⁶

- 1) Proses belajar dipengaruhi oleh pengetahuan yang sudah dimiliki individu.
- 2) Individu melakukan adaptasi dengan menyesuaikan gagasan lama mereka sehingga menghasilkan gagasan baru.
- 3) Belajar melibatkan penemuan gagasan daripada sekadar mengumpulkan fakta secara mekanis.
- 4) Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika kita merefleksikan gagasan lama dan membuat kesimpulan baru terkait gagasan baru yang mungkin bertentangan dengan gagasan sebelumnya.

⁵⁵ Silberman, M. L. (1996). *Active Learning*. Massachusetts: Allyn and Bacon

⁵⁶ Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai prinsip-prinsip teori konstruktivistik, dapat disimpulkan secara umum bahwa dalam proses belajar mengajar, pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik. Peserta didik perlu membangun pengetahuan mereka secara aktif dan berkesinambungan, sehingga terjadi perubahan konsep ilmiah yang berkelanjutan serta munculnya ide-ide baru yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Teori ini juga menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam prosesnya. Oleh karena itu, pembelajaran dalam konteks ini sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif, seperti *discovery learning* atau pembelajaran penemuan, dan *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna.

d. Kelebihan dan kekurangan Teori Konstruktivisme

1) Kelebihan Teori konstruktivisme

Adapun kelebihan teori konstruktivisme, sebagai berikut:⁵⁷

a) Pertama, guru bukan satu-satunya sumber belajar.

Guru hanya berperan sebagai pemberi arahan dan penyedia kebutuhan siswa, sementara siswa dituntut untuk lebih aktif dalam latihan, bertanya, atau praktik.

⁵⁷ Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 1, 2019. Hlm 85

Dalam konstruktivisme, pengetahuan juga dapat diperoleh melalui diskusi, pengalaman, dan lingkungan sekitar.

- b) Kedua, siswa lebih aktif dan kreatif, di mana mereka dituntut untuk mengaitkan pengetahuan yang diperoleh di sekolah maupun di luar sekolah, serta menghubungkan ilmu baru dengan ilmu yang sudah ada.
- c) Ketiga, pembelajaran menjadi lebih bermakna, yaitu siswa harus mengaitkan informasi yang diterima dengan pengalaman pribadi mereka, baik dari teman, keluarga, media, dan lain sebagainya.
- d) Keempat, pembelajaran memberikan kebebasan bagi siswa untuk menghubungkan ilmu yang diperoleh di lingkungan dengan yang ada di sekolah, sehingga tercipta konsep yang diinginkan.
- e) Kelima, perbedaan individu dihargai dan dihormati.
- f) Keenam, guru fokus pada proses membina pengetahuan baru, sementara siswa berfokus pada penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.

2) Kekurangan Teori konstruktivisme

Selain kelebihan, teori konstruktivisme juga memiliki kekurangan, sebagai berikut: ⁵⁸

- a) Pertama, proses belajar dalam konstruktivisme adalah perolehan pengetahuan yang melibatkan asimilasi dan akomodasi, bukan sekadar informasi satu arah, yang berujung pada pembaruan struktur kognitif siswa.
- b) Kedua, peran siswa, di mana belajar adalah proses pembentukan pengetahuan oleh siswa.
- c) Ketiga, peran guru, yang berfungsi untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan oleh siswa, bukan sekadar menyampaikan pengetahuan yang sudah ada.
- d) Keempat, sarana belajar, yang menekankan pentingnya aktivitas siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.
- e) Kelima, evaluasi, yang menyoroti bagaimana lingkungan belajar mendukung berbagai pandangan dan interpretasi terhadap realitas serta konstruksi pengetahuan melalui pengalaman.

⁵⁸ Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 1, 2019. Hlm 86

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mulyasa dalam buku Marjuki, hasil belajar adalah pencapaian peserta didik secara keseluruhan yang menjadi perilaku kunci yang penting dalam suatu kompetensi dan perubahan tingkah laku. Pernyataan kompetensi yang harus dipahami oleh peserta didik dapat dianggap sebagai bentuk hasil belajar yang timbul dari pengalaman mereka.⁵⁹

Kemudian dalam pendapat lain hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik pasca menerima pengalaman belajar.⁶⁰

Rusmono menjelaskan bahwa individu bisa mengalami perubahan dalam perilaku mereka, seperti perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik, ketika mereka menyelesaikan pembelajaran dan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar serta lingkungan belajar.⁶¹

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan hasil belajar ialah pencapaian atau prestasi yang diperoleh oleh seorang individu setelah melalui proses pembelajaran. Ini mencakup pemahaman,

⁵⁹ Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan hasil belajar siswa." *Jurnal Education and development* 8.2 (2020): 468-468.

⁶⁰ Restu, M., & Wahyuni, S. (2019). Implementasi Metode Al Miftah Lil Ulum Dalam Membaca Kitab Fathul Qorib Bagi Pemula Di Pondok Pesantren Sidogiri Salafi Kabupaten Pasuruan. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 9(3), 263-272. <https://doi.org/10.33367/ji.v9i3.1025>,

⁶¹ Rusmono, *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2017)

keterampilan, dan sikap yang diperoleh dan ditunjukkan oleh individu sebagai hasil dari proses belajar yang dilaluinya.

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus yang akan digali adalah hasil belajar dimana hasil belajar peserta didik tersebut didapat dari instrumen soal pre tes dan pos tes. Hal tersebut guna mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media *exciting card*.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman peserta didik terhadap materi rambu lalu lintas mulai dari arti warna rambu hingga makna gambar dari rambu lalu lintas. pretes dan pos tes digunakan untuk mengukur kedalaman pemahaman anak tentang materi tersebut dan untuk mengetahui keefektifan media *exciting card* terhadap hasil belajar siswa tersebut.

a. Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dapat terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif atau yang dikenal sebagai pengetahuan, ranah afektif atau sikap, dan ranah psikomotorik yang melibatkan keterampilan. Ketiga ranah ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan fasilitasi pembelajaran melalui sarana prasarana yang memadai dan kemampuan pendidik dalam

mengelola kelas serta menguasai materi yang diajarkan, hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.⁶²

Beberapa klasifikasi prestasi belajar menurut Horward Kingsley dalam buku Nana Sudjana, yaitu:

- 1) Keterampilan dan Kebiasaan,
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita.⁶³

Terdapat pandangan lain yang menyebutkan bahwa ada tiga aspek dalam proses belajar, yaitu:

- 1) Aspek kognitif, mencakup perubahan dalam pemahaman pengetahuan serta pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut.
- 2) Aspek afektif, mencakup perubahan dalam perilaku emosional, perasaan, dan kesadaran..
- 3) Aspek psikomotorik, mencakup perubahan bentuk-bentuk tindakan motorik.⁶⁴

Sementara itu menurut Bloom, terdapat tiga tujuan pembelajaran yang menandakan kemampuan yang harus dimiliki seseorang dan merupakan hasil dari proses belajar, yaitu yang

⁶² Nanda Choirun Nisa' dan M.Suwignyo Prayogo, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik SD/MI Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kontekstual," *Indonesian Journal of Teacher Education* 3, no 2 (2022): 390-397.

⁶³ Nihayah, Ummu. "Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menciptakan Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar." *Jurnal Studi Pendidikan Dasar* 1.1 (2023): 93-107

⁶⁴ Yaqin, Ainul. "Pengaruh model pembelajaran akhlak berbasis kognitif terhadap moral reasoning siswa." *Jurnal IMTIYAZ* (2019): 57-85.

berkaitan dengan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).⁶⁵

- 1) Ranah kognitif, mencakup enam pencapaian intelektual yaitu kognitif, pemahaman, penerapan, analisis, buatan, serta penilaian. dua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan empat aspek berikutnya disebut kognitif taraf tinggi.
- 2) Ranah afektif, ranah ini berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, tanggapan atau reaksi, penilaian, organisasi, serta internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris pada ranah ini melibatkan pencapaian keterampilan dan kemampuan bertindak.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kedalaman pemahaman peserta didik terhadap materi rambu

lalu lintas yang isinya tentang arti warna rambu, makna gambar yang ada di rambu lalu lintas, hingga fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar siswa ini didapat dari prestes yang dilaksanakan sebelum penggunaan media *exciting card* ini. Kemudian hasil belajar yang digunakan untuk mengukur keefesienan media ini adalah dengan *post-tes* yang dilaksanakan setelah penerapan media *exciting card*. Selanjutnya pada kegiatan asesmen tengah semester ini juga terdapat soal tentang materi

⁶⁵ Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>

rambu lalu lintas juga dan yang terakhir juga pada asesmen sumatif akhir yang dilaksanakan pada akhir semester ini juga mengulas semua materi pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari awal hingga akhir semester.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar merupakan salah satu penanda keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, jika peserta didik mencapai hasil belajar yang tinggi, maka proses pembelajaran dianggap berhasil. Namun, jika hasil belajar peserta didik rendah, dapat diasumsikan bahwa proses pembelajaran kurang berhasil atau bahkan gagal.

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar mencerminkan kemampuan peserta didik setelah mereka mengalami proses pembelajaran.⁶⁶ Sebagian besar dari aktivitas atau perilaku

seseorang merupakan hasil dari proses belajar. Di lingkungan sekolah, biasanya hasil belajar ini tercermin dari tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang mereka pelajari. Tingkat penguasaan atau hasil belajar ini sering kali dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf. Untuk mencapai hasil belajar peserta didik sesuai harapan, penting untuk memperhatikan beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar.

⁶⁶ Hidayat, Enjang. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V Sdn Situjaya." *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* 1.1 (2020).

Menurut Slameto dalam Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, ada beragam faktor yang memengaruhi hasil belajar, namun dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor intern, yang ada dalam individu, dan faktor ekstern, yang berada di luar individu.⁶⁷

Slameto menyebutkan ada tiga faktor intern (yang ada pada dalam individu), sebagai berikut:

- 1) Faktor fisiologi (fisik) didefinisikan sebagai kondisi kesehatan dan kecacatan fisik yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik.
- 2) Faktor psikologis (kejiwaan) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:
 - Bakat, menurut Semiawan dkk dalam buku karangan Yudrik Jahja mendefinisikan bahwa adalah kemampuan yang ada sejak lahir yang merupakan potensi yang masih perlu dipertajam atau diasah melalui latihan.⁶⁸
 - Minat, menurut Slameto minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan yang kuat

⁶⁷ Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/sesiomadika/article/view/2685>

⁶⁸ Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami, Salsa Bila Rahma, "Mengidentifikasi Minat Bakat Peserta didik Sejak Usia Dini Di Sd Adiwiyata," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol 02, No 01, (2020): 161-169,

terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya dorongan dari pihak lain.⁶⁹

- Motivasi, Motivasi adalah rangkaian upaya untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang merasa mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan aspek yang vital dan diperlukan oleh setiap peserta didik agar mereka memiliki semangat dalam belajar.⁷⁰
- Cara belajar, Cara belajar adalah tindakan atau perilaku spesifik yang dilakukan oleh peserta didik dalam usahanya untuk memperoleh pengetahuan.⁷¹

3) Faktor kelelahan terbagi menjadi dua jenis, yaitu kelelahan fisik dan kelelahan mental (yang memiliki sifat psikis).

Slameto juga menyebutkan ada tiga faktor eksternal (yang ada pada luar individu) yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

⁶⁹ Ika Wanda Ratnasari, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Peserta didik – Siswi SMA Negeri 11 Samarinda," *Jurnal Ilmu Psikologi*, Vol 5, No 2 (2017): 289-293 <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>

⁷⁰ Rus Hartata, "Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan)," *Journal of History Education and Culture* Vol. 1, No. 2, (2019) <https://doi.org/10.32585/keraton.v1i2.521>

⁷¹ Leni Marlina, Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, no 1 vol 2 (2021), 68

1) faktor keluarga

Menurut Slameto, pengaruh terhadap peserta didik yang sedang belajar dapat berasal dari faktor-faktor keluarga seperti cara pengajaran orang tua, dinamika hubungan dalam keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi.⁷² Oleh karena itu, penelitian yang dimaksud ditujukan untuk menilai sejauh mana hubungan yang harmonis antara peserta didik dan keluarganya, bagaimana pendidikan yang diberikan orang tua kepada anak-anak mereka, dan situasi ekonomi peserta didik di lingkungan keluarga mereka.

2) faktor sekolah

Merupakan lokasi awal yang sangat vital dalam menentukan tingkat keberhasilan peserta didik. Fasilitas dan infrastruktur, kemampuan guru (dalam pelaksanaan proses pembelajaran), kurikulum, dan metode pengajaran yang tersedia di sekolah memiliki dampak signifikan pada kemampuan sekolah dalam memberikan fasilitasi pembelajaran kepada peserta didik. Ketersediaan fasilitas

⁷² Lestari, A., Ma'wiyah, N., & Ihsan, M. (2020). Kontribusi Dukungan Keluarga dan Teman Bergaul Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Dengan Memperhatikan Intensitas Belajar. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(1), 51–60. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v8i1.1318>

pembelajaran yang baik akan memiliki dampak positif pada prestasi belajar peserta didik.⁷³

3) faktor masyarakat

Lingkungan masyarakat memiliki potensi untuk memengaruhi hasil belajar peserta didik. Ketika peserta didik berada di lingkungan masyarakat yang positif, hal itu akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran anak. Sebagai contoh, jika lingkungan sekitar tempat tinggal terdiri dari individu yang berpendidikan dan berakhlak baik, maka hal tersebut akan mendorong anak untuk lebih semangat dalam belajar.⁷⁴

Pendapat lain dari Muhibbin Syah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni :⁷⁵

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri meliputi dua aspek, yakni :

⁷³ Evawani, Yuli. "Penerapan Strategi Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 MIN Singkawang Tahun 2023." *MANAGIERE: Journal of Islamic Educational Management* 2.2 (2023): 1-22.

⁷⁴ Evawani, Yuli. "Penerapan Strategi Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 MIN Singkawang Tahun 2023." *MANAGIERE: Journal of Islamic Educational Management* 2.2 (2023): 1-22

⁷⁵ Pawe, M. F., Upa, M. D. P., Geradus, U., & Masi, L. M. (2023). Burnout Belajar selama masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 6 Kota Kupang. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, 1(1). <https://doi.org/10.35508/jbkf.v1i1.10351>

- aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), Aspek fisik ini merujuk pada kondisi fisik secara umum dan tingkat ketegangan otot, yang mencakup tingkat kebugaran organ tubuh dan sendi-sendi, seperti pendengaran, penglihatan, dan kondisi kesehatan, yang dapat memengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
- aspek psikologis (yang bersifat rohaniah), aspek ini merujuk pada hal-hal yang dianggap lebih esensial, termasuk: tingkat kecerdasan/intelektual peserta didik, sikap peserta didik, bakat peserta didik, minat peserta didik dan motivasi peserta didik.

2) Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik, Menurut Syah (2017: 154- 155) faktor eksternal peserta didik juga terdiri atas dua macam, yakni :⁷⁶

- Lingkungan Sosial : Ini mencakup lingkungan sosial di sekolah seperti guru, staf, dan teman-teman sekelas. Selain itu, juga termasuk interaksi dengan masyarakat dan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik. Namun, lingkungan yang paling signifikan dalam memengaruhi proses

⁷⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Depok : Rajawali Persada, 2017), 154-155

belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh aspek lingkungan sosial ini memiliki dampak pada hasil belajar peserta didik. Lingkungan sosial yang positif akan menciptakan suasana belajar yang baik bagi peserta didik dan pada akhirnya akan berkontribusi pada hasil belajar yang baik pula.

- Lingkungan Nonsosial : mencakup gedung sekolah dan lokasinya, rumah tempat tinggal peserta didik dan lokasinya, peralatan belajar, kondisi cuaca, dan waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik. Faktor-faktor ini dianggap memiliki peran dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

c. Kategori Penilaian Kurikulum Merdeka

Berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran akan diketahui berdasarkan hasil penilaian. Membahas mengenai penilaian terdapat dua kategori penilaian pada kurikulum merdeka yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif, Adapun penjelasannya sebagaimana berikut ini:

- 1) Penilaian formatif adalah suatu penilaian yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi pendidik dan peserta didik untuk memperbaiki proses belajar yang dilakukan sepanjang atau di tengah

kegiatan/langkah pembelajaran, dan dapat juga dilakukan di akhir langkah pembelajaran.⁷⁷ Penilaian ini dilaksanakan pada setiap sub bahasan terselesaikan, tujuannya ialah agar dapat mengetahui sejauh mana peserta didik terbentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁷⁸ Selain itu penilaian formatif bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, dan hambatan yang dihadapi peserta didik. Yang termasuk dalam penelitian formatif adalah kegiatan percobaan dengan dilanjutkan dengan diskusi, memberikan pertanyaan tertulis, penilaian diri, dan penilaian antar teman.

- 2) Penilaian Sumatif adalah suatu penilaian yang dilaksanakan setelah sekumpulan program pelajaran dilakukan, hal ini bertujuan untuk penentuan nilai yang nantinya dapat melambangkan keberhasilan peserta didik pasca menempuh program pelajaran dalam tengga waktu tertentu.⁷⁹ Yang termasuk dalam penelitian sumatif adalah tes tulis, tes lisan, dan penugasan (observasi, praktik

⁷⁷ *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, (Kementerian Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022), 26

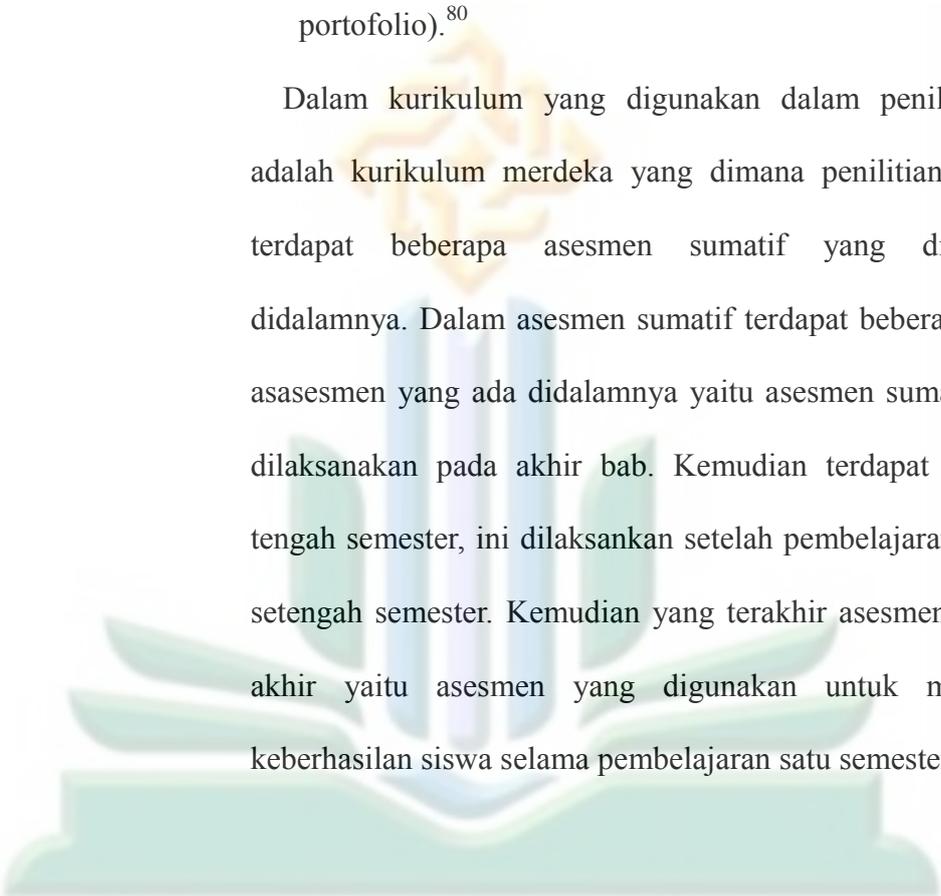
⁷⁸ Phafiandita, Adisna Nadia, et al. "Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas." *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 3.2 (2022): 111-121.

"Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas," *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, Vol 3, No 2 (2022). <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>

⁷⁹ Firani Putri, Supratman Zakir, "Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka," *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol. 2 No. 4 (2023), 176. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>

menghasilkan produk, melakukan proyek dan membuat portofolio).⁸⁰

Dalam kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurikulum merdeka yang dimana penilaian sumatif terdapat beberapa asesmen sumatif yang digunakan didalamnya. Dalam asesmen sumatif terdapat beberapa nama asesmen yang ada didalamnya yaitu asesmen sumatif yang dilaksanakan pada akhir bab. Kemudian terdapat asesmen tengah semester, ini dilaksanakan setelah pembelajaran selama setengah semester. Kemudian yang terakhir asesmen sumatif akhir yaitu asesmen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa selama pembelajaran satu semester penuh.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁸⁰ Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah, (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022), 29

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, yang dikenal sebagai *Research and Development* (RnD). Pendekatan penelitian ini dimanfaatkan untuk menyelidiki dan menciptakan suatu produk khusus, serta menguji efektivitas dan validitas dari produk tersebut. Fokus utama dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar dalam bentuk *exciting card* yang dilengkapi dengan gambar berilustrasi dan *barcode*.⁸¹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk edukatif, yaitu *exciting card* yang memanfaatkan teknologi *barcode*, dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember. Dengan menggunakan metode RnD, penelitian ini akan memperhatikan proses tahapannya secara sistematis, mulai dari perencanaan, pengembangan, evaluasi, hingga implementasi produk secara praktis dalam konteks pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar melalui penggunaan teknologi yang inovatif dalam bentuk *exciting card* dengan *barcode*.

⁸¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 407

Proses penelitian dengan menggunakan pendekatan Metode *Research & Development* (R&D) dimulai dengan tahap penelitian atau "*research*" dan diikuti oleh tahap pengembangan atau "*development*". Fokus pada tahap penelitian adalah memperoleh informasi yang menyeluruh mengenai kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan tujuan tahap pengembangan adalah menciptakan produk yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Metode R&D ini melibatkan empat tingkatan atau level yang harus dilewati, sebagai berikut: ⁸²

1. Penelitian dan Pengembangan Level 1

Peneliti melakukan penelitian untuk merancang suatu produk, namun tidak melanjutkan dengan proses pembuatan produk dan pengujian.

2. Penelitian dan Pengembangan Level 2

Peneliti langsung menguji produk yang ada, tanpa melakukan tahap penelitian terlebih dahulu.

3. Penelitian dan Pengembangan Level 3

Peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan produk yang sudah ada, kemudian membuat produk baru berdasarkan hasil penelitian tersebut, dan mengujinya untuk mengukur keefektifannya.

⁸² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 32

4. Penelitian dan Pengembangan Level 4

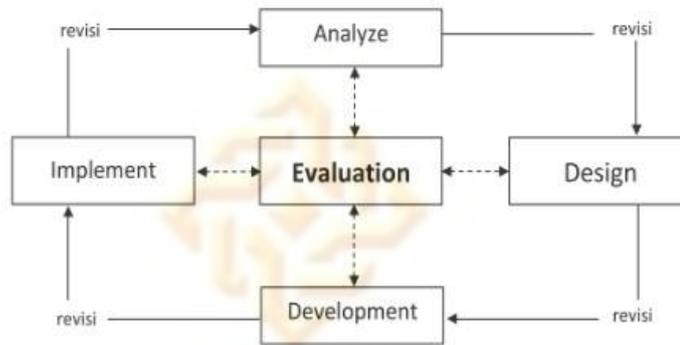
Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan menciptakan produk baru dan menguji seberapa efektif produk tersebut.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan level 4, yakni menciptakan produk baru berupa *Media exciting card*, yang kemudian diujikan keefektifannya kepada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu. Penelitian dilakukan pada pelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus pada materi BAB III Lihat Sekitar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE. Model ADDIE menggunakan 5 tahapan atau langkah yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang dicetus oleh Dick and Carry (1996) yang dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum, sebelum guru sebagai desainer pembelajaran merumuskan tujuan khusus.⁸³ Partisipan dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu. Proses pengembangan mengikuti langkah-langkah model ADDIE, yang dijelaskan sebagai berikut.⁸⁴

⁸³ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam," *Jipai : Jurnal pasca sarjana UIN Sunan Gunung Djati*, vol 1 no 1 (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

⁸⁴ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek* (Pasuruhan: Lemabaga Academic & Researc lastitute, 2020). 115.



Gambar 3.1
Alur Penelitian dan Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Proses penelitian dan penerapan model ADDIE menunjukkan pendekatan yang terstruktur dan efektif dalam pengembangan produk yang sudah ada. Berikut adalah langkah-langkah detailnya:⁸⁵

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi kebutuhan untuk pengembangan. Identifikasi masalah dan analisis kebutuhan peserta didik, terutama terkait dengan produk yang sedang dikembangkan, menjadi fokus utama. Pengembangan ini terus berlangsung seiring dengan adanya permasalahan yang timbul. Analisis juga melibatkan pemahaman terhadap kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi pelajaran, termasuk kompetensi inti.

⁸⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 408

b. Analisis Kompetensi

Tahap analisis kompetensi dilakukannya kegiatan identifikasi kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik. Proses ini melibatkan pembahasan mengenai capaian pelajar dan tujuan pembelajaran materi rambu-rambu lalu lintas sebagai dasar analisis kompetensi peserta didik.⁸⁶

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Menganalisis kemampuan peserta didik awal melibatkan pengenalan kebutuhan dan karakteristik individual peserta didik digunakan untuk menetapkan persyaratan dan kualifikasi perubahan perilaku, tujuan pembelajaran, serta materi yang sesuai. Karakteristik peserta didik melibatkan evaluasi terhadap berbagai faktor seperti kemampuan akademik, usia, tingkat kematangan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, keterampilan, aspek psikomotorik, kerjasama, dan kemampuan sosial.⁸⁷

⁸⁶ I Judul, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Bumi Dan Alam Semesta Tema 8, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), v.

⁸⁷ Ahmad Taufik, "Analisis Karakteristik Peserta Didik." *Jurnal El-Ghiroh* 16, No. 01 (2019): 2, <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh v16101.71>.

d. Analisis Materi

Analisis materi merupakan kegiatan evaluasi yang mengenali konsep-konsep isi pada materi yang akan dipergunakan dalam proses penelitian serta pengembangan.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain yang dilakukan ialah merancang media yang akan dikembangkan yaitu, media pembelajaran *exciting card*. Proses rancangan didesain semenarik mungkin, sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik. Adapun fase yang terdapat pada tahap ini yaitu (1) peneliti dapat mengambil informasi yang berasal dari tahap analisis untuk dapat melalui proses kreatif dari merancang produk yang akan dikembangkan, (2) selanjutnya peneliti dapat mengenali materi serta sumber daya yang dibutuhkan, rancangan kegiatan akan seperti apa menentukan cara menilainya, kemudian hasil akhir dalam tahap ini adalah sebuah *exciting card*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya ialah *Development* atau pengembangan. Tahap ini dilakukan setelah melakukan analisis dan membuat rancangan. Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan *coreldraw* dan kemudian produk dibuat

dan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Maksud dalam tahap ini produk berupa media pembelajaran *exciting card* dikembangkan menjadi kartu berilustrasi yang didapat dari pinterest dan dilengkapi dengan *barcode* yang isinya disesuaikan dengan konteks pembelajaran. pembelajaran bersifat interaktif yang dapat membangun interaksi antara media yang dikembangkan dan pengguna media tersebut. Setelah itu, media pembelajaran *direview* dengan memvalidasinya melalui evaluasi oleh tim ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setelah proses *review*, maka media yang sudah *direview* diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi, dilakukan perubahan pada media pembelajaran. Hal ini menghasilkan perbandingan antara media awal dan media setelah direvisi, sehingga media tersebut dapat dianggap layak untuk di terapkan.

4. implementasi (*Implementation*)

penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat di peroleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan dengan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

⁸⁸Pada tahap ini, peneliti memperoleh data melalui uji coba kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Ambulu Jember.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan implementasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media pembelajaran yang berupa *exciting card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari proses evaluasi digunakan revisi akhir agar mampu memenuhi kebutuhan, berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.⁸⁹

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan dari produk media *exciting card* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, ahli bahasa, tenaga ahli media dan satu ahli pendidikan

⁸⁸ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, (Bandung: widina bhakti Persada Bandung, 2021), 15.

⁸⁹ Puspita Aprilianti, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Peserta didik SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020," (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.

Bahasa Indonesia yang diwakili oleh guru kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk hasil penelitian merupakan peserta didik/siswi kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum dan Guru kelas IV sebagai ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Objek penelitian ini adalah kevalidan media pembelajaran *exciting card*.

3. Jenis Data

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran *exciting card* yang dikembangkan.

a) Data Kualitatif

Data ini merupakan masukan dan juga komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deksriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu Media Pembelajaran *exciting card*.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka-angka sebagai hasil dari pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *exciting card* ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket serta soal tes yang diberikan kepada peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket dalam bentuk jawaban tertutup.

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan bagian dari proses pengumpulan informasi. Observasi mengacu pada pengumpulan data secara langsung dari situasi atau lingkungan yang diamati. Data yang diperoleh melalui observasi dapat berupa penilaian tentang sikap, tingkah laku, tindakan, dan perilaku manusia secara keseluruhan.

Metode observasi dalam penelitian ini adalah melakukan observasi langsung di lapangan untuk memahami faktor-faktor yang mendukung atau menghambat pembelajaran peserta didik, serta mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi peserta didik.

Tujuannya adalah untuk mengevaluasi keefektifan metode pembelajaran sebelum melakukan uji coba produk.

2. Angket

Angket dan kuisioner adalah dua metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis. Dengan menggunakan angket, responden diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun dalam bentuk tulisan. Sementara itu, kuisioner adalah teknik yang efektif dalam mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi yang diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini kuisioner digunakan untuk menacari informasi dari peserta didik tentang keefektifan penggunaan *exciting card* pada pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan metode wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara ini termasuk dalam kategori wawancara mendalam (*indept interview*), di mana prosesnya lebih fleksibel daripada wawancara terstruktur. Dalam penilitian ini wawancara akan dilaksanakan terhadap kepala sekolah, guru kelas IV, beberapa peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu.

4. Soal Tes

Soal tes ini diberikan dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test* hal ini dilakukan guna menemukan seberapa efektif penggunaan *exciting card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu.

E. Teknik Analisis Data

Tahapan yang sangat krusial dalam suatu riset adalah teknik analisis data karena pada saat ini, hasil riset dapat diformulasikan setelah seluruh data terkumpul. Pada penelitian ini, digunakan teknik analisis kelayakan produk untuk mengolah data. Data kelayakan produk dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian masing-masing validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan lembar observasi kemampuan mengenali rambu-rambu lalu lintas yang menampilkan hasil dari pengembangan produk berupa media *exciting card*. Proses analisis data pada riset ini didasarkan pada data yang telah dikumpulkan melalui instrumen dan kemudian dianalisis meliputi penilaian kelayakan serta efektivitas produk. Berikut teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini:

1. Analisis Kevalidan Produk

Instrumen penilaian validasi produk berupa angket yang berisi sejumlah pernyataan serta opsi skor. Penilaian validasi dalam penelitian ini menggunakan pedoman skala Likert dengan rentang

skala 1-5. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk melakukan analisis validasi produk.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Nilai Akhir

F : Perolehan Skor

N : Skor Maksimal

Tabel 3. 1
Kriteria Validitas Produk

Nilai	Kriteria
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

2. Analisis Kemenarikan Produk

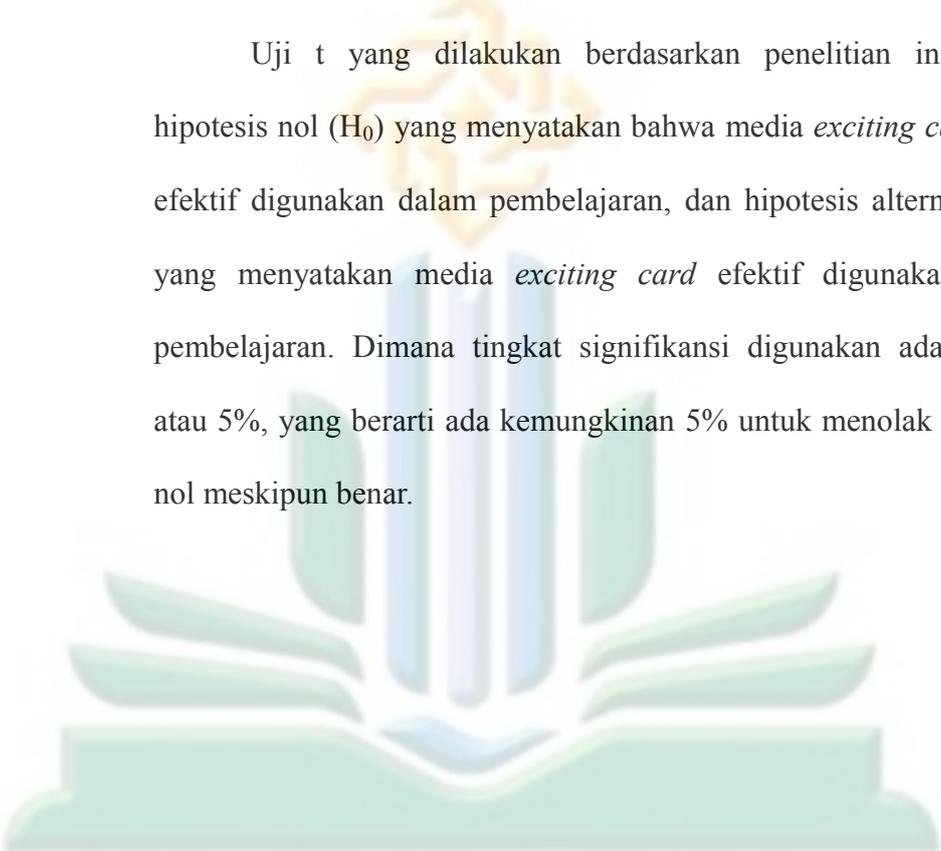
Instrumen kemenarikan produk media *exciting card* ini didapat dari hasil angket siswa. Dari hasil angket tersebut kemudian dilakukan pengujian statistik yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Analisis frekuensi dipilih oleh penulis untuk menguji apakah siswa tertarik dengan penggunaan media *exciting Card* ini.

3. Analisis Keefektifan Produk

Efektivitas produk media *exciting card* ini dapat diketahui dengan membandingkan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* menggunakan perhitungan uji t-test sampel independen atau uji-t yang dihitung melalui pengujian statistik menggunakan aplikasi SPSS

versi 25. Sebelum itu dilakukan juga uji normalitas guna mengetahui kevalidan data dari hasil *pre-test* dan nilai *post-test*.

Uji t yang dilakukan berdasarkan penelitian ini adalah hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa media *exciting card* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran, dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan media *exciting card* efektif digunakan dalam pembelajaran. Dimana tingkat signifikansi digunakan adalah 0,05 atau 5%, yang berarti ada kemungkinan 5% untuk menolak hipotesis nol meskipun benar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu

Deskripsi profil sekolah mencakup segala hal yang mendukung tema penelitian yang sedang dilaksanakan, seperti gambaran umum tentang lembaga yang menjadi fokus penelitian, yaitu Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, termasuk visi dan misinya. Berikut adalah penjelasan mengenai identitas sekolah serta visi dan misi Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember.

1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, Jember, didirikan oleh Bapak Baqin Fadil pada tanggal 10 Maret 1960. Sebagai bagian dari Yayasan

Pendidikan Islam Bustanul Ulum, sekolah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas dengan landasan nilai-nilai Islam yang kuat. SDI Bustanul Ulum hadir sebagai respon atas tantangan yang dihadapi umat Islam di tengah perkembangan zaman yang pesat, di mana gaya hidup materialistis dan individualistis semakin marak, dan berbagai persoalan terkait aqidah dan moral menjadi hambatan dalam pembentukan masyarakat Islami yang ideal.⁹⁰

⁹⁰ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

Dengan mengusung konsep pendidikan integral yang memadukan ilmu pengetahuan, teknologi, dan nilai-nilai keimanan, SDI Bustanul Ulum menempatkan diri sebagai lembaga yang profesional, modern, ramah lingkungan, dan berorientasi Islami. Dalam proses pembelajarannya, sekolah ini berupaya menciptakan suasana pendidikan yang mampu mendukung perkembangan intelektual dan spiritual para siswanya secara seimbang, sehingga mereka siap menghadapi tantangan era modern tanpa kehilangan identitas keislaman.

Visi dan misi SDI Bustanul Ulum adalah untuk terwujudkan siswa sebagai pembelajaran yang kritis, kreatif, dan memiliki tata nilai, serta cinta tanah air. Untuk mencapai visi tersebut, SDI Bustanul Ulum senantiasa berinovasi dalam metode pembelajaran dan fasilitas pendidikan, sembari tetap mempertahankan prinsip-prinsip dasar yang sesuai dengan cita-cita bangsa dan amanat UUD 1945.⁹¹

Meski demikian, berbagai tantangan dalam pengelolaan dan pengembangan mutu pendidikan masih menjadi perhatian sekolah ini. Dukungan dari masyarakat dan pihak-pihak terkait sangat diharapkan untuk bersama-sama membangun SDI Bustanul Ulum menjadi lembaga pendidikan yang ideal, sesuai

⁹¹ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

dengan visi yang telah ditetapkan, dan mampu menjadi solusi pendidikan Islami di tengah perubahan zaman yang kian cepat.

2. Profil sekolah

SD Islam Bustanul Ulum adalah sekolah dasar swasta yang berlokasi di Jl. Payangan, Dusun Bregoh, RT 2 RW 24, Kelurahan Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Jawa Timur, Indonesia. Sekolah ini memiliki NPSN 20525035 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Secara geografis, sekolah ini terletak pada garis lintang -8.4047 dan garis bujur 113.5952.⁹²

Sekolah ini didirikan berdasarkan SK Pendirian No. 421.2/1105/413/2016 pada tanggal 4 Maret 2014, yang kemudian juga disahkan melalui SK Operasional dengan nomor yang sama pada tanggal yang sama. Dengan akreditasi B, yang diperoleh berdasarkan SK Akreditasi No. 175/BAP-S/M/SK/X/2015 tanggal 27 Oktober 2015, SDS Islam Bustanul Ulum terus berkomitmen memberikan pendidikan berkualitas kepada siswa-siswinya.

Fasilitas pendukung di sekolah ini meliputi waktu penyelenggaraan pendidikan yang berlangsung penuh setiap hari (6 hari/minggu) dengan dukungan listrik dari PLN berdaya

⁹² Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

450 watt. Akses internet tersedia dengan kecepatan 20 Mbps, meskipun belum memiliki alternatif koneksi lain.

Dalam urusan administratif, sekolah ini menggunakan layanan Bank BPD Jawa Timur Cabang Ambulu untuk pengelolaan keuangan, termasuk dana BOS yang telah dinyatakan bersedia diterima. SDS Islam Bustanul Ulum juga telah memperoleh sertifikasi ISO 9001:2008, yang menunjukkan komitmen terhadap standar kualitas manajemen pendidikan.

Untuk informasi lebih lanjut, sekolah dapat dihubungi melalui nomor telepon 0852355412058 atau email di sdbustanul.ulum@gmail.com. Meskipun belum memiliki website resmi, sekolah ini tetap berupaya meningkatkan layanan dan komunikasi dengan orang tua serta masyarakat.

Dengan lokasi yang strategis dan berbagai fasilitas pendukung, SDI Islam Bustanul Ulum terus berusaha menjadi lembaga pendidikan yang unggul dan berkualitas di wilayah Kabupaten Jember.⁹³

3. Program Unggulan Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu

Berikut program unggulan pada Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu:

⁹³ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

- a. Tahfidz
- b. Karate
- c. Pembinaan olimpiade sains, sosial, matematika, dan agama
- d. Pengembangan bakat Tari tradisional dan kontemporer
- e. Pengembangan bakat seni lukis
- f. Pengembangan bakat seni anyam
- g. Pengembangan bakat seni teater dan drama
- h. Pengembangan bakat seni vokal⁹⁴

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Proses belajar mengajar di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu dilaksanakan dengan jadwal yang terstruktur untuk menunjang kegiatan akademik dan spiritual siswa. Pada hari Senin, Rabu, dan Kamis, kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.00 dan berakhir pada pukul 12.10. Khusus hari Selasa dan Sabtu, sekolah memfokuskan kegiatan pada kegiatan ekstrakurikuler yang berlangsung dari pukul 07.00 hingga 11.30. Sementara itu, pada hari Jumat, kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih singkat, yaitu mulai pukul 07.00 hingga pukul 10.30.⁹⁵

Setiap hari, sebelum memulai pelajaran pukul 07.00, SDI Bustanul Ulum mengawali kegiatan dengan ibadah Sholat

⁹⁴ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

⁹⁵ Indah Yuli Astuti, S.Pd., diwawancara oleh Penulis, Jember, 1 Mei 2024

Dhuha berjamaah dan doa bersama. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan membaca surat-surat Al-Qur'an Juz 30 hingga pukul 07.30. Rangkaian kegiatan spiritual ini tidak hanya membentuk karakter religius siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islami sebagai dasar pendidikan di sekolah.

Sehubungan dengan upaya menjaga mutu pendidikan, Sekolah Dasar Iisma (SDI) Bustanul Ulum sangat memperhatikan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan demi kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah ini memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Secara keseluruhan, jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum berjumlah 11 orang, yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 guru olahraga, 1 guru agama, 1 guru BTA (Baca Tulis Al-Qur'an), dan 1 staf operator sekolah.⁹⁶

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi bersama dengan guru kelas IV, yaitu Ibu Jauharoh Makmunah, S.Pd., yang memiliki latar belakang pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar.

⁹⁶ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

5. Data siswa

Pada ajaran tahun 2023/2024, Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum memiliki jumlah siswa 166, dengan rincian 79 peserta didik laki-laki, dan 87 peserta didik perempuan.

Peneliti melakukan penelitian di kelas IV, sehingga kelas IV adalah subjek dalam penelitian ini, dengan rincian siswa sebagai berikut:⁹⁷

Tabel 4. 1
Tabel Daftar Nama Kelas IV

NO	Nama	L/P
1.	Alesha Juniaira Syaza Suhada	P
2.	Alfian Rizqi Mutha Anwar	L
3.	Alifya Putri Maisyaroh	P
4.	Alya Nidaulkarimah	P
5.	Belgis Aisyaffa Ash'rif	P
6.	Diandra Agustina Putri Amin	P
7.	Husein Alatas	L
8.	Ifana Nihayatus Shidqia	P
9.	Kanisa Ajiba Hapsari	P
10.	Khalid Faizunal Adhmi Abdillah	L
11.	Khazhela Intan Nurayni	P
12.	Muhamad Arshaka Hadisa V.	L
13.	Muhammad Zain Putra	L
14.	Nabila Hasna Amira	P
15.	Naira Azzahra Maulidia H.	P
16.	Najwa Khaira Wilda	P
17.	Nanin Wafiyatuz Zuhro	P
18.	Naveed Kawthar Inayat Putra S.	L
19.	Nova Jamila	P
20.	Raisa Hilwana Sidqiya Abas	P
21.	Reno Aqmal Kharbani	L
22.	Silvi Diah Walidah	P
23.	Tamara Nor Ayu Sukma	P

⁹⁷ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

ata diatas, makda dapat dirincikaan siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini, dengan jumlah keseluruhan 23 peserta didik, yang terdiri dari 16 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki.

6. Data Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana sekolah adalah semua fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, baik yang langsung digunakan dalam kegiatan belajar mengajar maupun yang berfungsi sebagai infrastruktur pendukung. Keberadaan sarana dan prasarana di sekolah sangat penting karena menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memudahkan akses siswa dan guru terhadap berbagai sumber belajar, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan fasilitas yang memadai, proses pendidikan dapat berjalan lebih efektif dan efisien, membantu siswa dan guru mencapai tujuan pendidikan dengan optimal.

Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu memiliki sarana prasarana yang cukup untuk kegiatan belajar mengajar maupun untuk kegiatan di sekolah lainnya, diantaranya yaitu 6 kelas, 1 kantor, 1 mushola, 1 kantin, 1 tempat parkir guru, 1 parkir peserta didik, 1 lapangan olahraga, 2 toilet peserta didik, 1 toilet guru, 1 ruang aula, 1 gudang.

Selain itu sekolah juga menyediakan wifi, printir, dan alat kebersihan.⁹⁸

Berdasarkan sarana dan prasarana tersebut, di kelas IV terdapat papan tulis putih, rak buku, lampu, meja, kursi, kipas angin, lambang garuda pancasila, gaambar presiden, gambar wakil preiden, alat kebersihan dan jam.

7. Visi

“Terwujudkan siswa sebagai pembelajaran yang kritis, kreatif, dan memiliki tata nilai, serta cinta tanah air”⁹⁹

8. Misi

- a. Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan keterampilan sosial, emosional, fisik, dan intelektual.
- b. Melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami nilai-nilai agar karakter dapat berkembang.
- d. Menyelenggarakan program yang menumbuhkan dan mengembangkan rasa bangga dan perilaku cinta tanah air.
- e. Mewujudkan komunitas belajar sekolah.
- f. Menciptakan partisipasi aktif seluruh komponen Sekolah, termasuk orang tua, dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.

⁹⁸ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

⁹⁹ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

- g. Mengembangkan kualitas pendidikan secara terus menerus dalam rangka penjaminan mutu pendidikan sekolah.¹⁰⁰

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa *flashcard* bernama *exciting card* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi rambu-rambu lalu lintas. Media pembelajaran *exciting card* ini dibuat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi rambu-rambu lalu lintas. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry.

1. Hasil Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang krusial dalam proses pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti bertujuan untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang akan menjadi dasar dalam merancang program pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi wawancara dengan pihak-pihak terkait, melakukan observasi langsung di lapangan, serta mengumpulkan data-data penting melalui dokumentasi. Beberapa aspek utama yang dianalisis pada tahap ini yaitu analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

¹⁰⁰ Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024

a. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran *exciting Card* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDI Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember, mencakup beberapa aspek penting, di antaranya:

Keselarasan dengan Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran. Pengembangan *exciting card* perlu disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dalam kurikulum Bahasa Indonesia untuk kelas IV, terutama yang berfokus pada keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti perilaku ramah lingkungan dan taat peraturan, juga menambah relevansi dengan tema pendidikan karakter, khususnya taat pada peraturan.

Selanjutnya pengembangan kompetensi berbahasa, ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, seperti memahami teks, menulis deskripsi, serta menyusun kalimat yang baik dan benar. Dengan adanya konteks taat peraturan dalam kehidupan sehari-hari, siswa juga diajak menghubungkan bahasa dengan keadaan sekitar, misalnya mengenal kosakata

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

terkait peraturan, dan melibatkan diri dalam isu-isu lingkungan sederhana.

Hal lain yang diperhatikan yaitu kreativitas dan daya tarik visual dalam pembelajaran. *Exciting Card* didesain dengan warna cerah dan gambar menarik untuk menarik minat siswa dan mempertahankan fokus mereka. Warna yang cerah tidak hanya membuat kartu lebih menarik tetapi juga dapat membantu anak mengingat kosakata dan konsep yang disajikan. Selain itu, penggunaan gambar yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa memperkuat hubungan dengan materi.

Selain itu pengembangan karakter dan kesadaran taat peraturan juga menjadi salah satu kompetensi yang perlu diraih pada media ini. Salah satu tujuan utama media ini adalah membangun karakter positif siswa, terutama rasa taat dan mematuhi peraturan yang ada. Dengan materi lihat sekitar yang menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak hanya belajar bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan kesadaran akan pentingnya taat pada peraturan sekitar.

Dengan pengembangan yang berfokus pada kompetensi berbahasa dan kesadaran lingkungan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

exciting card diharapkan menjadi media pembelajaran inovatif yang mendukung kemampuan berbahasa siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai taat peraturan yang relevan dengan konteks mereka.



b. Analisis Materi

Analisis kegiatan berfungsi untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan selama penelitian. Materi pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dari KI-3 (Pengetahuan) dan KD dari KI-4 (Keterampilan), serta disesuaikan dengan silabus yang ada. Sumber materi pembelajaran diambil dari buku teks pelajaran, buku panduan guru, serta sumber belajar lain seperti muatan lokal, materi yang relevan dengan perkembangan terkini, dan konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar. Materi-materi tersebut kemudian dikelompokkan untuk digunakan dalam pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial.¹⁰¹

Dalam penelitian ini, analisis materi diperoleh melalui wawancara dengan salah satu peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum, yang merupakan subjek utama dalam pengembangan ini. Data penelitian juga diambil dari hasil tes pembelajaran sebelum menggunakan media tersebut.

Analisis materi ini bertujuan untuk memahami konsep-

¹⁰¹ Dwi Widjanarko, Analisis Materi Pembelajaran (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2018), 01. <https://dwiwidjanarko.com/wp-content/uploads/2020/03/2.2-Materi-Analisis-Materi-Pembelajaran.pdf>

konsep yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan penerapan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, peneliti memilih pembelajaran Bahasa Indonesia dengan topik rambu-rambu lalu lintas sebagai materi untuk pengembangan media pembelajaran *exciting card* yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik peserta didik.

Analisis yang dilakukan oleh peneliti ini bahwasannya dalam penggunaan media pembelajaran *exciting card* ini pada kegiatan pembelajaran belum pernah dilakukan dan peserta didik hanya menggunakan buku belajar. Oleh karena itu, guru biasanya hanya meminta peserta didik mengerjakan soal-soal yang diambil dari buku sebagai sumber belajar maupun ketika peserta didik kurang jelas dalam memahami pembelajaran pada saat penyampaian materi. Peserta didik juga diminta untuk dapat bertanya kepada guru agar lebih jelas dan paham.¹⁰²

Pada saat ini sekolah sudah mulai berkembang lebih baik serta beberapa fasilitas yang ada salah satunya adalah akses internet. Oleh karena itu, peneliti memilih media *exciting card* sebagai dasar pengembangan

¹⁰² Jauharoh Maknunah, diwawancara oleh Penulis, Jember, 1 Mei 2024

produk dan dibuat semenarik mungkin serta menggunakan teknologi masa kini dengan menggunakan *smartphone* agar siswa lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Menganalisis kemampuan peserta didik awal melibatkan pengenalan kebutuhan dan karakteristik individual peserta didik digunakan untuk menetapkan persyaratan dan kualifikasi perubahan perilaku, tujuan pembelajaran, serta materi yang sesuai. Karakteristik peserta didik melibatkan evaluasi terhadap berbagai faktor seperti kemampuan akademik, tingkat kematangan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, keterampilan, aspek psikomotorik, kerjasama, dan kemampuan sosial.

Pada kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum terdapat 23 anak yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan yang mana dari 23 peserta didik tersebut memiliki karakter yang berbeda-beda. Ada beberapa peserta didik yang cenderung sulit untuk fokus dan melakukan aktivitas lain saat pembelajaran, ada peserta didik yang sangat aktif dan cepat menangkap materi saat pembelajaran

dan ada juga peserta didik yang sulit untuk fokus namun cepat paham dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum, peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran. Peserta didik pada kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan seru seperti kuis ataupun permainan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Karena pembelajaran sehari-harinya hanya dilakukan dengan membaca buku dan mengerjakan soal di lembar kerja siswa saja.

2. Hasil Desain

a. Menentukan Materi

Untuk menentukan materi tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Exciting Card*" dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Jember, terdapat beberapa hal yang diperhatikan.

Langkah awal adalah memahami kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya, kemampuan membaca

dan memahami teks, menulis deskripsi, atau mengidentifikasi informasi dari teks tertentu.

Kemudian pemilihan materi Lihat Sekiar pada Bab III yang relevan. Materi Lihat Sekiar dipilih untuk memperkenalkan siswa pada topik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan penting untuk dikenali sejak dini, seperti materi rambu-rambu lalu lintas yang sangat penting anak mengetahui sejak dini karena mengenal rambu lalu lintas akan menghindari dari melanggar aturan lalu lintas dan terhindar dari hal yang tidak diinginkan seperti kecelakaan.

b. Menyesuaikan Materi dengan *Exciting Card*

Exciting Card sebagai media visual dikembangkan untuk memfasilitasi pemahaman materi lingkungan hidup. Dimana setiap kartu berisi kosakata penting, gambar, dan ilustrasi yang menggambarkan aspek lingkungan hidup, yang dimana pada media ini mengangkat materi rambu-rambu lalu lintas sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Konten pada media *Exciting Card* disusun dengan warna cerah, gambar, dan ilustrasi yang menarik untuk memudahkan siswa dalam memahami berbagai arti pada rambu-rambu yang sering dijumpai siswa di jalan

atau ditempat tertentu. Selain itu pada media ini juga disertai barcode yang berisi permainan tentang rambu-rambu lalu lintas yang telah disampaikan pada media ini.

Setelah materi tersusun, validasi dari ahli materi dan pengujian pada siswa diperlukan untuk memastikan media *exciting card* ini sesuai dengan usia dan kemampuan siswa, serta mampu memperkaya penguasaan kosakata dan pemahaman mereka tentang rambu-rambu lalu lintas.

c. Pembuatan *Exciting Card*

Pembuatan *exciting card* bertema "Pengembangan Media Pembelajaran *Exciting Card* " pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Jember, dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dengan pendekatan yang interaktif dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Tujuan Pengembangan Media

Pengembangan media *exciting card* ini bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan Kosakata Siswa

Melalui materi, siswa diperkenalkan dengan kosakata baru yang relevan dengan kehidupan sehari-hari yaitu tentang rambu-rambu lalu lintas.

2) Mengintegrasikan Pembelajaran dengan Nilai Lingkungan

Siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga memperoleh wawasan tentang pentingnya pemahaman tentang rambu-rambu lalu lintas, sehingga pembelajaran bahasa memiliki nilai tambah bagi kehidupan sehari-hari mereka.

3) Mendorong Interaksi Aktif

Exciting Card ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui gambar, permainan kata, dan ilustrasi menarik.

Selain tujuan dari media *exciting card* hal penting selanjutnya adalah tentang struktur Media *exciting card*. Media *exciting card* ini terdiri dari beberapa bagian. Bagian depan menampilkan gambar rambu lalu lintas beserta namanya, serta penjelasan singkat tentang pengertian dari arti warna yang ada pada setiap gambar rambu lalu lintas. Gambar-gambar ilustrasi pada media *exciting card*,

didapat dari pinterest. Di bagian depan juga dilengkapi *barcode* yang berisi tentang video singkat mengenai penjelasan rambu-rambu lalu lintas yang tertera pada gambar dan juga ada pula bahasa inggris dari nama rambu lalu lintas yang ada pada gambar beserta pelafalannya. Kemudian pada bagian belakang terdapat *barcode* yang berisi permainan tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan nama pembuat media.

Percanaan media *exciting card* dengan materi rambu-rambu lalu lintas ini didesain menggunakan aplikasi *coreldraw*, sedangkan vidio yang ada di dalam *barcode* sisi depan diedit dengan menggunakan aplikasi *capcut* yang mana background dari vidio mengambil dari youtube Zahara Animation.¹⁰³ Maka dalam tahap desain, peneliti merancang instrumen kelayakan untuk ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan juga angket peserta didik untuk mengetahui respon yang mereka berikan terhadap penggunaan media *exciting card*.

¹⁰³ Zahara Animation. "Background Animasi Kartun Bergerak Jalan Raya Perumahan Dan Perkotaan" 8 Juli 2024, Vidio, 08.00, <https://youtu.be/yKM3a8W7toA?si=-jYPZGidmyAcs>If>.

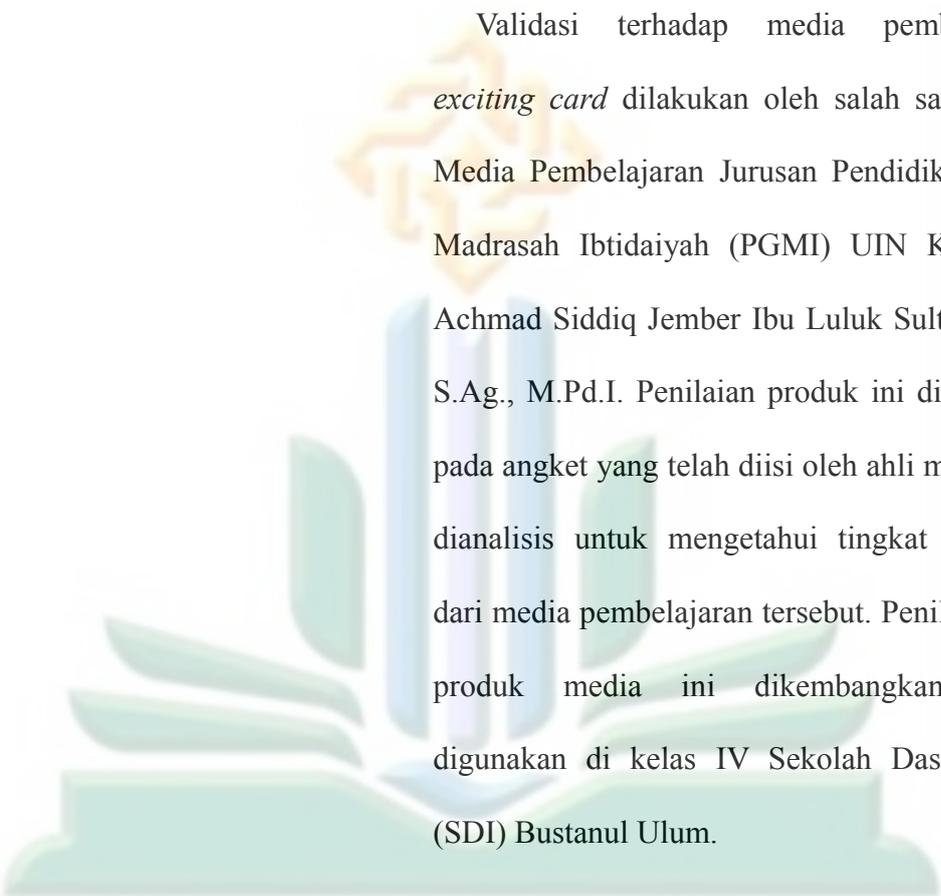
3. Hasil pengembangan

a. Validasi Media

Validasi media ini dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media dan ahli materi serta ahli pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan rancangan media sebelum digunakan di lapangan. Sebelum media diterapkan, disarankan agar dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.I., sementara validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Hartono, M.Pd., dan ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang di dapat dari instrumen angket dan data kualitatif yang di dapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Beberapa temuan dari tim validasi yang diperoleh peneliti sebelum melaksanakan pengajaran atau penelitian di Sekolah Dasar Islam (SDI) adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Validasi terhadap media pembelajaran *exciting card* dilakukan oleh salah satu dosen Media Pembelajaran Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.I. Penilaian produk ini didasarkan pada angket yang telah diisi oleh ahli media dan dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas dari media pembelajaran tersebut. Penilaian dan produk media ini dikembangkan untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4. 2
Tabel Validasi Ahli Media

NO	PERTANYAAN	SKOR	SKOR MAKS.	NILAI	TINGKAT KEVALIDAN
Aspek Rekayasa Perangkat					
1.	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	5	5	100	Sangat valid
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	5	5	100	Sangat valid
3.	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	5	5	100	Sangat valid
4.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	5	5	100	Sangat valid
5.	Aplikasi yang digunakan tepat.	5	5	100	Sangat valid
6.	Video berisi rangsangan agar siswa dapat merespon video (Menyimak dan menjawab pertanyaan)	5	5	100	Sangat valid
7.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	5	5	100	Sangat valid
Aspek Tampilan Visual					
8.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	5	5	100	Sangat valid
9.	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	5	5	100	Sangat valid
10.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	5	5	100	Sangat valid
11.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	5	5	100	Sangat valid
12.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.	5	5	100	Sangat valid
13.	Desain media rapi.	5	5	100	Sangat valid
14.	Media didesain secara menarik.	5	5	100	Sangat valid
Total		70	70	100	Sangat valid

Dari data di atas didapat hasil berikut:

$$P = \frac{70}{70} \times 100 = 100$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan, diperoleh nilai akhir validasi desain media sebesar 100. Skor 100 masuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, desain media pada media *exciting card* tidak memerlukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu memperhatikan dan mempertimbangkan kritik serta saran dari validator untuk meningkatkan kualitas dan kualifikasi desain media. Komentar yang disampaikan oleh validator adalah untuk menyesuaikan lagi warna media agar lebih cerah.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi terhadap materi pembelajaran dilakukan oleh salah satu dosen Bahasa Indonesia Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Bapak Dr. Hartono, M.Pd. validasi materi dilakukan untuk mengetahui

kelayakan materi yang telah dikembangkan.

Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi.

Tabel 4. 3
Tabel Validasi Ahli Materi

NO	PERTANYAAN	SKOR	SKOR MAKS.	NILAI	TINGKAT KEVALIDAN
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100	Sangat valid
2.	Kebenaran materi.	5	5	100	Sangat valid
3.	Materi disampaikan secara lengkap.	4	5	80	valid
4.	Materi disampaikan dengan jelas.	5	5	100	Sangat valid
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	4	5	80	Valid
6.	Materi disampaikan secara sistematis.	4	5	80	Valid
7.	Kesesuaian gambar untuk mempermudah Materi	5	5	100	Sangat valid
8.	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media	5	5	100	Sangat valid
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	4	5	80	Valid
10.	Kesesuaian gambar yang dicontohkan dengan materi.	5	5	100	Sangat valid
11.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid
12.	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.	4	5	80	Valid
13.	Ruang dan waktu yang tidak terbatas.	4	5	80	Valid
Total		58	65	89	Sangat Valid

Dari data di atas didapat hasil berikut:

$$P = \frac{58}{65} \times 100 = 89$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan, diperoleh nilai akhir validasi materi sebesar 89. Skor ini termasuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, materi yang disajikan pada media *exciting card* tidak memerlukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu memperhatikan serta mempertimbangkan masukan dan saran dari validator agar kualitas dan kualifikasi materi yang disajikan di media tersebut dapat lebih ditingkatkan.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validator pembelajaran dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Beliau adalah guru kelas IV di Sekolah dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum yaitu Ibu Jauharoh Maknunah, S. Pd. Berikut ini adalah data hasil penilaian validasi dari validator pembelajaran tersebut:

Tabel 4. 4
Tabel Validasi Ahli Materi

NO	PERTANYAAN	SKOR	SKOR MAKS.	NILAI	TINGKAT KEVALIDAN
Aspek Desain Pembelajaran					
1.	Materi disampaikan sesuai dengan target pembelajaran.	4	5	80	Valid
2.	Materi disampaikan dengan seluruh informasi yang diperlukan.	5	5	100	Sangat valid
3.	Materi dijelaskan dengan tepat dan mudah dimengerti.	5	5	100	Sangat valid
4.	Materi disajikan dengan kejelasan untuk dipahami.	5	5	100	Sangat valid
5.	Materi disusun secara teratur dan berurutan.	4	5	80	Valid
6.	Soal yang disajikan dengan baik.	4	5	80	Valid
7.	Evaluasi dilakukan sesuai dengan materi yang telah diajarkan.	4	5	80	Valid
8.	Kunci jawaban disajikan dengan benar.	4	5	80	Valid
Aspek Rekayasa Perangkat					
9.	Media yang dibuat bisa dimanfaatkan secara efektif dan efisien.	4	5	80	Valid
10.	Pengelolaan dan pemeliharaan media dilakukan dengan kemudahan.	5	5	100	Sangat valid
11.	Penggunaan media pembelajaran bisa	5	5	100	Sangat valid

	dilakukan dengan mudah.				
12.	Video berisi rangsangan agar siswa dapat merespon video (Menyimak dan menjawab pertanyaan).	4	5	80	Valid
Aspek Tampilan Visual					
13.	Media pembelajaran mampu berkomunikasi dengan baik.	4	5	80	Valid
14.	Tata letak media terstruktur dengan rapi.	5	5	100	Sangat valid
15.	Desain media menarik perhatian.	5	5	100	Sangat valid
16.	Media sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	5	80	Valid
17.	Tampilan gambar sesuai dengan materi.	5	5	100	Sangat valid
Total		76	85	89	Sangat valid

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dari data di atas didapat hasil berikut:

$$P = \frac{76}{85} \times 100 = 89$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai secara keseluruhan, diperoleh nilai akhir validasi pembelajaran sebesar 89. Skor tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, desain pembelajaran pada media *exciting card* tidak memerlukan revisi besar-besaran, namun

tetap disarankan untuk memperhatikan dan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator agar desain media ini memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

Saran dan masukan yang perlu diperhatikan dari ahli pembelajaran yaitu tentang media yang digunakan sangat menarik untuk digunakan anak-anak selama pembelajaran penggunaannya cukup mudah. Dan relevan dengan materi ajar namun untuk penggunaan handphone masih dibatasi dan tidak semua wali murid mendukung karena ini termasuk hal baru.

4. Data Respon terhadap Media *Exciting Card*

Media exciting card diuji cobakan kepada 23 peserta didik Sekolah dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum yang terklasifikasikan sebagai kelompok eksperimen uji coba media *exciting card*. Sebagai upaya mengetahui respon peserta didik terhadap media *media exciting card*, peserta didik diberikan angket sebagai instrumen dalam menilai media *exciting card*. Berikut hasil repon 23 peserta didik terhadap media *exciting card*:

Tabel 4. 5
Tabel Data Respon Siswa

NO	Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8
1.	Alesha Juniaira Syaza Suhada	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	Alfian Rizqi Mutha Anwar	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	Alifya Putri Maisyaroh	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	Alya Nidaulkarimah	1	1	1	1	1	1	1	1
5.	Belgis Aisyaffa Ash'rif	1	1	1	1	1	1	1	1
6.	Diandra Agustina Putri Amin	1	1	1	1	1	1	1	1
7.	Husein Alatas	1	0	1	1	0	1	0	1
8.	Ifana Nihayatus Shidqia	1	1	1	1	1	1	1	1
9.	Kanisa Ajiba Hapsari	1	1	1	1	1	1	1	1
10.	Khalid Faizunal Adhmi Abdillah	1	1	1	1	1	1	1	1
11.	Khazhela Intan Nurayni	1	1	1	1	1	1	1	1
12.	Muhamad Arshaka Hadisa V.	1	1	1	1	1	1	1	1
13.	Muhammad Zain Putra	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	Nabila Hasna Amira	1	1	1	1	1	1	1	1
15.	Naira Azzahra Maulidia H.	1	1	1	1	1	1	1	1
16.	Najwa Khaira Wilda	1	1	1	1	1	1	1	1
17.	Nanin Wafiyatuz Zuhro	1	1	1	1	1	1	1	1
18.	Naveed Kawthar Inayat Putra S.	1	1	1	1	1	1	1	1
19.	Nova Jamila	1	1	1	1	1	1	1	1
20.	Raisa Hilwana Sidqiya Abas	1	1	1	1	1	1	1	1
21.	Reno Aqmal Kharbani	1	1	1	1	1	1	1	1
22.	Silvi Diah Walidah	1	1	1	1	1	1	1	1
23.	Tamara Nor Ayu Sukma	1	1	1	1	1	1	1	1

4. Data Hasil Uji Coba

Pada tahap keempat dalam pengembangan model ADDIE, yaitu tahap implementasi, dilakukan penerapan media untuk menguji produk media pembelajaran *exciting card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi rambu-rambu lalu lintas di kelas IV SDI Bustanul Ulum. Media tersebut, setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, dinyatakan layak dan siap untuk diuji coba.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, dilakukan beberapa kali pertemuan tatap muka. Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan pendalaman materi dan penyampaian penjelasan awal menggunakan metode ceramah serta tanya jawab. Setelah itu, peneliti memberikan soal *pre-test* yang sudah disiapkan untuk peserta didik. Soal tersebut dikerjakan secara mandiri dan terdiri dari 15 butir soal, yang meliputi 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.



Gambar 4. 1

**Observasi awal pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia
(Sumber : dokumentasi peneliti)**



Gambar 4. 2

**Peserta didik mengerjakan *pre-test*
(Sumber : dokumentasi peneliti)**

Tabel 4. 6
Hasil *Pre-test* Peserta Didik

NO	Nama	KKM	Pretest
----	------	-----	---------

24.	Alesha Juniaira Syaza Suhada	70	85
25.	Alfian Rizqi Mutha Anwar	70	65
26.	Alifya Putri Maisyaroh	70	70
27.	Alya Nidaulkarimah	70	60
28.	Belgis Aisyaffa Ash'rif	70	45
29.	Diandra Agustina Putri Amin	70	70
30.	Husein Alatas	70	80
31.	Ifana Nihayatus Shidqia	70	45
32.	Kanisa Ajiba Hapsari	70	65
33.	Khalid Faizunal Adhmi Abdillah	70	75
34.	Khazhela Intan Nurayni	70	70
35.	Muhamad Arshaka Hadisa V.	70	50
36.	Muhammad Zain Putra	70	65
37.	Nabila Hasna Amira	70	55
38.	Naira Azzahra Maulidia H.	70	50
39.	Najwa Khaira Wilda	70	60
40.	Nanin Wafiyatuz Zuhro	70	80
41.	Naveed Kawthar Inayat Putra S.	70	85
42.	Nova Jamila	70	70
43.	Raisa Hilwana Sidqiya Abas	70	80
44.	Reno Aqmal Kharbani	70	85
45.	Silvi Diah Walidah	70	75
46.	Tamara Nor Ayu Sukma	70	65
Jumlah rata-rata			67,39

Berdasarkan tabel di atas, hasil *pre-test* peserta didik menunjukkan bahwa nilai KKM standar adalah 70, sehingga peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 70 dianggap belum tuntas. Dari 23 peserta, 3 siswa mendapatkan nilai 85, 3 siswa mendapatkan nilai 80, 2 siswa mendapatkan nilai 75, 4 siswa mendapatkan nilai 70, 4 siswa mendapatkan nilai 65, 2 siswa mendapatkan nilai 60, 1 siswa mendapatkan nilai 55, 2 siswa mendapatkan nilai 50, dan 2 siswa mendapatkan nilai 45. Rata-rata nilai *pre-test* adalah 67,39, diperoleh dari jumlah total nilai dibagi dengan jumlah peserta. Setelah *pre-test*,

belum terlihat adanya peningkatan, sehingga nilai yang diperoleh sebagian besar masih di bawah KKM.

Pada pertemuan berikutnya, peneliti menyampaikan materi tentang rambu-rambu lalu lintas dengan menggunakan media pembelajaran *exciting card*. Sebelum melaksanakan *post-test*, peserta didik diarahkan untuk belajar bersama dan saling berbagi pendapat dalam mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya. Penggunaan *exciting card* sebagai media pembelajaran membantu mereka dalam memahami materi, sehingga peserta didik merasa lebih antusias dan senang saat belajar.



Gambar 4. 3
Pengimplementasian Media Pembelajaran *exciting card*
(Sumber : dokumentasi peneliti)



Gambar 4. 4
Pengimplementasian Media Pembelajaran *Exciting Card*
(Sumber : dokumentasi peneliti)



Gambar 4. 5
Pengimplementasian Media Pembelajaran *Exciting Card*
(Sumber : dokumentasi peneliti)



Gambar 4. 6
Pengimplementasian Media Pembelajaran *Exciting Card*
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Gambar di atas menunjukkan tahap implementasi media pembelajaran *exciting card* yang dilakukan di dalam kelas. Proses pembelajaran berlangsung sangat aktif, dengan seluruh peserta didik terlibat secara antusias dalam setiap kegiatan yang disajikan. Media *exciting card* ini dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi partisipasi setiap siswa, sehingga kelas menjadi lebih hidup dengan suasana yang seru dan penuh semangat.

Peserta didik sangat antusias menggunakan media tersebut karena materi disajikan dengan menarik dan mudah dipahami. Hal ini membuat setiap siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih semangat.

Setelah pembelajaran menggunakan media *exciting card* berlangsung dan peneliti merasa peserta didik sudah memahami materi, peneliti kemudian memberikan *post-test* yang terdiri dari 25 butir soal. Soal tersebut mencakup 5 soal pilihan ganda, 5 soal memilih jawaban ganda, 5 soal mencocokkan, 5 soal isian, dan 5 soal uraian yang dikerjakan secara mandiri.



Gambar 4. 7 Peserta Didik Mengerjakan *Post-Test*
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Tabel 4. 7
Hasil *Post-test* Peserta Didik

NO	Nama	KKM	posttest
1.	Alesha Juniaira Syaza Suhada	70	96
2.	Alfian Rizqi Mutha Anwar	70	98
3.	Alifya Putri Maisyaroh	70	88
4.	Alya Nidaulkarimah	70	90
5.	Belgis Aisyaffa Ash'rif	70	76
6.	Diandra Agustina Putri Amin	70	86
7.	Husein Alatas	70	80
8.	Ifana Nihayatus Shidqia	70	92
9.	Kanisa Ajiba Hapsari	70	98
10.	Khalid Faizunal Adhmi Abdullah	70	80
11.	Khazhela Intan Nurayni	70	100
12.	Muhamad Arshaka Hadisa V.	70	90
13.	Muhammad Zain Putra	70	100
14.	Nabila Hasna Amira	70	92
15.	Naira Azzahra Maulidia H.	70	80
16.	Najwa Khaira Wilda	70	96
17.	Nanin Wafiyatuz Zuhro	70	100
18.	Naveed Kawthar Inayat Putra S.	70	94
19.	Nova Jamila	70	100
20.	Raisa Hilwana Sidqiya Abas	70	100
21.	Reno Aqmal Kharbani	70	96
22.	Silvi Diah Walidah	70	84
23.	Tamara Nor Ayu Sukma	70	94
Jumlah rata-rata			91,73

Tabel di atas menunjukkan hasil *post-test* peserta didik yang sebelumnya memperoleh nilai di bawah KKM. Setelah menggunakan *exciting card* dalam *post-test*, terdapat

peningkatan signifikan pada nilai peserta didik. Hasilnya, 5 siswa memperoleh nilai 100, 2 siswa memperoleh nilai 98, 3 siswa mendapatkan nilai 96, 2 siswa memperoleh nilai 94, 2 siswa mendapatkan nilai 92, 2 siswa memperoleh nilai 90, 1 siswa mendapatkan nilai 88, 1 siswa memperoleh nilai 86, 1 siswa mendapatkan nilai 84, 3 siswa memperoleh nilai 80. Setelah dijumlah rata-rata nilai peserta didik menjadi 91,73.

5. Hasil evaluasi

Proses evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis berbagai aspek yang berkaitan dengan media *exciting card*. Evaluasi ini mencakup beberapa komponen penting, yaitu: hasil validasi yang diberikan oleh para validator, tanggapan atau respon siswa terhadap penggunaan media tersebut, serta perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh melalui uji coba produk. Masing-masing komponen evaluasi ini berperan penting dalam menilai seberapa efektif media *exciting card* dalam mendukung proses pembelajaran.

Melalui analisis validasi oleh validator, diperoleh masukan terkait kualitas desain, isi, bahasa, dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Validator terdiri dari para ahli di bidang tertentu yang memastikan bahwa media memenuhi standar mutu dan layak digunakan. Sementara itu, respon siswa

juga menjadi aspek yang penting untuk dievaluasi, karena dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana media tersebut menarik minat, memotivasi belajar, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain itu, evaluasi melibatkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum menggunakan *exciting card*, sedangkan nilai *post-test* menunjukkan peningkatan yang dicapai setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Dengan membandingkan kedua hasil ini, dapat diketahui apakah terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, proses evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas media *exciting card* ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum. Melalui evaluasi menyeluruh, dapat ditentukan apakah media ini mampu berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, sekaligus memberikan wawasan untuk perbaikan lebih lanjut jika diperlukan.

C. Analisis Data

1. Analisis desain pengembangan media

Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *exciting card*. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman

belajar yang lebih interaktif dan menarik. *Exciting card* tidak hanya memuat ilustrasi gambar, tetapi juga dilengkapi dengan penjelasan tertulis dan dua *barcode* yang dapat dipindai. Kedua *barcode* tersebut mengarahkan pengguna ke video penjelasan yang relevan dengan gambar yang ditampilkan serta aplikasi permainan interaktif yang memuat materi terkait.

Tujuan pengembangan media ini adalah untuk membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi rambu-rambu lalu lintas. Media ini digolongkan sebagai media pembelajaran audio-visual karena menggabungkan elemen visual, teks, dan audio dalam satu paket. Selain itu, media ini juga dapat digunakan secara konvensional dalam pembelajaran di kelas, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam berinteraksi dengan materi secara langsung. Dengan fitur yang beragam, *exciting card* diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Pengembangan desain produk media *exciting card* dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum. Berdasarkan kajian psikologi perkembangan anak, diketahui bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar lebih mudah memahami konsep yang konkret

dibandingkan dengan konsep yang bersifat abstrak.¹⁰⁴ Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang harus relevan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan prinsip tersebut, *exciting card* dirancang dengan memuat gambar ilustrasi yang menarik dan jelas, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat gambar dan arti rambu-rambu lalu lintas.

Proses pengembangan media *exciting card* didasarkan pada dua hal utama, yaitu konten dan desain media. komponen yang digunakan dalam media ini, seperti pemilihan bahan, kombinasi warna, jenis dan ukuran font, hingga detail desain lainnya, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum. Penyesuaian ini bertujuan agar *exciting card* mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga media ini tidak terasa monoton atau membosankan. Dengan demikian, diharapkan peserta didik tetap fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Konten media *exciting card* dikembangkan berdasarkan materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDI Bustanul Ulum, pada Bab III Lihat Sekitar yang membahas rambu-rambu lalu lintas. Konten ini dirancang agar relevan dan selaras dengan materi yang sedang dipelajari peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam

¹⁰⁴ M. Ilyas Ismail, *Teknologi pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendikia Publisher, 2020), Hlm 70

memahami dan mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu keunikan pengembangan konten *exciting card* terletak pada penggunaan dua *barcode* di setiap kartu, yaitu pada bagian depan dan belakang. *Barcode* pada bagian depan mengarahkan siswa ke video penjelasan di YouTube yang memberikan informasi lebih mendalam tentang masing-masing rambu lalu lintas. Sementara itu, *barcode* di bagian belakang terhubung dengan aplikasi permainan tentang rambu-rambu lalu lintas. Tujuan aplikasi permainan ini adalah untuk memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi langsung.

Melalui kombinasi konten yang relevan dan desain visual yang menarik, *exciting card* tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran konvensional, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Media ini memberikan variasi dalam metode belajar, membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, sekaligus menjaga motivasi mereka agar tetap tinggi selama pembelajaran berlangsung.

2. Analisis hasil validasi

Kelayakan produk media *exciting card* dapat diketahui melalui proses validasi yang dilakukan oleh tim ahli. Tim ahli tersebut terdiri dari pakar di bidang media, bahasa, dan materi. Berikut ini adalah

uraian analisis hasil validasi *exciting card* berdasarkan penilaian dari masing-masing ahli:

a. Analisis Validasi Ahli Materi

Pada media *exciting card* ini, kosakata yang menjadi inti pembelajaran adalah mengenai rambu-rambu lalu lintas. Rambu-rambu lalu lintas dipilih sebagai fokus utama materi karena lebih mudah digambarkan dalam bentuk visual. Selain itu, di lingkungan sekitar siswa terdapat berbagai macam rambu lalu lintas yang penting untuk diketahui agar mereka dapat memperkaya kosakata dan menambah wawasan.

Dari hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 89 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria ini, dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam media *exciting card* sangat layak untuk diuji coba. Validator ahli materi juga menyarankan agar ditambahkan konten permainan pada media tersebut untuk meningkatkan imajinasi siswa saat menggunakannya.

b. Analisis Validasi Ahli Media

Validasi desain produk media *exciting card* ini dilakukan satu kal dengan hasil skor validasi 100 atau sempurna yang artinya media ini berada pada kriteria sangat valid. Berdasarkan skor tersebut diketahui bahwasannya media ini telah lolos validasi dan layak untuk diujicobakan pada siswa

kelas IV Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu. Adapun selama proses validasi media ini, validator media memberikan beberapa saran masukkan kepada peneliti terkait dengan media ini.

Ahli media menyarankan untuk menggunakan warna yang lebih cerah. Dengan warna yang lebih cerah diharapkan media dapat membuat siswa tertarik dalam penggunaan media ini. Selain itu dengan warna cerah media dapat meningkatkan daya fokus peserta didik dan membangkitkan keceriaan mereka. Mendukung daya ingat juga diperlukan mengingat media ini adalah tentang kosa kata bergambar, oleh sebab itu dengan menggunakan warna yang menarik akan menambah daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.

c. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian ahli pembelajaran terkait media *exciting card* menghasilkan skor 89 yang dimana skor tersebut termasuk kategori sangat valid. Dilihat dari skor tersebut artinya media yang telah diuji cobakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu telah berhasil atau layak digunakan. Disamping itu terdapat data kualitatif yang berupa saran ahli pembelajaran yang juga selaku guru kelas IV, beliau menyampaikan beberapa komentar terkait media dan pembelajarannya.

Ahli pembelajaran menyampaikan bahwa media yang digunakan sangat menarik digunakan untuk menambah kosakata siswa dalam pembelajaran. Beliau juga menyampaikan bahwa penggunaan media ini sangat mudah dan sangat relevan dengan materi yang diajarkan. Namun beliau mengatakan bahwasannya penggunaan handphone di sekolah masih terbatas dan masih tidak semua orang tua mendukung adanya pembelajaran yang menggunakan *handphone* karena hal tersebut adalah hal baru pada sekolah tersebut.

3. Analisis tingkat kemenarikan media

Media sebagai perantara pembelajaran harus dikemas secara menarik untuk dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Pada penelitian ini kemenarikan media dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap penggunaan media *exciting card*. Berikut analisis dari hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media ini:

Tabel 4. 8
Tabel Uji Frekuensi Respon Siswa

		Statistics								
		Responde	jwbn1	jwbn2	jwbn3	jwbn4	jwbn5	jwbn6	jwbn7	jwbn8
N	Valid	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabel diatas merupakan tabel frekuensi yang berisi kevalidan dari masing-masing jawaban yang telah dijawab oleh siswa pada

angket. Dimana ada 23 responden pada penelitian ini yang telah mengisi angket yang telah diberikan. Dari masing-masing responden terdapat presentase yang menunjukkan frekuensi setiap responden memiliki presentase 4,3 persen atas jawaban yang telah diberikannya. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 9
Tabel Presentase Frekuensi Responden Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumuiative Percent
Valid	R1	1	4.3	4.3	4.3
	R10	1	4.3	4.3	8.7
	R11	1	4.3	4.3	13.0
	R12	1	4.3	4.3	17.4
	R13	1	4.3	4.3	21.7
	R14	1	4.3	4.3	26.1
	R15	1	4.3	4.3	30.4
	R16	1	4.3	4.3	34.8
	R17	1	4.3	4.3	39.1
	R18	1	4.3	4.3	43.5
	R19	1	4.3	4.3	47.8
	R2	1	4.3	4.3	52.2
	R20	1	4.3	4.3	56.5
	R21	1	4.3	4.3	60.9
	R22	1	4.3	4.3	65.2
	R23	1	4.3	4.3	69.6
	R3	1	4.3	4.3	73.9
	R4	1	4.3	4.3	78.3
	R5	1	4.3	4.3	82.6
	R6	1	4.3	4.3	87.0
	R7	1	4.3	4.3	91.3
	R8	1	4.3	4.3	95.7
	R9	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Sehingga dari data diatas kemudian dijabarkan lagi menjadi setiap pertanyaan pada angket untuk melihat hasil respon siswa dari setiap poin pertanyaan. Hasil analisis pada setiap jawaban adalah sebagai berikut:

a. Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-1

Tabel 4. 10
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-1

		jwbn1			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	23	100.0	100.0	100.0

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 100% jumlah sampel menanggapi bahwa materi yang disampaikan pada media ini sangat jelas.

b. Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-2

Tabel 4. 11
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-2

		jwbn2			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	1	4.3	4.3	4.3
	iya	22	95.7	95.7	100.0
Total		23	100.0	100.0	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 95,7% jumlah sampel menanggapi bahwa media menggunakan

contoh-contoh yang mudah dipahami. Namun masih ada 4,3% siswa yang menjawab tidak.

c. Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-3

Tabel 4. 12
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-3

jwbn3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	23	100.0	100.0	100.0

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 100% jumlah sampel menanggapi bahwa media *exciting card* memiliki desain yang sangat menarik, sehingga dapat menambah motivasi dan hasil belajar mereka.

d. Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-4

Tabel 4. 13
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-4

jwbn4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	23	100.0	100.0	100.0

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 100% jumlah sampel menanggapi bahwa media *exciting card* memiliki pembahasan materi yang sangat jelas karena pada dasarnya setiap gambar pada media dilengkapi penjelasan berupa video yang dapat dilihat melalui pindai *barcode* yang ada pada media.

e. **Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-5**

Tabel 4. 14
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-5

jwbn5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	1	4.3	4.3	4.3
	iya	22	95.7	95.7	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 95,7% jumlah sampel menanggapi bahwa media *exciting card* memiliki bahasa yang mudah dipahami dan juga menggunakan bahasa yang komunikatif. Namun masih terdapat 4,3% siswa yang masih menjawab tidak.

f. **Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-6**

Tabel 4. 15
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-6

jwbn6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	23	100.0	100.0	100.0

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 100% jumlah sampel menanggapi bahwa media *exciting card* memiliki konten yang menarik sehingga dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar pada materi tersebut.

g. Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-7

Tabel 4. 16
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-7

jwbn7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	1	4.3	4.3	4.3
	iya	22	95.7	95.7	100.0
Total		23	100.0	100.0	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 95,7% jumlah sampel menanggapi bahwa media *exciting card* mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan sangat signifikan hal tersebut dapat dilihat pada hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test*. Namun masih ada 4,3% dari jumlah siswa yang masih menganggap media belum dapat meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan.

h. Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-8

Tabel 4. 17
Tabel Respon Siswa Pertanyaan ke-8

jwbn8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	23	100.0	100.0	100.0

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya 100% jumlah sampel menanggapi bahwa media *exciting card* mampu menunjang pembelajaran mereka dengan baik.

4. Analisis tingkat keefektifan media

Penelitian pengembangan dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih efektif untuk di terapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk media, maka harus di uji coba terhadap media tersebut. Pengujian di lakukan dengan tujuan mendapatkan informasi terkait apakah produk media yang baru lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan media yang lama. Untuk menguji keefektifan media *exciting card*, telah dilakukan uji coba penilaian *pre-test* dan *post-test* yang melibatkan peserta didik Sekolah dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum.

Data perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* di proses dan dianalisis menggunakan uji-t untuk membuktikan keefektifan media *exciting card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul ulum pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab III Lihat Sekitar materi rambu-rambu lau lintas. Adapun langkah-langkah pengujian dan nilai tersebut sebagai berikut:

a. Melakukan analisis uji normalitas data

Tabel 4. 18
Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-Test</i>	.120	23	.200*	.941	23	.190
<i>Post-Test</i>	.148	23	.200*	.897	23	.022

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dari masing-masing nilai signifikansi hitung menunjukkan angka 0,02 yang berarti kurang dari 0,05 hal tersebut menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data normal. Kemudian setelah data dipastikan data normal kemudian dilakukan uji-t.

b. Melakukan analisis Paired Sampel Uji-T

Pada hasil uji statistic dengan SPSS versi 25 dengan uji Paired Sampel Uji-T dapat dilihat hasil uji pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 19
Output 1 Hasil Uji Paired Sampel Uji-T

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pre-Test</i>	67.39	23	12.511	2.609
	<i>Post-Test</i>	91.74	23	7.563	1.577

Dari hasil penghitungan statistik dengan jenis uji Paired Sampel Uji-T menggunakan spss versi 25 dapat dilihat bahwasanya mean dari *prerest* 67,39 dan *post-test* 91,74 yang

mana populasi sama – sama 23 anak dan standar error mean untuk *pre-test* 2,609 dan untuk *post test* 1,577.



Tabel 4. 20
Output 2 Hasil Uji Paired Sampel Uji-T

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pre-Test - Post-Test</i>	-24.348	12.529	2.612	-29.766	-18.930	-9.320	22	.000

Dari data tabel diatas dapat dilihat hasil Sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Dimana dari ketentuan Sig. (2-tailed) jika kurang dari 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan jika Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan spss dan dianalisis dengan ketentuan maka dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *pre-test* dengan hasil belajar *post-test*.

Dimana dari hasil uji coba membuktikan keefektifan media *exciting card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul ulum pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab III Lihat Sekitar materi rambu-rambu lalu lintas dapat disimpulkan, penggunaan *exciting card* memiliki keefektifan dalam hasil belajar.

5. Analisis kelebihan dan kekurangan Media

Media *exciting card* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan baik dari segi desain maupun hasil uji coba media. Berikut paparan analisis kelebihan dan kekurangan media *exciting card*:

a. Analisis kelebihan

Media *exciting card* ini memiliki beberapa kelebihan pada penerapannya, berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada proses uji coba produk media, diketahui bahwa antusias siswa saat penggunaan media meningkat pesat dibandingkan pada saat sebelum penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan karakter siswa yang lebih senang belajar sambil bermain. Dalam hal ini, media *exciting card* dikemas sebagai media yang dapat digunakan siswa untuk sambil bermain belajar. Dengan media yang menarik hal tersebut mampu membangkitkan keceriaan siswa dan memotivasi siswa untuk belajar.

Media *exciting card* juga dapat meningkatkan fokus siswa dalam memahami materi yang ada dalam media. Dengan fokus siswa yang meningkat maka pemahaman materi dan daya ingat siswa juga akan terpengaruh. Hal tersebut didukung dengan warna yang cerah dan menarik media sehingga dapat meningkatkan fokus siswa dalam memahami materi. Dari

warna yang cerah dan beragam juga mampu merangsang perkembangan visual siswa dan mendorong kreativitas mereka.

Teori Taksonomi Bloom adalah teori yang membagi ranah kognitif menjadi 6 ranah yaitu C1 mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, C4 menganalisis, C5 mengevaluasi, dan C6 mengkreasikan atau mencipta.¹⁰⁵ Pada ranah kognitif pembelajaran media *exciting card* ini sudah mampu mencapai tahapan C1 hingga C5. Dalam penerapannya, secara kognitif media anagram dan gambar telah memenuhi tahapan kognitif mulai dari C1 hingga C5. Pada tahap C1 (mengingat), siswa diajak untuk mengingat kosakata yang sesuai dengan tema yang terdapat dalam media. Di tahap C2 (memahami), siswa dapat mengenali hubungan antara kosakata yang memiliki tema yang sama. Pada tahap C3 (menerapkan), siswa menggunakan media *exciting card* untuk mampu menyelesaikan permainan dan juga soal evaluasi yang telah tersedia. Selanjutnya, pada tahap C4 (menganalisis), siswa diarahkan untuk menelaah apa nama rambu, arti warna pada rambu, serta tempat dimana biasanya rambu tersebut berada. Pada tahap C5 (mengevaluasi), dengan arahan pendidik, siswa dapat menilai

¹⁰⁵ Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian." *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran* 2.02 (2016).

kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia mereka menggunakan media *exciting card*.

b. Analisis kekurangan

Terlepas dari kelebihan dari media *exciting card* media ini juga memiliki beberapa kekurangan. Dari hasil pengamatan peneliti beberapa kekurangan media yang terlihat adalah media ini memerlukan waktu persiapan yang lama karena pada dasarnya pembuatan media ini didasarkan pada materi yang akan diajarkan dan pembuatan media yang lama karena masih harus memilih gambar, pembuatan desain, dan tidak semua materi dapat menggunakan media ini contohnya ketika terdapat materi abstrak maka media ini tidak bisa digunakan dengan maksimal atau bahkan tidak bisa sama sekali.

Selain itu media ini memerlukan pemeliharaan yang cukup, karena pada dasarnya media *exciting card* menggunakan warna dan bentuk yang menarik. Oleh sebab itu pemeliharaan digunakan untuk menjaga kualitas warna tetap pada kualitas terbaiknya. Menurut ahli pembelajaran media ini memiliki kekurangan yaitu tentang penggunaan media handphone sebagai media pendukung karena sekolah masih membatasi penggunaan *handphone* pada saat pembelajaran dan kurangnya setujunya wali murid terhadap

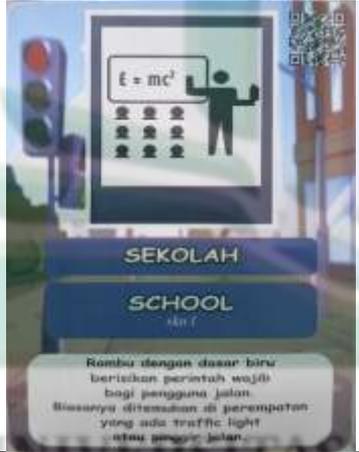
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

penggunaan *handphone* sebagai media pendukung media *exciting Card*.

D. Revisi Produk

Setelah adanya validasi dari beberapa validator, masukan terkait revisi media hanya dari validator media. Dari hasil validasi ahli media hal yang perlu diperbaiki yaitu

Tabel 4. 21
Tabel Revisi Media

Sebelum	Setelah	Keterangan
		<p>Sebelum adanya revisi tampilan media <i>Exciting card</i> ini terkesan warnanya kurang cerah sehingga oleh ahli media menganjurkan untuk mengubah warnanya menjadi lebih cerah, hal itu bertujuan untuk menarik siswa dalam pembelajaran.</p>
		<p>Sebelum adanya revisi tampilan media <i>Exciting card</i> ini terkesan warnanya kurang cerah sehingga oleh ahli media menganjurkan untuk mengubah warnanya menjadi lebih cerah, hal itu bertujuan untuk menarik siswa dalam pembelajaran.</p>

Berdasarkan tabel diatas, revisi yang dilakukan peneliti hanya pada tingkat kecerahan warna media. Ahli media mengatakan bahwa dengan

warna yang lebih cerah dan beragam akan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan media *exciting card*. Selain dari ahli media tidak ada masukan atau komentar yang harus direvisi oleh peneliti.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi

1. Pengembangan Media *Exciting Card*

Teori konstruktivisme, yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, berfokus pada bagaimana individu membangun pemahaman dan pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan, konstruktivisme menganggap bahwa pembelajaran bukanlah proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa, melainkan proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Kegiatan yang melibatkan eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi menjadi bagian integral dari proses belajar.

Media pembelajaran *exciting card* adalah salah satu alat yang dapat mendukung penerapan teori konstruktivisme di kelas. *Exciting card* merupakan kartu pembelajaran yang dapat dimainkan yang dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi lebih aktif dalam proses belajar.

Media *exciting card* merupakan salah satu media yang berisi gambar-gambar menarik, penjelasan, kosa kata, dan bersisi beberapa barcode yang didalamnya terdapat permainan dan video

penjelasan masing-masing gambar tersebut, hal itu dapat membantu pemahaman siswa yang berkaitan dengan rambu-rambu lalu lintas. Media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi ajar Bahasa Indonesia khususnya pada tema rambu lalu lintas.

Sebagaimana dikatakan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Istiqomah Roshydatul tentang Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I SD Negeri Purwoharjo. Media anagram dan gambar tersebut juga berisi kosa kata yang dikenalkan untuk anak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹⁰⁶ Pada penelitian ini bentuk atau desain dari media masih terkesan konvensional dan masih kurang praktis, dapat dilihat pada hasil penegembangannya hanya menggunakan papan yang kemudian ditempelkan dengan gambar yang telah diedit. Selain itu media anagram dan gambar ini hanya dikembangkan dapat dilepas pisah antara gambar dan huruf atau konten yang ada di papan.

Namun terdapat perbedaan yang cukup mencolok karena pada media anagram dan gambar dilaksanakan secara manual sedangkan untuk media *exciting card* memakai *gadget* untuk melakukan pembelajarannya, karena konten-konten yang lebih

¹⁰⁶ Istiqomah, Roshydatul, "Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I SD Negeri Purwoharjo," (Skripsi, Jurusan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)

mendalam terdapat dalam *barcode* yang tersedia pada media *exciting card* tersebut. Dan desain untuk *exciting card* ini dikemas secara praktis dan disesuaikan ukuran dengan kartu yang sering anak-anak mainkan.

Penggunaan *gadget* pada penggunaan media *exciting card* pembelajaran dibawa kearah yang menarik dan secara audiovisual sehingga tidak menurunkan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Yang berarti media ini digunakan dengan cara mendengar dan melihat karena termasuk media audiovisual. Keberhasilan media ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dimana mengalami perubahan yang signifikan dari hasil belajar siswa.

Penelitian pengembangan media *exciting card* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Dengan menggunakan model pengembangan ini akan menghasilkan produk *exciting card* yang bisa digunakan oleh peserta didik maupun guru. Pada tahap pertama dilakukan analisis untuk mengetahui masalah yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi rambu-rambu lalu lintas. Dilanjutkan dengan tahap desain, media ini didesain menggunakan aplikasi untuk windows yaitu *Corel Draw* Versi 2020, peneliti melakukan perencanaan bentuk media *exciting card* dan menyesuaikan konten

konten didalamnya. Kemudian tahap *development* peneliti mengumpulkan berbagai referensi tentang beberapa pengembangan yang ada pada kartu kosa kata dan dilanjutkan mengumpulkan bahan-bahan yang mampu mendukung pengembangan media *exciting card*. Pada tahap selanjutnya adalah tentang uji coba media ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV tentang rambu-rambu lalu lintas yang dimana pada tahap uji coba telah mendapatkan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan. Dan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yang dimana beberapa masukan dari validator hanya untuk mempercerah dan jelas warna yang ada pada media, karena dari hasil penerapanpun bisa dikatakan berhasil karena ada perubahan yang signifikan dari hasil belajar siswa.

Jadi dapat disimpulkan media *exciting card* adalah alat pembelajaran interaktif yang berisi gambar, kosa kata, penjelasan, dan *barcode* dengan permainan serta video terkait gambar, yang bertujuan membantu pemahaman siswa mengenai rambu lalu lintas. Media ini berbeda dengan media konvensional, seperti anagram dan gambar, karena *exciting card* memanfaatkan *gadget* untuk pengalaman audiovisual, yang membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik. Berdasarkan uji coba, media ini meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sebagaimana terlihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Pengembangan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

exciting card menggunakan model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan praktis bagi siswa.

2. Kelayakan Media *Exciting Card*

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara informasi yang ingin disampaikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Karena itulah, kelayakan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan agar dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amat Hidayat dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini” disana juga dikatakan bahwa media telah layak uji coba karena dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang juga mengalami kenaikan. Tak hanya melalui uji coba *pre-test* dan *post-test* tetapi juga telah melalui penilaian dari para ahli. Yang dimana hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran skor 92,8%, ahli desain pembelajaran skor 82%, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 87,3% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba

perorangan memperoleh skor 91,5% dengan kualifikasi sangat baik.¹⁰⁷

Pada penelitian ini penilaian kelayakan yang dilakukan oleh para ahli mengenai pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember yang mana hasil dari penilaian pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan layak oleh para ahli, dimana rinciannya adalah sebagai berikut:

Dari ahli validasi media produk *exciting card* mendapatkan skor sempurna yaitu 100. Skor 100 masuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, desain media pada media *exciting card* tidak memerlukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu memperhatikan dan mempertimbangkan kritik serta saran dari validator untuk meningkatkan kualitas dan kualifikasi desain media. Komentar yang disampaikan oleh validator adalah untuk menyesuaikan lagi warna media agar lebih cerah.

Kemudian dari ahli materi media ini mendapatkan skor 89. Skor ini termasuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, materi yang disajikan pada media *exciting card* tidak memerlukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu memperhatikan serta mempertimbangkan masukan dan saran dari validator agar kualitas

¹⁰⁷ Amat Hidayat, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini," *Journal on Teacher education*, Vol 3, No 2, (2022): 277-289, <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3916>

dan kualifikasi materi yang disajikan di media tersebut dapat lebih ditingkatkan.

Dan dari ahli pembelajaran Bahasa Indonesia menurutnya desain pembelajaran pada media *exciting card* tidak memerlukan revisi besar-besaran, namun tetap disarankan untuk memperhatikan dan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator agar desain media ini memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik. Dimana skor yang didapat pada ahli pembelajaran adalah sebesar 89. Yang mana skor tersebut masuk dalam kategori sangat valid.

Selain dari penilaian para ahli media ini dikatakan layak karena dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *exciting card*.

Jadi kesimpulannya media pembelajaran memainkan peran penting sebagai penghubung antara informasi yang ingin disampaikan dan pemahaman peserta didik. Untuk itu, kelayakan media harus diuji secara komprehensif agar efektif digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti dalam penelitian Amat Hidayat yang mengembangkan media flashcard untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini dan mendapatkan hasil positif dari uji *pre-test* dan *post-test* serta validasi para ahli. Pada penelitian lain terkait pengembangan media *exciting card* untuk kelas IV SDI Bustanul Ulum, media ini dinilai sangat valid dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

skor tinggi dari berbagai ahli skor 100 untuk validasi media, skor 89 untuk materi, dan skor 89 untuk desain pembelajaran tanpa memerlukan revisi besar. Hasil *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik, sehingga media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Keefektifan Media *Exciting Card*

Pada hasil pengujian dan perhitungan secara statistik menggunakan aplikasi spss versi 25 terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember. Dimana nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dari ketentuan nilai Sig. (2-tailed) yang mana jika lebih kecil dari 0,05 memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *exciting card*.

Sebagaimana pada penelitian yang dilakukan oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari tentang Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia dimana juga dikatakan bahwa media yang mereka pakai memiliki pengaruh pada pembelajaran siswa kelas II.¹⁰⁸ Dimana dikatakan bahwa media kartu kata dan kartu gambar memiliki kualifikasi

¹⁰⁸ Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R., "Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol 5, No 1, (2022): 173–184, <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>

sangat baik pada uji coba kelompok. Hal itu mendukung adanya pengaruh pada penerapan kartu kata dan kartu gambar pada pembelajaran kelas II.

Sama halnya dengan media *Exciting card* yang juga telah memperoleh hasil yang menunjukkan adanya pengaruh *media exciting card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Dilihat dari hasil angket respon siswa juga hasil dari respon hampir semua memiliki skor sempurna hanya beberapa yang poin pertanyaan yang tidak mencapai nilai sempurna namun masih tergolong pada tingkatan sangat baik. Dari yang tidak mendapatkan skor sempurna hanya 3 poin pertanyaan dari 8 pertanyaan keseluruhan pada angket, yang dimana dalam masing-masing pertanyaan menyangkut penggunaan media *exciting card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi rambu-rambu lalu lintas. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa juga memperkuat adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi rambu-rambu lalu lintas.

Selain dari perhitungan secara statistik menggunakan aplikasi spss versi 25 yang menghasilkan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* terhadap hasil belajar, berikut wawancara yang membuktikan bahwa selain memberi pengaruh meningkatkan hasil belajar, media *exciting card* juga menambah

antusiasme belajar peserta didik. Berikut hasil wawancara bersama

Ibu Jauharoh Maknunah, S.Pd., :¹⁰⁹

“menurut saya media yang digunakan sangat menarik untuk digunakan anak-anak selama pembelajaran, medianya juga relevan dengan materi ajar, penggunaannya juga cukup mudah. Penggunaan medianya dapat melibatkan siswa keseluruhan sehingga memberikan pembelajaran yang aktif, membangkitkan antusiasme, dan pemahaman lebih mudah ditangkap oleh siswa”

Selain itu adapun wawancara bersama salah satu peserta didik kelas IV Raisa Hilwana Sidqiya Abas:¹¹⁰

“Sangat seru, belajar sambil bermain jadi lebih menyenangkan, gambarnya bagus, dan lebih cepat mengahal nama-nama dan warna rambu-rambu lalu lintas”

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa media *exciting card* bisa membangkitkan semangat peserta didik dan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Maka Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *exciting card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDI Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember, dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Kadek Ria Arsini dan Maria Goreti Rini Kristiantari yang menemukan pengaruh positif media kartu

¹⁰⁹ Jauharoh Maknunah, diwawancara oleh Penulis, Jember, 30 Oktober 2024

¹¹⁰ Raisa Hilwana Sidqiya Abas, diwawancara oleh Penulis, Jember, 30 Oktober 2024

terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di kelas II. Berdasarkan angket siswa, sebagian besar respon menunjukkan skor sangat baik, mendukung bahwa media *exciting card* meningkatkan pemahaman siswa tentang materi rambu-rambu lalu lintas dalam Bahasa Indonesia. Wawancara dengan guru dan siswa juga menguatkan hasil bahwa *exciting card* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Dimensi, Dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Terdapat pada penerapan desain pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencangkup beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut agar media pembelajaran *exciting card* dapat diterapkan dengan efektif, sehingga diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran *exciting card* yang sudah dikembangkan oleh penulis pada materi Bahasa Indonesia sebaik mungkin, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut. Selain itu, media pembelajaran *exciting card* ini tersedia melalui *barcode* sehingga dapat dimanfaatkan ketika adanya pembelajaran secara tidak langsung (daring).

- b. Peneliti selanjutnya bisa menjadikan media pembelajaran *exciting card* ini sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan dari media pembelajaran *exciting card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat relevan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia, namun pada penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebar luasannya tidak percuma atau sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut, bisa dikembangkan dengan materi lain sehingga materi pada pembelajaran lebih beragam.
- b. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menambahkan desain yang menarik dan beragam sehingga dapat dilihat lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.
- c. Media pembelajaran *exciting card* yang sudah dikembangkan dapat diterapkan untuk bahan pendukung proses pembelajaran dalam penanaman konsep yang lebih realistis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- d. Media pembelajaran *exciting card* ini, sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran siswa materi bahasa Indonesia di kelas IV. Sehingga dapat disarankan pengembangan selanjutnya berada di kelas yang berbeda.
- e. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih lanjut. Dapat disarankan untuk melakukan perancangan *exciting card* ini dengan lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik agar lebih dikenal.
- f. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran ini, bisa ditambahkan fitur-fitur atau bahkan games menarik didalam *exciting card* sehingga lebih dapat menambah perhatian peserta didik.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *exciting card* di Sekolah Dasar Islam Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Mendapat kan kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember dan berdasarkan dari hasil angket dan analisis bahwasanya penerapan desain pengembangan *exciting card* ada perubahan signifikan dari nilai siswa dan siswa memiliki ketertarikan sangat tinggi dari pembelajatan metode ini.

2. Kelayakan yang dilakukan oleh para ahli mengenai pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember yang mana hasil dari penilaian pengembangan *exciting card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan layak oleh para ahli.
3. Pengaruh media *exciting card* pengujian dan perhitungan secara statistik menggunakan aplikasi spss versi 25 terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *exciting card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember. Dimana nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dari ketentuan nilai Sig. (2-tailed) yang mana jika lebih kecil dari 0,05 memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *exciting card*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, Raisa Hilwana Sidqiya, diwawancara oleh Penulis, Jember, 30 Oktober 2024
- Ali, Muhammad, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *Jurnal PAUD*, VOL 3 NO. 1 (2020), 35. <https://doi.org/10.31851/peknik.v3i2.4839> .
- Anggraini, Indah Ayu, Wahyuni Desti Utami, Salsa Bila Rahma, "Mengidentifikasi Minat Bakat Peserta didik Sejak Usia Dini Di Sd Adiwiyata," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol 02, No 01, (2020): 161-169,
- Aprilianti, Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Peserta didik SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020," (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R,"Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol 5, No 1, (2022): 173–184, <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Asrori, A. Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner. (Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada, 2020)
- Astuti, Indah Yuli, S.Pd., diwawancara oleh Penulis, Jember, 1 Mei 2024
- Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan hasil belajar siswa." *Jurnal Education and development* 8.2 (2020): 468-468.
- Data Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu, 2024
- Eva Y. Nukman, C. Erni Setyowati, Buku Pedoman guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pengakuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi, 2021)
- Evawani, Yuli. "Penerapan Strategi Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 MIN Singkawang Tahun 2023." *MANAGIERE: Journal of Islamic Educational Management* 2.2 (2023): 1-22.
- Fauzan dan lubis Arafat, *Perencanaan Pembelajaran di SD/MI*, (Jakarta: kencana, 2020)
- Fauziah, Sholikhatus Nurul. Model Pembelajaran Seni Musik Dalam Optimalisasi Kecerdasan Sensor Motorik Anak Usia Dini Tk Islam (Bustanul Athfal) Sikanco, Nusawungu, Cilacap. Diss. IAIN Purwokerto, 2019.
- Fiktaria, Tika Rahma, Siti Mariah, and Desy Tri Inayah. "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Konstruksi Bidang Keahlian Tata Busana Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana* 17.1 (2022).
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan

- penilaian." *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran* 2.02 (2016).
- Hariani, Titik, et al. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Paedagogia*. Vol. 1. (2021).
- Hidayah, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik-tok." *Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika* (2022).
- Hidayat, Amat, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini,," *Journal on Teacher education*, Vol 3, No 2, (2022): 277-289, <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3916>
- Hidayat, Enjang. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V Sdn Situjaya." *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* 1.1 (2020).
- Hidayat, Fitria dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam,," *Jipai : Jurnal pasca sarjana UIN Sunan Gunung Djati*, vol 1 no 1 (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Holisoh, Siti, et al. "Pengaruh Penggunaan Kartu Kata terhadap Kemampuan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun." *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*. Vol. 1. No. 1. 2022.
- I Judul, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Bumi Dan Alam Semesta Tema 8*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), v.
- Ilyas, M. Ismail, *Teknologi pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendikia Publisher, 2020), Hlm 70
- Indriyani, Lemi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2. No. 1. 2019.
- Istiqomah, Roshydatul, "Pengembangan Media Anagram dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas I SD Negeri Purwoharjo,," (Skripsi, Jurusan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)
- Jamiatul, Jamiatul, Muliatul Maghfiroh, and Ria Astuti. "Pola Asuh Orang Tua dan Perkembangan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Al-Ghazali Jl. Raya Nyalaran Kelurahan Kolpajung Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan)." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2020): 1-9.
- Kartini, Nurul Hikmah, and Muhammad Jailani. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 7.1 (2023): 44-52.
- Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: Jabal, 2010)
- Kepmendikbudristek Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran
- Lestari, A., Ma'wiyah, N., & Ihsan, M. (2020). Kontribusi Dukungan Keluarga dan Teman Bergaul Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Dengan Memperhatikan Intensitas Belajar. *Al-Khwarizmi : Jurnal*

- Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 8(1), 51–60.
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v8i1.1318>
- Maknunah, Jauharoh, diwawancara oleh Penulis, Jember, 1 Mei 2024
- Maknunah, Jauharoh, diwawancara oleh Penulis, Jember, 30 Oktober 2024
- Marasabessy, Hapisa. Profil Keterampilan Dasar Mengajar Guru Matematika di MTs Al-Anshor Ambon. Diss. IAIN Ambon, 2022.
- Marlina, Leni, Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, no 1 vol 2 (2021), 68
- mi, Raudhatul Aslami. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod." *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6.2 (2021): 135-148.
- Mislan, Edi Irwanto, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi Dan Model-Model Dalam Strategi Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lakeish, 2021) hlm 79.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/sesiomadika/article/view/2685>
- Nisa, Nanda Choirun dan M.Suwignyo Prayogo, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik SD/MI Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kontekstual," *Indonesian Journal of Teacher Education* 3, no 2 (2022): 390-397.
- Nurlina, N., Nurfadilah, N., & Bahri, A. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Makassar: LPP UNISMUH Makassar. 2019).
- Observasi di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember, 1 Mei 2024.
- Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah, (Kementerian Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022), 26
- Pawe, M. F., Upa, M. D. P., Geradus, U., & Masi, L. M. (2023). Burnout Belajar selama masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 6 Kota Kupang. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, 1(1). <https://doi.org/10.35508/jbkf.v1i1.10351>
- Permendikbudristek. 2022. "Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah." Jakarta
- Phafiandita, Adisna Nadia, et al. "Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas." *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 3.2 (2022): 111-121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Pieget, *Psychology ad Epistemology*, (New York, 1971)
- Purnamasari, Nia Indah, Moh Ridhoi, and Fajrul Islam. "Penggunaan Kartu Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini." *WaladI* 1.1 (2023): 88-124.

- Putri, Firani, Supratman Zakir, "Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka," *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol. 2 No. 4 (2023), 176. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>
- Ratnasari, Ika Wanda, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Peserta didik – Siswi SMA Negeri 11 Samarinda," *Jurnal Ilmu Psikologi*, Vol 5, No 2 (2017): 289-293 <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Restu, M., & Wahyuni, S. (2019). Implementasi Metode Al Miftah Lil Ulum Dalam Membaca Kitab Fathul Qorib Bagi Pemula Di Pondok Pesantren Sidogiri Salafi Kabupaten Pasuruan. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 9(3), 263-272. <https://doi.org/10.33367/ji.v9i3.1025>,
- Rindaningsih, Ida, *Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran MI*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2019)
- Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. "Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi". *Prisma*, 9(1), 65-76. 2020. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>
- Rokhmawati, Diyah Mahmawati, Kurnia Devi Yuswandari, "Perencanaan Pembelajaran (Meningkatkan Mutu Pendidik)," *Joedu : Journal of Basic Education*, Vol. 02 No. 01 (2023).
- Rus Hartata, "Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan)," *Journal of History Education and Culture* Vol. 1, No. 2, (2019) <https://doi.org/10.32585/keraton.v1i2.521>
- Rusmono, *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2017)
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theoris: an Educational Perspective*. Boston: Person.
- Shafa, Insyirah, Zulham Siregar and Nurul Hasanah, "Pengembangan media flashcard materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No 02, (2022): 2754-2761, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Silberman, M. L. (1996). *Active Learning*. Massachusetts: Allyn and Bacon
- Siti, Nurhasanah, Agus Jayadi, Rika Sa'diyah, Syafrimen, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019), Hlm 177
- Sryadi, Ahmad, Muljono Damopoli, Ulfiami Rahmad, "Teori Konstruktivisme dalam perbelajaran PAI di Madrasah", (Samata Gowa: CV Jejak, 2022) hal 9
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 407
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 1, 2019. Hlm 85

- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, Kasinyo Harto,” Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5, 2022
- Syah, Muhibbin, Psikologi Belajar (Depok : Rajawali Persada, 2017), 154-155
- Tafsirweb, Tafsir Al-Mukhtashar?Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid (Imam Masjidil Haram) diakses pada laman <https://tafsirweb.com/4473-quran-surat-an-nahl-ayat-125.html> pada tanggal 15 juni 2024 pukul 20.23.
- Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengangganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19, (Bandung: widina bhakti Persada Bandung, 2021), 15.
- Taufik, Ahmad, "Analisis Karakteristik Peserta Didik." *Jurnal El-Ghiroh* 16, No. 01 (2019): 2, <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v16i01.71>.
- Ummu, Nihayah. "Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menciptakan Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar." *Jurnal Studi Pendidikan Dasar* 1.1 (2023): 93-107
- Usriyah, Lailatul, Perencanaan Pembelajaran, (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021), Hlm 7
- V. Richardson, *Constructivist Teacher Education: Building A Word Of New Understandings* (London: Falmer, 1997) Hlm 3
- Wahab, Nur Junita. "Penggunaan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Murid Tunagrahita Kelas III Di SLB Negeri 1 Makassar." (2022).
- Wahab, Nur Juwita, Penggunaan kartu Kata Gambar Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Murid Tunagrahita Kelas III Di SLB Negeri 1 Makassar (Skripsi Universitas Negeri Makassar 2021). Hal 11
- Weni Kurniawati, “Desain Perencanaan Pembelajaran,” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, Vol. 7, No.1 (2021), 4.
- Widjanarko, Dwi, Analisis Materi Pembelajaran (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2018), 01. <https://dwiwidjanarko.com/wp-content/uploads/2020/03/2.2-Materi-Analisis-Materi-Pembelajaran.pdf>
- Yaqin, Ainul. "Pengaruh model pembelajaran akhlak berbasis kognitif terhadap moral reasoning siswa." *Jurnal IMTIYAZ* (2019): 57-85.
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek (Pasuruhan: Lemabaga Academic & Researc lastitute, 2020). 115.
- Z. Arifin, (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Zahara Animation. “Background Animasi Kartun Bergerak Jalan Raya Perumahan Dan Perkotaan” 8 Juli 2024, Vidio, 08.00, https://youtu.be/yKM3a8W7toA?si=-jYPZGidmyAcs_lf.

Lampiran `1**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : **Farida Rahayu**
 Tempat, tanggal lahir : **Banyuwangi, 14 Februari 2002**
 Nim : **201101040016**
 Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
 Fakultas : **Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
 Universitas : **UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Exciting Card* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember

Yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari skripsi orang lain.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 11 Oktober 2024
 Yang membuat pernyataan,



Farida Rahayu
 NIM. 201101040016

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUBVARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Exciting Card</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media exciting card Pembelajaran Bahasa Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> Konsep dasar pengembangan media exciting card Konsep dasar pembelajaran Bahasa Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tujuan Kualifikasi Manfaat Fungsi Faktor-faktor 	Subjek penelitian <ol style="list-style-type: none"> Kepala sekolah Validator Guru kelas IV Peserta didik kelas IV 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: ADDIE Lokasi penelitian: SDI Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Angket Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> Kevalidan keefektifan penyajian data kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana desain pengembangan <i>exciting card</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Ambulu Jember? Bagaimana kelayakam pengembangan <i>exciting card</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

			 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>			<p>untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumbe rejo Ambulu Jember?</p> <p>3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media <i>exciting card</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul UlumSumbe rejo Ambulu Jember?</p>
--	--	--	---	--	--	---

Lampiran 3

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR (SD) KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A	IDENTITAS MODUL
	Penyusun : Farida Rahayu
	instansi : SDI Bustanul Ulum
	Tahun Penyusunan : Tahun 2024
	Jenjang Sekolah : SD
	mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
	Fase/Kelas : B/4
	Bab III : Lihat Sekitar
	Tema : Rambu Rambu Lau Lintas
	Hari/Tanggal : Selasa, 24 dan 27 September 2024
	Alokasi Waktu : 4 JP
B	KOMPETENSI AWAL
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami arti warna rambu-rambu lau lintas • Peserta didik dapat memahami arti rambu-rambu lalu lintas
C	PROFIL PELAJAR PANCASILA
	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar kritis
D	SARANA DAN PRASARANA
	<ul style="list-style-type: none"> • Buku peserta didik: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowat • Laptop • Media media pembelajaran exciting card • Buku panduan penggunaan media <i>media pembelajaran exciting card</i> • <i>Smartphone</i> • <i>Earphone</i> • internet
E	TARGET PESERTA DIDIK
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F	JUMLAH PESERTA DIDIK
	<ul style="list-style-type: none"> • 23 Peserta didik
G	MODEL PEMBELAJARAN

	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran tatap muka
KOMPETENSI INTI	
A	TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
	<p>Tujuan Pembelajaran pertemuan 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan membaca teks narasi pada buku peserta didik, peserta didik dapat mengenal tanda rambu • Melalui kegiatan membaca teks narasi pada buku peserta didik, peserta didik dapat mengartikan warna yang ada dalam rambu-rambu lalu lintas • Melalui kegiatan membaca teks narasi pada buku peserta didik, peserta didik dapat mengetahui fungsi rambu <p>Tujuan Pembelajaran Pertemuan 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui media <i>media pembelajaran exciting card</i>, peserta didik dapat mengenal tanda rambu • Melalui media <i>media pembelajaran exciting card</i>, peserta didik dapat mengartikan warna yang ada dalam rambu-rambu lalu lintas. • Melalui media <i>media pembelajaran exciting card</i>, peserta didik dapat mengetahui fungsi rambu
B	PEMAHAMAN BERMAKNA
	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menghafal arti, fungsi, manfaat rambu lalu lintas
C	PERTANYAAN PEMATIK
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kalian berkendara dengan orang tua di jalan raya? 2. Pernahkah kalian melihat gambar-gambar ini di tepi jalan raya? 3. Siapa yang harus mematuhi rambu lalu lintas? 4. Apakah yang terjadi jika tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas?
D	PERSIAPAN BELAJAR
	<p>Memperhatikan Rambu-Rambu</p>  <p>Perhatikan rambu-rambu yang ditunjukkan guru! Perhatikan warna dan bentuknya!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang sama? • Apa yang berbeda? • Dapatkah kalian menduga artinya? <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Inspirasi Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum kegiatan pembelajaran, guru sudah menyiapkan gambar/ foto berbagai rambu-rambu yang bisa diambil dari buku guru, foto di kelas, atau dari lingkungan kelas/majalah. Kalau memungkinkan, cetak beberapa rambu dan tempelkan di dinding kelas. 2. Arahkan peserta didik untuk melihat perbedaan dan persamaan bentuk serta warna pada rambu-rambu, dan memperkirakan artinya. 3. Guru dapat menjelaskan bahwa rambu-rambu tidak hanya digunakan untuk lalu lintas, melainkan terapan banyak. </div> <div style="width: 45%;"> <p>Tip Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembuka ini hendaknya dijadi peserta didik dengan antusias. Hindari kesan bahwa anak akan dipuji/penghargaan yang rambu-rambu lalu lintas. • Tekankan pentingnya rambu-rambu. Guru juga dapat membuat tahu peserta didik bahwa rambu-rambu lalu lintas diatur dalam undang-undang dan harus ditaati. Orang yang melanggar dapat dikenakan sanksi. </div> </div>

	<p>Arti Warna Dasar Rambu-Rambu Lalu Lintas</p> <p>Biru Bertentuk persegi, berwarna dasar biru, lambang, huruf atau angka, dan kata-kata putih. Rambu ini berisi perintah wajib bagi pengguna jalan, atau petunjuk lokasi, misalnya petunjuk tempat menyebarkan untuk pajiian bulat, atau tempat membuang sampah. Contoh:</p>  <p>Merah Warna dasar putih dengan tulisan merah, huruf atau angka berwarna hitam. Rambu ini bersifat larangan, misalnya dilarang parkir, dilarang berbalok ke kiri, dilarang masuk, dilarang berkecepatan tertentu, atau larangan lainnya. Contoh:</p>  <p>Kuning Bertentuk ketupat. Warna dasar kuning dengan lambang, tulisan, atau gambar berwarna hitam. Rambu ini bersifat peringatan, misalnya peringatan akan jalan yang licin, adanya kendaraan yang terjat, lokasi anak-anak menyeberang, atau peringatan lainnya. Contoh:</p>  <p>Hijau Bertentuk persegi panjang, berwarna dasar hijau, garis tepi putih, lambang putih, huruf atau angka putih. Rambu ini berisi informasi, misalnya informasi arah, jurusan, atau lokasi fasilitas umum. Contoh:</p>  <p>Putih Biasanya bertentuk bulat, dengan dasar berwarna putih, tulisan putih berpagas luar hitam. Rambu ini menandai bentuknya satu atau semua larangan, misalnya larangan melebihi kecepatan maksimum. Contoh:</p> 
D	KEGIATAN PEMBELAJARAN
	PERTEMUAN 1
	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Ketua kelas memimpin doa bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai 3. Guru menyapa peserta didik melakukan pemeriksaan kehadiran 4. Guru mengajak semua peserta didik untuk yel-yel penyemangat <p>Kegiatan apresepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai dengan bertanya kepada peserta didik, "Siapa yang pernah berkendara dengan orang tua di jalan raya?" 2. Selanjutnya guru kembali menanyakan kepada peserta didik, "apakah kalian pernah melihat rambu-rambu lalu lintas?" 3. Guru bertanya kepada beberapa peserta didik pengalaman mereka saat melihat rambu-rambu di jalan, seperti warna-warna dan bentuknya, atau apakah mereka tahu arti beberapa rambu tersebut. <p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka buku peserta didik masing-masing 2. Guru meminta peserta didik secara mandiri untuk membaca teks narasi yang ada pada buku 3. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menyimak penjelasan dari guru 4. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang sebuah rambu lalu

	<p>lintas, misalnya, “Rambu ini berwarna merah dan berbentuk lingkaran dengan garis melintang di tengah, berarti rambu melarang kendaraan untuk masuk”</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang pemahamannya dan mana yang tidak dipahami “apakah ada yang di tanyakan?” “apakah kalian sudah paham?” “manakah yang tidak kalian pahami?” 6. Setelah peserta didik memahami semuanya, guru memberikan soal pre-test kepada peserta didik untuk dikerjakan <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulas kembali semua kekuatan yang sudah dilakukan 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan apa saja yang sudah di pelajari 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran 4. Guru dan peserta didik berdoa bersama setelah pembelajaran selesai 5. Guru mengucapkan salam
PERTEMUAN 2	
	<p>Kegiatan pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas kebiasaan kesepakatan kelas. 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. 3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan) 4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar peserta didik, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya. 5. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. <p>Kegiatan aprepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai dengan bertanya kepada peserta didik, "siapa yang masih ingat apa itu rambu-rambu lalu lintas?" 2. Selanjutnya guru kembali menanyakan kepada peserta didik, “ rambu-rambu apa yang sering kalian lihat?” 3. Guru bertanya kepada beberapa peserta didik pengalaman mereka saat melihat rambu-rambu di jalan, seperti warna-warna dan bentuknya, atau apakah mereka tahu arti beberapa rambu tersebut. <p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan media pembelajaran <i>exiting card</i> 2. Guru menanyakan kepada peserta didik “siapa yang mau bermain sambil belajar?” 3. Permulaan guru meminta peserta didik untuk membaca teks narasi dibuku masing-masing 4. Guru mengajak peserta didik untuk bermain media pembelajaran

	<p><i>exciting card</i> yang. Dalam penggunaan media pembelajaran media pembelajaran <i>exciting card</i> ini, guru dapat menyesuaikan penerapannya menggunakan permainan apa saja. Permainan yang dapat di gunakan misalnya: menunjuk dan mengucapkan gambar kartu yang sesuai, mencari kartu secara acak, mencari pasangan kartu (kartu yang gambarnya gamar), menebak gambar dengan bantuan klu, dan lain sebagainya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta peserta didik untuk mengeluarkan <i>smrtphone</i> masing-masing 6. Setelah bermain media pembelajaran <i>exciting card</i>, peserta didik di minta untuk memindai <i>barcode</i> pada sisi depan media pembelajaran <i>exciting card</i> (<i>barcode</i> pada sisi depan berisi vidio youtube berisi vidio penjelasan masing-masing rambu) 7. Peserta didik masing-masing diminta untuk melihat, mencermati, menyimak vidio penjelasan setiap rambu-rambu lalu lintas 8. Kegiatan selanjutnya, peserta didik diminta untuk memindai <i>barcode</i> yang ada pada sisi belakang media pembelajaran <i>exciting card</i> (berisi link aplikasi permainan edukatif tentang rambu-rambu lalu lintas). 9. Peserta didik diberikesempatan untuk memainkan permainan diaplikasi tersebut. 10. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan smarphone 11. Guru memberikan tebak-tebakan mengenai rambu-rambu lalu lintas 12. Guru memberikan soal <i>post-test</i> <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulas kembali semua kekuatan yang sudah dilakukan 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan apa saja yang sudah di pelajari 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran 4. Guru dan peserta didik berdoa bersama setelah pembelajaran selesai 5. Guru mengucapkan salam
E	REFLEKSI
	<p>Pemahaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian sudah memahami semua jenis rambu lalu lintas yang diajarkan? • Dapatkah kalian menjelaskan fungsi dari masing-masing rambu dengan jelas? • Apakah kalian bisa membedakan antara rambu peringatan, larangan, dan perintah? <p>Penerapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kaian bisa menerapkan pengetahuan tentang rambu lalu lintas dalam kehidupan sehari-hari? • Ketika melihat rambu lalu lintas di jalan, apakah kalian sudah tahu tindakan apa yang harus dilakukan? • Dapatkah kalian memberikan contoh situasi di mana rambu lalu lintas sangat penting? <p>Keselamatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa penting untuk mematuhi rambu lalu lintas?

	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana rambu lalu lintas membantu menjaga keselamatan di jalan? • Apa yang akan terjadi jika kita mengabaikan rambu lalu lintas? <p>Pengembangan Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah saya menjadi lebih peduli terhadap keselamatan diri sendiri dan orang lain setelah mempelajari materi ini? • Apakah saya merasa lebih bertanggung jawab sebagai pengguna jalan? • Apakah saya ingin mempelajari lebih lanjut tentang peraturan lalu lintas? 																																																											
G	PENILAIAN																																																											
	<p>1. Penilaian Pre-Test</p> <p>a. Penilain Soal Pilihan Ganda</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nomor</th> <th>Skor</th> <th>Kriteria Penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">1</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">2</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">3</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">4</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">5</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">6</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">7</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">8</td> <td>1</td> <td>Peserta didik menjawab soal dengan benar</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik menjawab tapi salah</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Peserta didik tidak menjawab</td> </tr> </tbody> </table>	Nomor	Skor	Kriteria Penilaian	1	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab	2	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab	3	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab	4	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab	5	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab	6	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab	7	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab	8	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar	0	Peserta didik menjawab tapi salah	0	Peserta didik tidak menjawab
Nomor	Skor	Kriteria Penilaian																																																										
1	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										
2	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										
3	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										
4	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										
5	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										
6	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										
7	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										
8	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar																																																										
	0	Peserta didik menjawab tapi salah																																																										
	0	Peserta didik tidak menjawab																																																										

	9	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	10	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
Penilaian pilihan ganda = $\frac{\text{Total Nilai siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$			
b. Penilaian Soal Uraian			
	Nomor	Skor	Kriteria Penilaian
	1	10	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	2	10	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	3	10	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	4	10	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	5	10	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
Penilaian uraian = $\frac{\text{Total Nilai siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$			
Penilaian total skor pre-test = $\frac{\text{Penilaian pilihan ganda} + \text{Penilaian uraian}}{\text{Total Nilai Maksimal}} = 100$			
2. Penilaian Post-Test			
a. Penilaian Soal Pilhan Ganda			
	Nomor	Skor	Kriteria Penilaian
	1	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	2	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar

	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
3	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
4	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
5	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab

b. Penilaian Soal Jawaban Ganda

Nomor	Skor	Kriteria Penilaian
1	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
2	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
3	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
4	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
5	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab

c. Penilaian Soal Isian

Nomor	Skor	Kriteria Penilaian
1	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik menjawab tapi salah
	0	Peserta didik tidak menjawab
2	1	Peserta didik menjawab soal

			dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	3	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	4	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	5	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
d. Penilaian Soal Uraian			
		Nomor	Skor
			Kriteria Penilaian
	1	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	2	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	3	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	4	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
	5	1	Peserta didik menjawab soal dengan benar
		0	Peserta didik menjawab tapi salah
		0	Peserta didik tidak menjawab
Penilaian total skor pre-test= $\frac{\text{nilai pilihan ganda} + \text{nilai jawaban ganda} + \text{nilai isian} + \text{nilai uraian}}{20} \times 100 = 100$			
H	KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
.	Pengayaan:		

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rat mengikuti pembelajaran pengayaan.

Remedial:

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN**A LEMBAR KEJA PESERTA DIDIK****PRE-TEST**

Lembar Pre-test
Bab 3 Lihat Sekitar
Materi Rambu-rambu Lalu Lintas

Nama :
 Kelas :
 No. Abs :
 Pilihan Ganda

A. Jawablah pertanyaan soal dibawah ini dengan pilihan ganda a, b, c dan d dengan benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



1



2



3



4

Rambu-rambu yang berisi perintah wajib bagi pengguna jalan, misalnya petunjuk tempat menyeberang untuk pejalan kaki. Rambu-rambu yang dimaksud adalah nomor...

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
2. Rambu lalu lintas dengan warna hijau biasanya memberikan...
- informasi arah dan jarak
 - larangan untuk melintas
 - informasi tentang tempat berbahaya
 - peringatan akan hewan liar di sekitar jalan
3. Mematuhi rambu-rambu lalu-lintas bisa membuat kita
- ditilang polisi
 - macet di perjalanan

- c. selamat di jalan
- d. semakin cepat

4. Rambu lalu lintas di bawah mempunyai arti



- a. dilarang parkir
 - b. dilarang berhenti
 - c. tempat berhenti
 - d. tempat parkir
5. Andi melihat rambu-rambu lalu lintas seperti di bawah, rambu-rambu itu mempunyai arti bahwa jalan di depan berupa



- a. belokan tajam
 - b. jalan menurun
 - c. jalan menanjak
 - d. jalan berkelok-kelok
6. Agar tidak tersesat ketika bepergian, sebaiknya selalu melihat papan
- a. baliho
 - b. iklan
 - c. pengumuman
 - d. petunjuk arah
7. Rudi dibonceng ayahnya naik motor. Mereka melewati sebuah lampu lalu-lintas, saat itu lampunya menyala yang berwarna merah. Maka Ayah Rudi seharusnya
- a. berhenti dahulu
 - b. bisa berjalan terus
 - c. menyalakan lampu
 - d. mempercepat motornya

8. Manfaat adanya rambu-rambu lalu lintas di jalan antara lain adalah
- para pengendara bisa hati-hati di jalan
 - kita bisa ngebut dengan cepat di jalan
 - semua pejalan kaki bisa menyeberang
 - para pengendara tidak tidur di jalan
9. Jika para pengguna jalan tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas maka bisa mengakibatkan terjadinya
- bencana alam
 - demonstrasi
 - kecelakaan
 - kebakaran
10. Paman melihat rambu-rambu lalu lintas seperti di bawah, rambu-rambu itu mempunyai arti bahwa jalan di depan berupa



- tikungan ke kiri
- tikungan ke kanan
- tikungan tajam ke kiri
- tikungan tajam ke kanan

Soal Uraian

Lengkapi pertanyaan dan pernyataan berikut dengan tepat!

- Sebutkan dua contoh rambu-rambu lalu lintas yang berfungsi sebagai tanda larangan!
Jawab:.....
- Apa arti dari rambu lalu lintas yang berwarna kuning?
Jawab:.....
- Fungsi utama dari rambu lalu lintas adalah untuk dan menjagadi jalan.
Jawab:.....
- Rambu lalu lintas yang berwarna biru biasanya digunakan untuk memberikan tanda apa?
Jawab:.....
- Bagaimana cara kita mengetahui perintah untuk berhenti melalui rambu lalu lintas?
Jawab:.....

POST-TEST

Lembar *Post-test*
Bab 3 Lihat Sekitar
Materi Rambu-rambu Lalu Lintas

Lembar *Post-test*
Bab 3 Lihat Sekitar
Materi Rambu-rambu Lalu Lintas

Nama :
 kelas :
 No. Abs :

Pilihan Ganda

A. Jawablah pertanyaan soal dibawah ini dengan pilihan ganda a, b, c dan d dengan benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



1



2



3



4

Rambu-rambu yang berisi larangan bagi pengguna jalan, misalnya petunjuk dimana pejalan kaki dilarang melintas pada suatu kawasan. Rambu-rambu yang dimaksud adalah nomor...

- a. 1 c. 3
 b. 2 d. 4
2. Rambu lalu lintas dengan warna putih biasanya memberikan
- a. informasi arah dan jarak
 b. larangan untuk melintas
 c. informasi tentang berakhirnya rambu larangan
 d. berisi tentang peringatan
3. Berikut yang *bukan* manfaat adanya rambu-rambu lalu lintas di jalan adalah
- a. para pengendara bisa hati-hati di jalan

- b. melancarkan arus lalu lintas
 - c. meningkatkan resiko kecelakaan
 - d. selamat saat berkendara
4. Rambu lalu lintas yang memiliki warna dasar merah digunakan untuk memberikan ... pada pengguna jalan.
- a. Larangan
 - b. Peringatan
 - c. c. Petunjuk
 - d. Arahan
5. Rambu yang sering kita jumpai untuk memberitahu kita arah suatu tempat adalah rambu berwarna
- a. Putih c. Biru
 - b. Merah d. Hijau

B. Ayo, berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang benar!

(jawaban lebih dari satu)

1. Sebutkan jenis-jenis rambu lalu lintas yang termasuk dalam kategori rambu peringatan?

- Rambu Tikungan Tajam
- Rambu Jalan Menyempit
- Rambu Dilarang Parkir
- Rambu Adanya Stasiun Pengisian Bahan Bakar

2. Rambu mana saja yang menginformasikan tentang kondisi jalan di depan?

- Rambu Pemberhentian Bus
- Rambu Jalan Bergelombang
- Rambu Jalan Berkelok
- Rambu Pembatasan Kecepatan

3. Apa saja rambu-rambu yang digunakan untuk penanda wilayah atau area khusus?

- Rambu Zona Sekolah
- Rambu Lampu Lalu Lintas
- Rambu Turunan atau Pendakian
- Rambu Zona Bersepeda

4. Apa saja contoh rambu yang menunjukkan aturan khusus di area pejalan kaki?
- Rambu Penunjuk Zebra Cross
- Rambu Larangan Pejalan Kaki Masuk (misalnya di jalan tol)
- Rambu Jalur Pejalan Kaki
- Rambu Zona Pesepeda Motor
5. Jenis-jenis rambu apa saja yang digunakan di sekitar area sekolah?
- Rambu Zona Sekolah
- Rambu Penyebrangan Khusus Anak Sekolah
- Rambu Jalur Jalan Licin
- Rambu Batas Kecepatan Minimal

C. Ayo, jodohkan gambar rambu-rambu berikut dengan arti yang tersedia secara tepat!

1.



• Rambu dilarang melintas

2.



• Wajib memutar bundaran

3.



• Rambu batas akhir kecepatan

4.



• Rambu sekolah

5.



• Peringatan ada polisi tidur didepan

D. Ayo, lengkapi bagian yang rumpang pada pertanyaan atau pernyataan tentang rambu-rambu berikut dengan tepat!

1. Sebuah plang atau tanda yang memiliki warna merah, biru, hijau, kuning, atau putih adalah sebuah tanda atau rambu-rambu

	<p>untuk mengatur para</p> <p>2. Terdapat rambu berwarna kuning di jalan atau di beberapa tempat, rambu tersebut digunakan untuk memberikan terhadap pengguna jalan.</p>  <p>3. Rambu tersebut digunakan mengatur para pengguna jalan untuk</p> <p>4. Sering kita jumpai terdapat plang hijau di persimpangan jalan. Plang tersebut adalah rambu untuk memberitahukan pengguna jalan tentang</p> <p>5. Rambu-rambu lalu lintas yang mengahruskan pengguna jalan untuk berhati-berhati terhadap lintasan di depannya adalah berwarna</p> <p>E. Lengkapi pertanyaan dan pernyataan berikut dengan tepat!</p> <p>1. Sebutkan dua contoh rambu-rambu lalu lintas yang berfungsi sebagai tanda larangan! Jawab:.....</p> <p>2. Apa arti dari rambu lalu lintas yang berwarna kuning? Jawab:.....</p> <p>3. Fungsi utama dari rambu lalu lintas adalah untuk dan menjagadi jalan. Jawab:.....</p> <p>4. Rambu lalu lintas yang berwarna biru biasanya digunakan untuk memberikan tanda apa? Jawab:.....</p> <p>5. Bagaimana cara kita menyikapi ketika bertemu dengan plang rambu lalu lintas yang memiliki tanda huruf “P” yang disilang? Jawab:.....</p>
B	BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK
	<p>Rambu Lalu Lintas adalah bagian dari perlengkapan jalan yang memuat lambing, huruf, angka, kalimat dan/atau perpaduan di antaranya, yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan. Rambu lalu lintas diatur menurut Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 13 Tahun 2014.</p> <p>Jenis-Jenis Rambu Lalu Lintas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rambu Peringatan, ditandai dengan rambu berwarna dasar Kuning dengan garis tepi. 2. Rambu Larangan, ditandai dengan rambu berwarna dasar Putih

- dengan garis tepi merah.
3. Rambu Perintah, ditandai dengan rambu berwarna dasar biru dengan garis tepi.
 4. Rambu Petunjuk, ditandai dengan rambu berwarna dasar hijau dan/atau biru dengan garis tepi.

CONTOH RAMBU PERINGATAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

 <p>Peringatan Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas (APILL)</p>	 <p>Peringatan Simpang Empat Prioritas</p>
 <p>Peringat Persimpangan Tiga Tipe T</p>	 <p>Peringatan Persimpangan Tiga Tipe Y</p>
 <p>Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki Menggunakan Fasilitas Penyebrangan</p>	 <p>Peringatan Jembatam</p>
<p>CONTOH RAMBU LARANGAN</p>	
 <p>Larangan Berjalan Terus karena Wajib Berhenti Sesat dan/atau melanjutkan perjalanan</p>	 <p>Larangan Berjalan Terus karena Wajib Memberi Prioritas Kepada Lalu Lintas dari Arah yang Diberi Prioritas</p>
 <p>Larangan Masuk Bagi Kendaraan Bermotor dan Tidak Bermotor</p>	 <p>Larangan Masuk Bagi Sepeda Motor</p>

	
Larangan Berhenti	Larangan Parkir
	
Larangan Belok Kiri	Larangan Memutar Balik
	
Larangan Menjalankan Kendaraan dengan Kecepatan Lebih Dari 50Km	Larangan Membunyikan Isyarat Suara
CONTOH RAMBU PERINTAH	
	
Perintah Belok ke Arah Kiri	Perintah Berjalan Lurus
	
Perintah Mengikuti Arah yang Ditunjukkan saat Memasuki Bundaran	Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Pejalan Kaki
	
Perintah Mengikuti ke Arah Kiri	Perintah Memasuki Jalur atau Lajur yang Ditunjuk
	
Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Mobil Bus	Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Sepeda

	<p style="text-align: center;">CONTOH RAMBU PETUNJUK</p>  <p>Petunjuk Jurusan yang Menunjukkan Jurusan yang Dituju</p> <p>Petunjuk Jurusan yang Menunjukkan Jarak Jurusan yang Dituju</p> <p>Petunjuk Jurusan arah Menuju Lokasi Perkemahan yang Berjarak 500 m dari Lokasi Rambu</p> <p>Petunjuk Jurusan Arah Menuju Kawasan Wisata Pantai Kuta</p> <p>Sumber: https://dishub.salatiga.go.id/wp-content/uploads/2024/07/MODUL-SI-DOL-SLAMET.pdf</p>
C	GLOSARIUM
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rambu Lalu Lintas Simbol atau tanda yang dipasang di sepanjang jalan untuk memberikan informasi, peringatan, atau larangan kepada pengguna jalan demi menjaga keselamatan dan kelancaran lalu lintas. 2. Rambu Peringatan Rambu lalu lintas yang bertujuan memberikan peringatan kepada pengguna jalan tentang kondisi tertentu di depan, seperti tikungan tajam, jalan menurun, atau persimpangan. Biasanya berbentuk segitiga dan berwarna kuning. 3. Rambu Larangan Rambu yang menunjukkan tindakan-tindakan yang tidak boleh dilakukan oleh pengguna jalan, seperti Dilarang Parkir, Dilarang Berhenti, atau Dilarang Masuk. Rambu ini umumnya berbentuk lingkaran dengan warna dasar merah. 4. Rambu Perintah Rambu yang memberikan perintah tertentu kepada pengguna jalan, misalnya Belok Kanan Wajib, Lurus Terus, atau Jalan untuk Sepeda. Biasanya berbentuk lingkaran dengan warna dasar biru. 5. Rambu Petunjuk Rambu yang memberikan informasi tentang fasilitas umum atau tempat tujuan, seperti arah ke rumah sakit, stasiun, atau tempat parkir. Biasanya berbentuk persegi panjang dan berwarna hijau atau biru.
D	DAFTAR PUSTAKA
	<p>Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowat, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar SD Kelas IV (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021)</p> <p>https://dishub.salatiga.go.id/wp-content/uploads/2024/07/MODUL-SI-DOL-SLAMET.pdf</p>

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card
pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI)
Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember

Penyusun : Farida Rahayu

Ahli Validasi : Dr. Hartono, M. Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *Exciting card* 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.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	Kebenaran materi.	✓	✓			
3.	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4.	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6.	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7.	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi	✓				
8.	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media	✓				
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		✓			
10.	Kesesuaian gambar yang dicontohkan dengan materi.	✓				
11.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
12.	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.		✓			
13.	Ruang dan waktu yang tidak terbatas.		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Lampiran 5

VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember.

Penyusun : Farida Rahayu
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd. I
 Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI
 Ahli Materi : Dr. Hartono, M. Pd.

Dengan Hormat,

Petunjuk

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
- Skor 4: Sangat Sesuai
 Skor 3: Sesuai
 Skor 2: Kurang Sesuai
 Skor 1: Tidak Sesuai
- b) Bila menurut Bapak/Ibu validator angket ahli bahasa perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

Indikator Penilaian	Aspek yang Divalidasi	Penilaian			
		1	2	3	4
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓
	2. Keefektifan kalimat			✓	
	3. Kebakuan istilah				✓
Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1. Ketepatan tata Bahasa			✓	
	2. Ketepatan ejaan				✓

Komentar dan Saran

.....

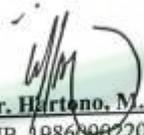


Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar angket validasi ahli materi dinyatakan:

- b. Layak digunakan tanpa revisi
- c. Layak digunakan dengan revisi
- d. Tidak layak digunakan

Jember, 19 September 2024
Ahli Bahasa,


Dr. Hartono, M. Pd.
NIP. 198609022015031001

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

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card
pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar
Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Farida Rahayu

Ahli Media : Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M. Pd. I.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *Exciting card* 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.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	✓				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	✓				
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓				
5	Aplikasi yang digunakan tepat.	✓				
6	Video berisi rangsangan agar siswa dapat merespon video (Menyimak dan menjawab pertanyaan)	✓				
7	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	✓				
Aspek Tampilan Visual						
8	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	✓				
9	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	✓				
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	✓				
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	✓				
12	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.	✓				
13	Desain media rapi.	✓				
14	Media didesain secara menarik.	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

Lanjut -

warna media kalam bisa
yang cerah

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 19 September 2024

Ahli Media



Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M. Pd. I.
NIP. 197006162014112001

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card
pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar
Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Farida Rahayu

Ahli Media : Jauharoh Maknunah, S. Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *Exciting card* 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.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1.	Materi disampaikan sesuai dengan target pembelajaran.		✓			
2.	Materi disampaikan dengan seluruh informasi yang diperlukan.	✓				
3.	Materi dijelaskan dengan tepat dan mudah dimengerti.	✓				
4.	Materi disajikan dengan kejelasan untuk dipahami.	✓				
5.	Materi disusun secara teratur dan berurutan.		✓			
6.	Soal yang disajikan dengan baik.		✓			
7.	Evaluasi dilakukan sesuai dengan materi yang telah diajarkan.		✓			
8.	Kunci jawaban disajikan dengan benar.		✓			
Aspek Rekayasa Perangkat						
9.	Media yang dibuat bisa dimanfaatkan secara efektif dan efisien.		✓			
10.	Pengelolaan dan pemeliharaan media dilakukan dengan kemudahan.	✓				
11.	Penggunaan media pembelajaran bisa dilakukan dengan mudah.	✓				
12.	Video berisi rangsangan agar siswa dapat merespon video (Menyimak dan menjawab pertanyaan).		✓			
Aspek Tampilan Visual						
13.	Media pembelajaran mampu berkomunikasi dengan baik.		✓			
14.	Tata letak media terstruktur dengan rapi.	✓				
15.	Desain media menarik perhatian.	✓				
16.	Media sesuai dengan kebutuhan siswa.		✓			
17.	Tampilan gambar sesuai dengan materi.	✓				

B. Kebenaran Pembelajaran

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

Media yang digunakan sangat menarik untuk digunakan anak-anak selama pembelajaran. Penggunaannya cukup mudah dan relevan dengan materi ajar. Namun untuk penggunaan Hp di sekolah masih dibatasi dan tidak semua wali murid mendukung, karena ini termasuk hal baru.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 28 September 2024

Ahli Media



Jauharoh Maknunah, S. Pd.
NIP. -

Lampiran 8

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Zain
 Kelas : IV
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember.
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Peneliti : Farida Rahayu

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *Exciting Card*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah *tkaliancheck* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak
4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi dalam belajar?
 Ya Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman kalian?
 Ya Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar kalian?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:

.....pembelajarannya cell dan jelas.....
.....
.....

Jember, 28 September 2024
Siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Lampiran 9

Lembar Pre-test
Bab 3 Lihat Sekitar
Materi Rambu-rambu Lalu Lintas

Nama : Zain
 Kelas : IV
 No. Abs : 14

65

Pilihan Ganda

A. Jawablah pertanyaan soal dibawah ini dengan pilihan ganda a, b, c dan d dengan benar!

1. Perhatikan gambar berikut!



1



2



3



4

Rambu-rambu yang berisi perintah wajib bagi pengguna jalan, misalnya petunjuk tempat menyeberang untuk pejalan kaki. Rambu-rambu yang dimaksud adalah nomor...

- a. 1
 b. 2
 c. 3
 d. 4

2. Rambu lalu lintas dengan warna hijau biasanya memberikan...

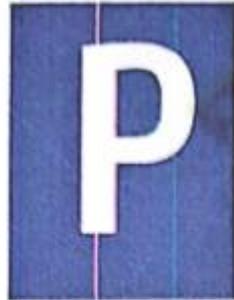
- a. informasi arah dan jarak
 b. larangan untuk melintas
 c. informasi tentang tempat berbahaya
 d. peringatan akan hewan liar di sekitar jalan

3. Mematuhi rambu-rambu lalu-lintas bisa membuat kita

- a. ditilang polisi
 b. macet di perjalanan
 c. selamat di jalan
 d. semakin cepat

4. Rambu lalu lintas di bawah mempunyai arti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 QUR'AN BER



- a. dilarang parkir
 - b. dilarang berhenti
 - c. tempat berhenti
 - d. tempat parkir
5. Andi melihat rambu-rambu lalu lintas seperti di bawah, rambu-rambu itu mempunyai arti bahwa jalan di depan berupa



- a. belokan tajam
 - b. jalan menurun
 - c. jalan menanjak
 - d. jalan berkelok-kelok
6. Agar tidak tersesat ketika bepergian, sebaiknya selalu melihat papan
- a. baliho
 - b. iklan
 - c. pengumuman
 - d. petunjuk arah
7. Rudi dibonceng ayahnya naik motor. Mereka melewati sebuah lampu lalu-lintas, saat itu lampunya menyala yang berwarna merah. Maka Ayah Rudi seharusnya
- a. berhenti dahulu
 - b. bisa berjalan terus
 - c. menyalakan lampu
 - d. mempercepat motornya
8. Manfaat adanya rambu-rambu lalu lintas di jalan antara lain adalah
- a. para pengendara bisa hati-hati di jalan
 - b. kita bisa ngebut dengan cepat di jalan
 - c. semua pejalan kaki bisa menyeberang
 - d. para pengendara tidak tidur di jalan
9. Jika para pengguna jalan tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas maka bisa mengakibatkan terjadinya
- a. bencana alam

- b. demonstrasi
- c. kecelakaan
- d. kebakaran

10. Paman melihat rambu-rambu lalu lintas seperti di bawah, rambu-rambu itu mempunyai arti bahwa jalan di depan berupa



- a. tikungan ke kiri
- b. tikungan ke kanan
- c. tikungan tajam ke kiri
- d. tikungan tajam ke kanan

Soal Uraian

Lengkapi pertanyaan dan pernyataan berikut dengan tepat!

1. Sebutkan dua contoh rambu-rambu lalu lintas yang berfungsi sebagai tanda larangan!

Jawab: *di jalanan, di tikungan, di perempatan, di persimpangan, di persisiran*

2. Apa arti dari rambu lalu lintas yang berwarna kuning?

Jawab: *peringatan*

3. Fungsi utama dari rambu lalu lintas adalah untuk dan menjaga di jalan.

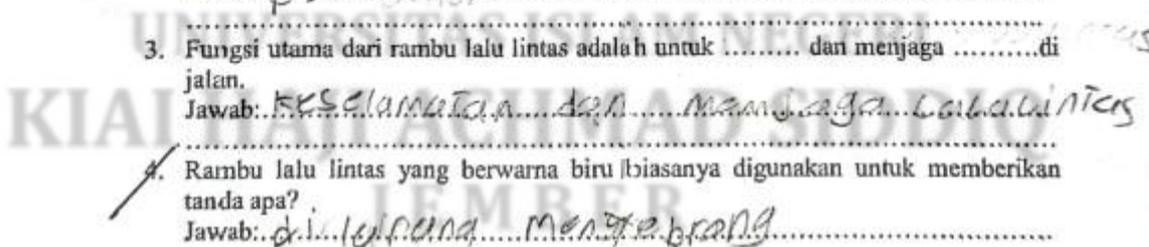
Jawab: *Keselamatan dan menjaga keselamatan*

4. Rambu lalu lintas yang berwarna biru biasanya digunakan untuk memberikan tanda apa?

Jawab: *di jalanan, menyetor*

5. Bagaimana cara kita mengetahui perintah untuk berhenti melalui rambu lalu lintas?

Jawab: *Melihat Rambu-Rambu*



Lampiran 10

25

Lembar Post-test
Bab 3 Lihat Sekitar
Materi Rambu-rambu Lalu Lintas

Nama : ZAIN
Kelas : 1Y
No. Abs : 19

100

Pilihan Ganda

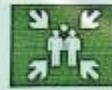
A. Jawablah pertanyaan soal dibawah ini dengan pilihan ganda a, b, c dan d dengan benar!

1. Perhatikan gambar berikut!


1


2


3


4

Rambu-rambu yang berisi larangan bagi pengguna jalan, misalnya petunjuk dimana pejalan kaki dilarang melintas pada suatu kawasan. Rambu-rambu yang dimaksud adalah nomor...

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

2. Rambu lalu lintas dengan warna putih biasanya memberikan

a. informasi arah dan jarak
b. larangan untuk melintas
c. informasi tentang berakhirnya rambu larangan
d. berisi tentang peringatan

3. Berikut yang *bukan* manfaat adanya rambu-rambu lalu lintas di jalan adalah

a. para pengendara bisa hati-hati di jalan
b. melancarkan arus lalu lintas
c. meningkatkan resiko kecelakaan
d. selamat saat berkendara

4. Rambu lalu lintas yang memiliki warna dasar merah digunakan untuk memberikan ... pada pengguna jalan.

a. Larangan
b. Peringatan
c. Petunjuk
d. Arahan

5. Rambu yang sering kita jumpai untuk memberitahu kita arah suatu tempat adalah rambu berwarna

a. Putih
b. Merah
c. Biru
d. Hijau

D. Ayo, lengkapi bagian yang rumpang pada pertanyaan atau pernyataan tentang rambu-rambu berikut dengan tepat!

1. Sebuah plang atau tanda yang memiliki warna merah, biru, hijau, kuning, atau putih adalah sebuah tanda atau rambu-rambu untuk mengatur para pengguna jalan
2. Terdapat rambu berwarna kuning di jalan atau di beberapa tempat, rambu tersebut digunakan untuk memberikan peringatan terhadap pengguna jalan.



3. Rambu tersebut digunakan mengatur para pengguna jalan untuk menyebutkan kecepatan
4. Sering kita jumpai terdapat plang hijau di persimpangan jalan. Plang tersebut adalah rambu untuk memberitahukan pengguna jalan tentang pernyataan
5. Rambu-rambu lalu lintas yang mengahruskan pengguna jalan untuk berhati-hati terhadap lintasan di depannya adalah berwarna kuning

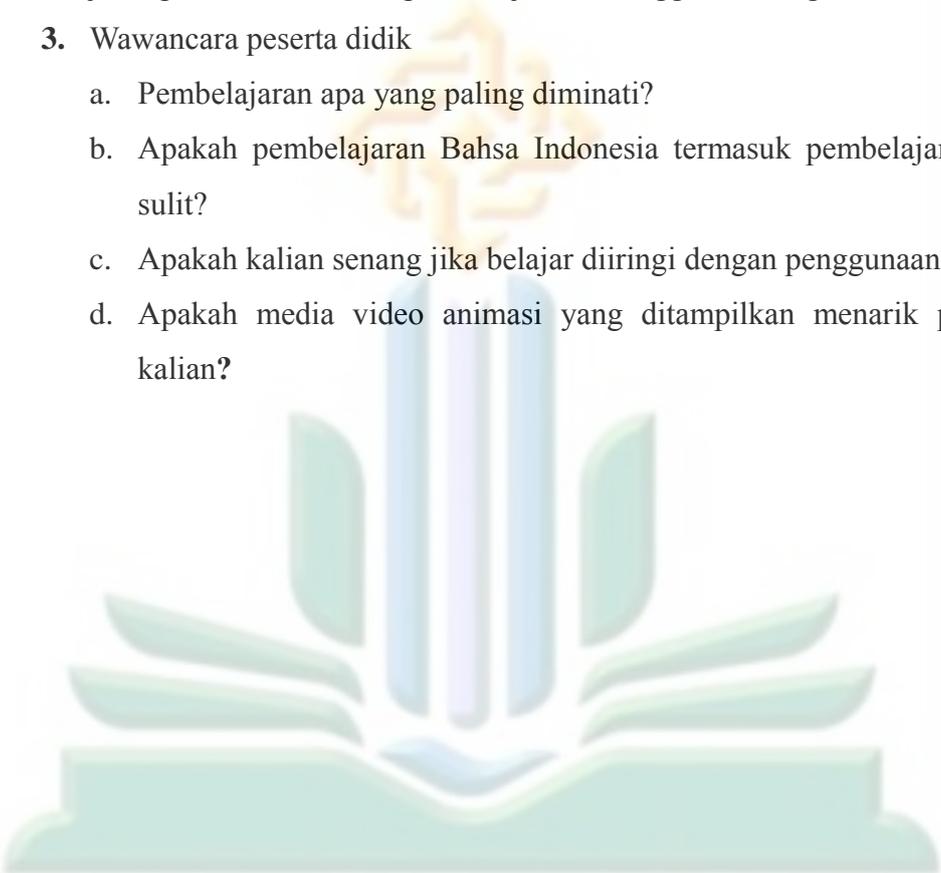
E. Lengkapi pertanyaan dan pernyataan berikut dengan tepat!

1. Sebutkan dua contoh rambu-rambu lalu lintas yang berfungsi sebagai tanda larangan!
Jawab: stop dan melintas
2. Apa arti dari rambu lalu lintas yang berwarna kuning?
Jawab: peringatan
3. Fungsi utama dari rambu lalu lintas adalah untuk menyebutkan dan menjaga kecepatan di jalan.
Jawab: kecepatan dan lalu lintas
4. Rambu lalu lintas yang berwarna biru biasanya digunakan untuk memberikan tanda apa?
Jawab: ganda, sekolah, dan nama masjid, bandara
5. Bagaimana cara kita menyikapi ketika bertemu dengan plang rambu lalu lintas yang memiliki tanda huruf "P" yang disilang?
Jawab: di larang dan parkir

Lampiran 11**PEDOMAN WAWANCARA**

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum ?
 - b. Berapa jumlah keseluruhan peserta didik di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum ?
 - c. Bagaimana sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum ?
 - d. Bagaimana perkembangan penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum ?
 - e. Apakah sekolah memberikan pembiasaan khusus kepada peserta didik di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum ?
 - f. Adakah program unggulan di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum ini?
 - g. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan oleh kepala sekolah untuk memajukan Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum ?
2. Wawancara dengan guru kelas IV
 - a. Berapa jumlah peserta didik dan sisiwi di kelas IV?
 - b. Berapa jumlah peserta didik perempuan dan laki-laki di kelas IV?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran di kelas IV selama pembelajaran berlangsung?
 - d. Kendala apa yang sering terjadi pada saat pembelajaran di kelas?
 - e. Sumber belajar apakah yang sering digunakan di kelas selain buku peserta didik?
 - f. Media apa yang pernah digunakan didalam pembelajaran?
 - g. Pelajaran apa yang sulit dipahami dan tidak diminati peserta didik?
 - h. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV ?

- i. Metode dan model apa yang sering digunakan ?
 - j. Apa kendala selama pembelajaran sehingga tidak digunakan media?
- 3. Wawancara peserta didik**
- a. Pembelajaran apa yang paling diminati?
 - b. Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk pembelajaran yang sulit?
 - c. Apakah kalian senang jika belajar diiringi dengan penggunaan media?
 - d. Apakah media video animasi yang ditampilkan menarik perhatian kalian?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12



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-2228/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Hartono, 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 Dr. Hartono, M. Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040016
Nama	: FARIDA RAHAYU
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Oktober 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 13



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: turbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2226/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M. Pd. I.
 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 Luluk Sulthoniyah, S. Ag., M. Pd. I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040016
Nama	: FARIDA RAHAYU
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Oktober 2024

Ditandatangani,
 Wakil Dekan/Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 14



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM BUSTANUL ULUM
SUMBEREJO - AMBULU
SD ISLAM BUSTANUL ULUM
 Jalan Payangan Sumberejo Ambulu Jember
 NSS : 102052403053 NPSN : 20525035

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2/42/310.22.20525035/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indah Yuli Astuti, S.Pd
 Nip : -
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDS Islam Bustanul Ulum

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Farida Rahayu
 NIM : 201101040016
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
 Universitas : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar wilayah kerja UPTD Pendidikan Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Selama 2 minggu terhitung mulai tanggal 18 September 2024 sampai 1 Oktober 2024 untuk memperoleh data dalam rangka skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Exciting Card Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bustanul Ulum Sumberejo Kecamatan Ambulu Jember"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Ambulu, 1 Oktober 2024

Kepala Sekolah



INDAH YULI ASTUTI, S.Pd

Lampiran 15

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SEKOLAH DASAR ISLAM BUSTANUL ULUM
DESA SUMBEREJO KEC. AMBULU

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	1 Mei 2024	Praobservasi	Fitri
2.	1 Mei 2024	Observasi Dermajalahon tentang kebutuhan iblis siswa bersama guru kelas kelas IV	Fitri
3.	7 September 2024	penyerahan surat penelitian kepada lembaga	Amah
4.	29 September 2024	Pelaksanaan penelitian awal kepada siswa	Fitri
5.	25 September 2024	Validasi media pembelajaran Excuting card dgn ibu Jauharoh	Fitri
6.	27 September 2024	Penerapan media	Fitri
7.	28 September 2024	Pengisian angket siswa kelas IV	Fitri
8.	30 Oktober 2024	wawancara dengan peserta didik setelah adanya pengaplikasian	Fitri
9.	1 Oktober 2024	Menerima surat selesai penelitian	Amah

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah



Indah Yuli Astuti, S. Pd.

Lampiran 16



Observasi Awal



Peserta Didik Mengerjakan *Pre-Test*



Implementasi Media *Exciting Card*



Implementasi Media *Exciting Card*

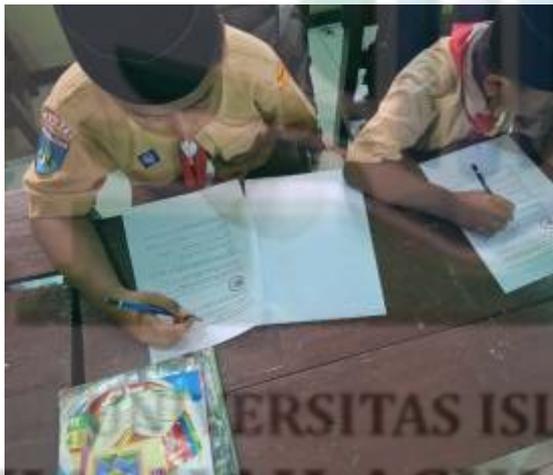
UNIVERSITAS KHANUWALAH NEGERI
KIAT HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Implementasi Media *Exciting Card*



Implementasi Media *Exciting Card*



Peserta Didik Mengerjakan *Post-Test*



Peserta Didik Mengerjakan *Post-*

Test

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAIL ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA MAHASISWA

Nama : Farida Rahayu
NIM : 201101040016
TTL : Banyuwangi, 14 Februari 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/prodi : Pendidikan dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat AsaL : RT 02, RW 02, Desa Ringintelu, Kec. Bangorejo, Kab.
Banyuwangi
Email : rahayufarida00@gmail.com

Riwayat pendidikan :

1. TK Cut Nysak Dien
2. MI Nahdlatu Suban
3. SMPN 2 Siliragung
4. MAN 2 Banyuwangi
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember