

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS DIGITAL
PADA MATERI CERITA FIKSI UNTUK SISWA KELAS IV
DI SDN NGUTER 03 KECAMATAN PASIRIAN
KABUPATEN LUMAJANG**

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



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

Oleh :

Aisyah
NIM : 202101040031

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS DIGITAL
PADA MATERI CERITA FIKSI UNTUK SISWA KELAS IV
DI SDN NGUTER 03 KECAMATAN PASIRIAN
KABUPATEN LUMAJANG**

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 :

Aisyah

NIM : 202101040031

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



Dr. Hj. ST. Mislikhah, M. Ag
NIP.196806131994022001

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS DIGITAL
PADA MATERI CERITA FIKSI UNTUK SISWA KELAS IV
DI SDN NGUTER 03 KECAMATAN PASIRIAN
KABUPATEN LUMAJANG**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima 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 :Juma'at
Tanggal :06 Desember 2024

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198005072023211018

Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP.198211192023211011

Anggota:

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

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

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

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

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (QS. Al Baqarah : ayat 31)*



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

* Kementerian Agama Republik Indonesia. Al Qur'an dan Terjemahan (Surakarta: Ziyad, 2014), 6.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya.
2. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Syafi'udin dan pintu surgaku Ibunda Susi Roswati. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga ayah ibu sehat panjang umur dan bahagia selalu.
3. Kedua adikku, Nazwa Maulina Adisti dan Syahira Maulida Syafi'a. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, Adik-adikku.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, dan pelaksanaan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang” yang disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

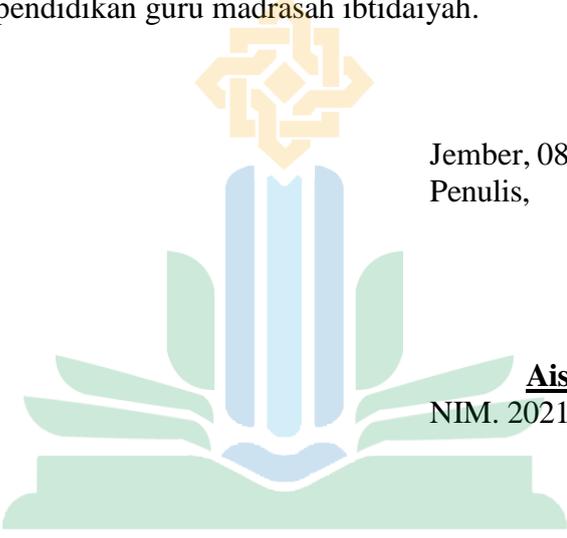
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abd. Muis, S.Ag., M.Si. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta nasihat kepada penulis.

5. Ibu Dr. Hj. ST. Mislikhah, M. Ag Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan dalam tugas akhir ini.
7. Segenap keluarga besar SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat meneliti di lembaga tersebut.
8. Bapak Surahmat Hermanto, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang yang telah menerima, mengizinkan, dan memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
9. Ibu Mulyati selaku guru kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang, yang memberikan bantuan sehingga pengambilan data penelitian berjalan lancar.
10. Segenap bapak dan ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
11. Siswa-siswi kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang yang telah mengikuti proses penelitian dengan baik.
12. Semua yang ikut terlibat dalam penulisan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu, semoga Allah selalu melindungi kalian dan dilancarkan segala urusan.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.

Jember, 08 November 2024
Penulis,

Aisyah
NIM. 202101040031



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

ABSTRAK

Aisyah, 2024: Pengembangan Media *flashcard* pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *flashcard*, Cerita Fiksi

Berdasarkan hasil observasi, interview, dan dokumentasi. Pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Nguter 03 sangat signifikan kaitannya dengan bentuk inovasi dalam proses pembelajaran. Selama ini di SDN Nguter 03 Kelas IV tersebut diperoleh data persoalan bahwa peserta didik terlihat bosan, peserta didik kesulitan memahami pembelajaran Bahasa Indonesia dan media yang dipakai hanya media buku dan papan tulis. Adanya pengembangan media *flashcard* berbantuan strategi story telling akan membantu membangkitkan semangat belajar siswa.

Rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana desain pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang? 3) Bagaimana efektivitas pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang?

Tujuan penelitian yaitu: 1) Untuk menghasilkan produk yang berupa pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. 3) Untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

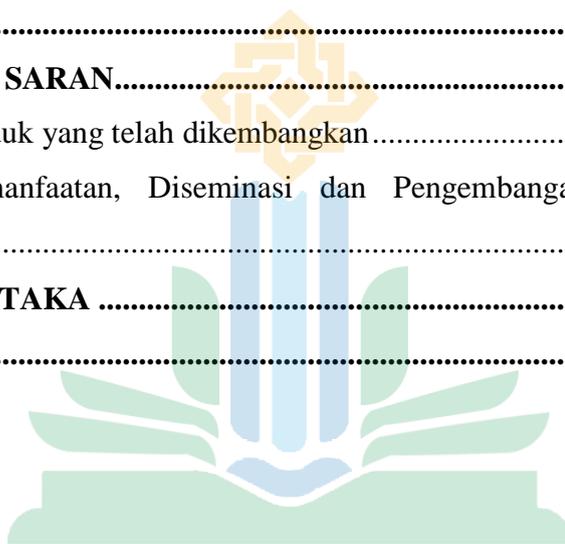
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bisa juga disebut dengan Research and Development (RnD) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan oleh Dicky dan Carry (1996) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Produk adalah media *flashcard*, dikembangkan menggunakan canva. (2) Uji validasi oleh 3 tim ahli mendapatkan presentase 90,7%, menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan. (3) Efektivitas media dihitung menggunakan ngian yang mendapat rata-rata 59.13, menandakan adanya peningkatan 70% setelah implementasi media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II.....	16
KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Penelitian Terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	233
BAB III	37
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	37
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	38
C. Uji Coba Produk	43
D. Desain Uji Coba	43

BAB IV	51
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	51
A. Profil Sekolah SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang	51
B. Data Peserta Didik SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang	52
C. Penyajian Data Uji Coba	53
D. Revisi Produk	79
BAB V	82
KAJIAN DAN SARAN.....	82
A. Kajian Produk yang telah dikembangkan.....	82
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	87
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	94



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan	21
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan	48
Tabel 3.2 Kriteria Presentase Respon Peserta Didik	49
Tabel 4.1 Profil Kependidikan SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang	52
Tabel 4.2 Data Nama Peserta Didik Kelas IV	52
Tabel 4.3 Pengembangan Hasil Rancangan	60
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	63
Tabel 4.5 Hasil Validasi ahli Bahasa	64
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	66
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validator	68
Tabel 4.8 Hasil Pretest Peserta Didik	72
Tabel 4.9 Hasil Postest Peserta Didik	73
Table 4.10 Analisis Data Menggunakan N-Gain Score	75
Tabel 4.11 Descriptive Statistics	76
Tabel 4.12 Uji Respon Peserta Didik Kelas IV	78
Tabel 4.13 Revisi media	79

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Awal Bentuk Media Flash Card	10
Gambar 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE	42
Gambar 4.1 Tujuan Pembelajaran	56
Gambar 4.2 Materi dalam Media	57



BAB I

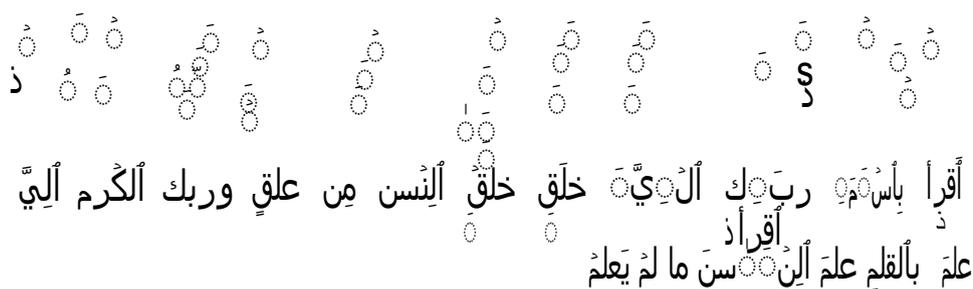
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil pra observasi di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang khususnya untuk kelas IV masih belum cukup dalam penggunaan media pembelajaran. Guru dalam pembelajarannya setiap hari hanya menggunakan buku-buku dan LKS yang ada sebagai bahan pelajaran.¹ Ada beberapa alasan peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *flashcard*. Salah satunya SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang belum ada pembelajaran dengan memanfaatkan media, tetapi bahan ajar yang digunakan masih terbatas penggunaan buku-buku dan LKS saja, dan untuk pelajaran bahasa indonesia sendiri belum pernah menggunakan media berbasis *flashcard*. Alasan lain yaitu saat pra observasi pelajaran di kelas, dalam proses pembelajaran bahasa indonesia masih memerlukan perhatian khusus. Ada beberapa permasalahan atau kendala dalam proses pembelajarannya, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ceita fiksi yang telah disampaikan oleh guru.

Secara khusus, pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap orang bahkan mulai dari kandungan, bayi membutuhkan pendidikan dari ibunya. Ditegaskan dalam Al Qur'an surat Al Alaq ayat 1-5, yaitu sebagai berikut :

¹ Observasi di SD Negri Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang, 20 April 2024.



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

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia di perintahkan untuk membaca agar agar dapat mengetahui apa yang belum diketahuinya. Dengan kata lain manusia diperintahkan untuk terus belajar.²

Pendidikan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dapat dikatakan sebagai tempat untuk membentuk suatu karakter anak sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Tujuan agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains, dan Teknologi bertujuan untuk menjadikan sekolah sebagai tempat yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademik tetapi juga sebagai pusat pengembangan keterampilan literasi yang komprehensif. Melibatkan guru, siswa, orang tua, dan masyarakat merupakan langkah strategis untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pembelajaran literasi secara menyeluruh. Menurut Wildova prinsip utama

² Kementerian Agama Republik Indonesia, Al – Qur’an dan Terjemah (Sukarta : Ziyad, 2014)

³ UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 5

pendekatan literasi adalah jika seseorang memiliki keterampilan berbahasa yaitu membaca dan menulis, maka dapat dikatakan memiliki keterampilan literasi. Kegiatan literasi berfokus pada kemampuan menerima perbedaan bahasa yang muncul di setiap buku. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan baca tulis siswa.⁴

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

Budaya membaca di Indonesia masih tergolong lemah hal ini dapat dilihat kurangnya minat membaca pada masyarakat, baik dari segi pelajaran, pekerja, atau non pekerja. Padahal dengan membaca kita bisa menemukan inspirasi baru, pengetahuan baru serta berita – berita baru.⁵ Dengan membaca secara tidak langsung kita sudah menjelajahi tempat atau waktu yang tidak pernah kita lalui, begitu dahsyatnya efek membawanya, sehingga bisa membuka cakrawala seluas-luasnya.

Membaca dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya, Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca

⁴ Guntur, Henry T, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2005).

⁵ Aloysia, Pengertian Minat, diakses pada 14 agustus 2024, <http://BelajarPsikologi.com>.

yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Membaca merupakan pintu jendela untuk membuka wawasan anak. Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Jadi membaca adalah proses berfikir dengan cara melihat tulisan memahami makna dari tulisan tersebut serta melibatkan aktivitas visual, berotak, psikolinguistik, metakognitif.⁶

Media adalah sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan anak didik, guru sebagai pengajar hendaknya mampu memilih media yang tepat dalam proses mengajar.⁷ Media merupakan medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan. Pembelajaran juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya.

Menciptakan media yang menarik sangat berperan aktif untuk perkembangan membaca, sehingga menarik anak untuk melihat membaca lambang-lambang tertulis seperti abjad. Media digunakan tidak harus mahal atau mewah, yang terpenting adalah bagaimana kegunaan media tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung. Banyak media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran salah satunya yakni media *flashcard*.⁸ Media

⁶ Ahmad Mushlih, et all, *Analisis Kebijakan PAUD*, (Jawa Tengah: Penerbit Mangkubumi, 2018), 93.

⁷ Sujiono, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Citra Pendidikan, 2004),13.

⁸ Muh, Rijaul Akbar, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Penelitian*, (Sukabumi: CV Haura Utama, 2022), 4.

flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 7x11cm. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.⁹ *flashcard* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca.

Tujuan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 9-10 tahun adalah alat agar minat baca anak bertambah dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik anak akan fokus dalam belajar. Media *flashcard* yang dibuat berupa gambar-gambar yang menarik disertai huruf-huruf yang membentuk kata yang melambangkan gambar, sehingga anak tertarik untuk membaca.

Cerita fiksi merupakan bagian dari sebuah karya sastra. Cerita fiksi adalah cerita yang berasal dari lingkungan kehidupan pengarangnya. Hal ini, menjadikan cerita fiksi bersifat imajiner fantasi.¹⁰ Pembelajaran Bahasa Indonesia ialah salah satu mata pelajaran yang kemampuan keterampilan dinilai penting untuk peserta didik karena dilihat dari sudut pandang peserta didik, materi Bahasa Indonesia dijadikan sebagai mata pelajaran wajib yang ada disemua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA sampai dengan perguruan tinggi.¹¹ Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk

⁹ Rudi Susila, *Media Pembelajaran*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009),94

¹⁰ Salma Isania, “Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia*, 3.1 (2020), 83.

¹¹ Fita Fitria Tiflatul Husna, “Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smk Multi Karya Medan”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia*, 3.2 (2019).

meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik benar, baik secara lisan maupun tulis.

Media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah paham serta lebih termotivasi untuk belajar.¹² Perkembangan teknologi semakin pesat, proses, media teknik belajar mengajar juga mulai berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran seperti modul, buku teks, slide, film, animasi, serta dokumen dalam web, lainnya.¹³ Akan tetapi masih banyak lembaga sekolah yang tidak memanfaatkan teknologi yang berada dalam era komputerisasi ini. Hal tersebut disebabkan terbatasnya guru dalam pengoprasian pemanfaatan teknologi, kurangnya fasilitas yang memadai, kurangnya guru memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran masih bersifat monoton. Permasalahan tersebut terbukti adanya di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh calon peneliti dalam proses pembelajaran disana masih menggunakan metode ceramah serta menggunakan media pembelajaran yang kurang membangun motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga dalam

¹² Talizaro Tafonao, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No.2 (2018), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

¹³ Cahyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Strandar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Adminitrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah I Wates" (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 2.

pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak siswa yang kurang paham mengenai materi cerita fiksi.¹⁴

Dengan menggunakan media yang menarik, unik sederhana dapat menimbulkan minat belajar mereka dalam pelajaran bahasa Indonesia. Mempermudah untuk memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran salah satunya yaitu media *flashcard* yang merupakan media diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Dengan menggunakan media *flashcard* pada materi cerita fiksi lebih menarik perhatian siswa untuk pembelajaran di dalam kelas. Jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran maka minat membaca akan lebih tinggi karena penasaran pada materi yang diterapkan.

Begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dengan berbagai penjelasan tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait “Pengembangan Media *flashcard* pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten

¹⁴ Ibu Halimatus Sa'diyah, diwawancara oleh Penulis, Lumajang, 20 April 2024.

Lumajang?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian, bahwa penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk *flashcard* digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat digunakan pada kelas IV mata pelajaran

Bahasa Indonesia pada Bab 2 dengan Tema Buku Jendela Dunia. Adapun spesifikasi produk media flashcard digital yaitu:

1. Berdasarkan Kontennya (Isi)

Media *flashcard* ini digunakan pada kelas IV Bab 2 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia:

- a. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
- b. Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
- c. Fase/Kelas : IV
- d. Bab 2 : Cerita Fiksi
- e. Topik : Malin Kundang

2. Berdasarkan Kontruksnya (Tampilan)

Media pembelajaran *flashcard* berbasis digital ini memiliki tampilan seperti berikut:

- a. Media *flashcard* didesain sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV pada bab 2 dengan tema Buku Jendela Dunia
- b. Media *flashcard* dibuat menggunakan aplikasi Canva yang didownload melalui menu *Play Store*
- c. Media *flashcard* mengangkat cerita fiksi dengan Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu menulis teks narasi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam.

- d. Media *flashcard* mengangkat cerita Malin Kundang yang durhaka terhadap ibunya.
- e. Media *flashcard* berisi gambar berseri dengan penggalan cerita yang harus disesuaikan oleh siswa didalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- f. Media *flashcard* dapat di akses melalui web Fliphtml 5 dengan web <https://fliphtml5.com/> untuk mengetahui jawaban.
- g. Media *flashcard* menyediakan barcode yang dapat mengakses cerita full dari Malin Kundang yang tersambung melalui aplikasi *Youtube*



Gambar 1.1

Tampilan awal bentuk media *flashcard*

E. Pentingnya Penelitian

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh seorang pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pembelajaran bahasa

indonesia materi cerita fiksi.

2. Perlu dikembangnya media pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa indonesia pada materi cerita fiksi.

Dengan mengembangkan media *flashcard* peserta didik akan lebih aktif semangat dalam proses pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran bahasa indonesia. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian media *flashcard* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, kreativitas pada media *flashcard* pada materi cerita fiksi.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi cerita fiksi.
- b. Mampu membantu memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik membimbing siswa dalam membangun pengetahuan siswa.
- c. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran bahasa indonesia yang lebih menarik, menyenangkan, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media *flashcard* pada materi cerita fiksi dapat mendorong pendidikan untuk selalu menambah ilmu pengetahuan.

3. Bagi SD Negeri Nguter 03

Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat menjadi dasar bagi lembaga atau sekolah dalam kaitannya

mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada materi cerita fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dan diharapkan penelitian ini sebagai evaluasi masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat menggunakan teknologi informasi komunikasi seperti komputer, media, alat peraga.

4. Bagi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq

Dapat menjadi tambahan literatur referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember mahasiswa yang ingin mengembangkan media *flashcard* pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV.

5. Peneliti Lain

Sebagai penggerak untuk terus menambah wawasan, berkarya, pemahaman terhadap objek yang akan diteliti agar dapat memenuhi media yang berkembang terus untuk dikembangkan, pastinya juga sebagai wadah atau bekal pada penelitian selanjutnya.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian

Asumsi media *flashcard* adalah sebagai berikut, antara lain :

1. Media pembelajaran *flashcard* dapat digunakan pada laptop, PC, andorid.
2. Media pembelajaran *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

3. Produk ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.
4. Media pembelajaran *flashcard* dapat digunakan pada semua siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

Beberapa keterbatasan dari media flash card ini adalah:

1. Media pembelajaran *flashcard* pada penelitian ini difokuskan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi kelas IV.
2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

G. Definisi Istilah

Definisi Istilah disini memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut maka definisi istilah pengembangan ini diantaranya :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat kelayakan produk yang telah dihasilkan tersebut. Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media sendiri adalah wadah atau pesan yang akan diteruskan kepada penerima pesan tersebut berupa materi tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran.

2. *Flash Card*

Media flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar teks atau tanda simbol yang ada pada kartu serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses pembelajaran terjadi. Sedangkan media digital yang dimaksud disini yaitu mengacu pada penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran contohnya melalui komputer, internet, perangkat lunak, khusus dan berbagai jenis media digital lainnya serta menggabungkan elemen interaktif, visual dan audio untuk meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mendalam.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

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

4. Cerita Fiksi

Cerita Fiksi merupakan bagian dari sebuah karya sastra. Cerita fiksi adalah cerita yang berasal dari lingkungan dan kehidupan pengarangnya. Hal ini menjadikan cerita fiksi bersifat imajinasi dan fantasi.

5. Story telling

Kegiatan bercerita yang dilakukan dengan berbagai media, seperti kata-kata, gambar, suara, atau ekspresi. Tujuannya untuk menyampaikan pesan kepada pendengar.

Dengan demikian maka yang dimaksud dengan judul Pengembangan Media flashcard digital pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang Materi yang digunakan yaitu materi cerita fiksi pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang difokuskan pada materi membaca pada peserta didik. Media flashcard ini perlu berbantuan strategi story telling dan dapat diakses secara digital melalui web Fliphtml 5 dengan web <https://fliphtml5.com/> untuk mengetahui jawaban.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah mencari beberapa referensi dari skripsi, tesis, ataupun jurnal lainnya tentang pengembangan media *flashcard* berbasis digital. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan media *flashcard* berbasis digital antara lain sebagai berikut.¹⁵

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Kumullah, Achmad Yulianto dan Ida pada tahun 2019 yang berjudul “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *flashcard* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”..¹⁶

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan penggunaan media *flashcard* pada siswa kelas 1A SD Inpres Paccerrakang mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terbukti dari pencapaian rata rata pratindakan persentasenya sebesar 41,38% pada siklus I meningkat menjadi 58,62% dan pada siklus II menjadi 82,76%. Hasil observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 59,38% meningkat menjadi 84,37% pada siklus II.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media Flash Card dan metode penelitian R&D (Research and Development). Perbedaan dalam penelitian ini yaitu subjek dan objek

¹⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021),40

¹⁶ Rahmah, et all, “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”,(2019)

penelitian pada penelitian tersebut berjumlah 29 orang peserta didik. Sedangkan objek penelitian adalah siswa kelas 1A SD Inpres Paccerakkang.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Lampung kelas IV MI Muhammad Tangkit Batu Natar”.¹⁷

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

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *flashcard*. Sedangkan perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu pada materi penelitian, peneliti terdahulu menggunakan materi bahasa Lampung sedangkan pada peneliti ini pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Perbedaan selanjutnya pada letak penelitian, peneliti terdahulu yaitu

¹⁷ Rahmawati, “Pengembangan Media Flash Card terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar”. (Skripsi: Universitas Negeri Jakarta, 2022)

pada siswa kelas IV di MI Muhammadiyah sedangkan letak peneliti ini adalah kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

- c. Penelitian yang dilakukan Sam Hermansyah, Usman M, dan Muhammad Hanafi pada tahun 2023 yang berjudul “Penggunaan *Flash Card* Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.¹⁸

Hasil penelitian dari hasil analisis data diketahui nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$. ini hasil menunjukkan $< 0,05$, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada setiap variabel. Oleh karena itu, gunakanlah media *flashcard* berbasis digital secara positif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil pasangan sample t-test menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis digital berpengaruh positif terhadap pembelajaran IPS hasil bagi siswa kelas IV SD di Rawa Kelurahan Buaya, Cengkareng, Jakarta Barat.

Persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan media Flash Card berbasis digital dan juga menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development). Sedangkan perbedaan dari penelitian ini tertuju pada materi pembelajaran, pada penelitian terdahulu menggunakan pelajaran IPS sedangkan peneliti ini menggunakan pembelajaran bahasa indonesia materi cerita fiksi.

¹⁸ Sam Hermansyah, Usman M, Muhammad Hanafi, “Penggunaan Flash Card Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang : Journal of Education Technology Vol 1. PP (2023), 235-246.*

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Rifalda Amadea Ardiani, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari pada tahun 2022 dalam sebuah jurnal yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN”.¹⁹

Hasil penelitian rancangan pembuatan media pembelajaran *flashcard digital* pada materi simbol-simbol Pancasila untuk siswa kelas 2 dilakukan dalam dua tahap yaitu *analysis* dan *design*. Pengembangan media pembelajaran *flashcard digital* pada materi simbol-simbol Pancasila untuk siswa kelas 2 dilakukan pada tahap *deveploment* atau pengembangan desain flash card dan media pembelajaran tambahan yang telah dirancang dikembangkan menjadi *flashcard digital*, dan dikembangkan dalam 2 bentuk yaitu web dan aplikasi berbasis android. Setelah pengembangan media kemudian dilakukan uji validasi. Dapat membentuk tim yang sesuai dengan keahliannya jika berminat dalam mengembangkan media *flashcard digital* sehingga kualitas media yang dikembangkan jauh lebih maksimal dan bisa memberikan fitur yang lebih menarik terutama terkait interaksi dengan pengguna.

Persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan media flashcard digital dan juga menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development). Sedangkan perbedaannya dari penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas 2 Sekolah Dasar, sedangkan pada

¹⁹ Rifalda Amadea Ardiani, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari, “Pengembangan Media *Flash Card* Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN” *Edukatif : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 11, No.10 (2022), 2129-2130. DOI: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>

penelitian ini subjek penelitian pada siswa kelas 4 SD Negeri Nguter 03. Perbedaan selanjutnya pada materi pembelajaran simbol-simbol pancasila sedangkan pada penelitian ini pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Dyah Kurniawati pada tahun 2017 dengan judul “ Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan”.²⁰

Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk kriteria sangat layak dengan penilaian sebesar 87,5%. Sedangkan ahli media diperoleh penilaian sebesar 77,5% termasuk kriteria layak digunakan dalam pembelajaran.

Persamaannya adalah menggunakan media *flashcard* dan metode penelitian R&D (Research and Development). Perbedaannya pada penelitian terdahulu yaitu subjek penelitian, subjek penelitian terdahulu yaitu siswa kelas 5 Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitian pada siswa kelas 4 SD Negeri Nguter 03. Perbedaan selanjutnya pada materi pembelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

²⁰ Ika Dyah Kurniawati, “*Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan*”.(Artikel: Udikma,2017)

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1.	Rahmah Kumullah, Achmad Yulianto dan Ida	Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media <i>flashcard</i> Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media <i>flashcard</i> Metode Penelitian R&D	. Subjek penelitian pada penelitian tersebut 29 orang peserta didik. . Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Paccerrakkang	Sedangkan peneliti adalah 22 orang Penelitian dilakukan di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang
2.	Rahmawati	Pengaruh Penggunaan Media <i>flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Lampung Kelas IV MI Muhammad Tangkit Batu Natar	Sama-sama mengembangkan media <i>flashcard</i>	Metode yang digunakan kualitatif b. Peneliti ini dilakukan di MI Muhammad Tangkit Batu Natar	Metode yang digunakan RnD Penelitian ini dilakukan di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang
3.	Sam Hermansyah, Usman M, dan Muhammad Hanafi	Penggunaan <i>FlashCard</i> Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media <i>flashcard</i> Metode penelitian RnD	Fokus penelitian ini pada materi pembelajaran IPS Penelitian ini dilakukan di Rawa Kelurahan Buaya, Cengkareng, Jakarta Barat.	Fokus penelitian ini menggunakan pembelajaran bahasa indonesia materi cerita fiksi Penelitian ini dilakukan di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang
4.	Rifalda Amadea Ardiani,	Pengembangan Media <i>flashcard</i>	Sama-sama membahas media	Fokus penelitian ini pada materi pembelajaran	Subjek penelitian ini menggunakan siswa kelas 4

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
	Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari	Digital Materi Simbol-simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN	<i>flashcard</i> Metode penelitian RnD	PPKN materi simbol-simbol pancasil Fokus penelitian ini siswa kelas 2	Fokus penelitian ini menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi Penelitian ini dilakukan di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang
5.	Ika Dyah Kurniawati	Pengembangan Media <i>flashcard</i> Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan	Sama-sama membahas media <i>flashcard</i> Metode penelitian RnD	Subjek penelitian kelas 5	Subjek penelitian ini fokus pada kelas 4

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas maka penelitian yang akan peneliti lakukan ini lebih berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi Kelas IV menggunakan media *flashcard* dan menggunakan kurikulum Merdeka. Bertujuan untuk bagaimana proses desain dari pengembangan media *flashcard* itu sendiri serta bagaimana kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui uji coba produk serta bagaimana efektifitas pengembangan media *flashcard*. Lalu novelty dalam penelitian terletak pada subjek penelitian dan juga berfokus pada pengembangan media *flashcard* berbasis digital. Metode yang digunakan R&D model ADDIE.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Secara garis besar, dapat dipahami bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini pendidik, buku dan lingkungan sekolah dapat dikategorikan sebagai media. Namun secara lebih khusus media dalam proses pembelajaran merupakan alat yang sangat efektif dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²¹

Menurut Gagne dan Briggs mengemukakan media sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset dan lain-lain.²² Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat fisik yang digunakan pendidik baik berupa cetak maupun audiovisual dalam menyajikan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran digital merupakan media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan pada saat ini dalam pembelajaran.

Pembelajaran digital dapat diartikan pula sebagai sistem pemrosesan yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan ekspolrasi dalam diri peserta didik. Adanya pemanfaatan media pembelajaran digital juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang

²¹ Moh. Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*, Batu:Literasi Nusantara,2019),3..

²²Alfiyanto Pamuaaji & Muhammad Munir, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara", *Jurnal Elinvo*, Vol.2, No. 2 (2017),3.

diungkapkan oleh Bidell dan Fischer. Bidell dan Fischer mengungkapkan bahwa konstruktivisme memiliki karakteristik adanya perolehan pengetahuan sebagai produk dari kegiatan organisasi sendiri oleh individu dalam lingkungan tertentu. Sedangkan konstruktivisme menurut Bruning merupakan perspektif psikologis dan filosofis yang memandang bahwa masing-masing individu membentuk atau membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari dan pahami.²³

Media pembelajaran digital adalah segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.²⁴ Media pembelajaran digital adalah media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, dimana bermain merupakan salah satu kebutuhan dari anak sekolah.

2. Media Flash Card

a. Pengertian Media *Flash Card*

Media pembelajaran ada banyak macamnya, salah satunya adalah *flashcard*. *Flash Card* adalah kartu kecil kecil yang berisi

²³ Mangun Wardoyo Sigit, Pembelajaran Konstruktivisme Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam pembentukan karakter, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 4.

²⁴ Riri Okra, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan", Jurnal Educative: Journal Of Educational Studies, 2019, 122.

gambar, teks atau simbol yang biasanya digunakan untuk mengingat atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan ide.²⁵

Media *Flash Card* merupakan alat permainan edukatif yang menggunakan kartu untuk belajar bahan. Bersama dengan teknologi rayuan dan perkembangan dari waktu itu, kartu *flashcard* yang dulu kartu yang sebelumnya berukuran kecil terbuat dari kertas, kini dapat dikembangkan sebagai *flashcard* berbasis digital.²⁶

Flash Card berbasis digital merupakan salah satu pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga penggunaannya saat ini dapat lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, media *flashcard* digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Flash Card* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan pengalaman belajar siswa.²⁷

Berdasarkan penelitian lain yang berkaitan dengan penggunaan media di dalam pembelajaran sangat penting dan mempengaruhi pada minat siswa yang sedang belajar.²⁸ Penggunaan media dalam

²⁵ Aba, L. "Flashcard sebagai media dalam pengajaran kosakata" AL-Lisan : Jurnal Bahasa (e-Journal) IAIN Sultan Amai Gorontalo, no 5 (2019):170-179, <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/article/view>

²⁶ Erviana, VY, & Andriani, R. *Media Flashcard Untuk Mengurangi Kesulitan Membaca Kelas I Sekolah Dasar Siswa* (2019):592-595, <https://doi.org/10.2991/iccd-19.2019.155>

²⁷ Wen, JM, & Huang, "Permainan papan dan flashcard pendidikan" Jurnal Serius Internasional Permainan, 7 (2020):89-104, <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i4>

²⁸ Sigh, P, & Prasad Singh, M, "Peran Guru dalam memotivasi siswa untuk belajar" Jurnal internasional Teknologi Pendidikan Techno, No 1 (2021):11, <https://doi.org/10.30954/2231-4105012021.6>

pendidikan meningkatkan minat siswa dalam belajar, berdampak pada pembelajaran hasil dan siswa kritis pemikiran keterampilan.²⁹

Selain itu, penggunaan media juga berhasil menyajikan penyampaian materi yang lebih konkrit dalam sebuah pelajaran agar siswa mudah memahaminya. Dari kajian di atas, media *flashcard* biasanya disajikan dalam bentuk-bentuk kartu yang terbuat dari kertas. Media *flashcard* masuk penelitian sebelumnya hanya berisi gambar dan penjelasan, dan penggunaan media *flashcard* masih perlu digunakan dalam pembelajaran lainnya.³⁰ Selain itu, media *flashcard* digunakan untuk menambah motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *flashcard* yang dipadukan dengan teknologi untuk studi belajar. Kode barcode dibuat untuk mengakses bahan, video terkait terhadap materi yang disajikan dengan akses internet. Media *flashcard* berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti dikemas secara menarik karena gambar mendukung materi. Untuk penggunaan media *flashcard* lebih banyak interaktif dan melibatkan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, siswa dikenalkan dengan teknologi yaitu dengan mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

²⁹ Nawaz, A, & Ghulam, MK, "Literasi digital: Analisis tentang paradigma kontemporer. Departemen Administrasi Publik" Universitas Gomal, Dera Ismail, Pakistan, (2010) 19-29. <https://doi.org/10.5897/IJSTER.9000011>.

³⁰ Hoesny, M. AS & Darmayanti, R. "Masalah dan Solusi Untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kualitas Guru : Sebuah Kajian Pustaka, Sarjana : Jurnal Pendidikan Dan Budaya" (2021) 123-132. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view3595>.

b. Fungsi Media *Flash Card*

Adapun fungsi media pembelajaran *flashcard* antara lain sebagai berikut.

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari.
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik.
- 3) Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 5) Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar.
- 6) Merangsang peserta didik untuk memberikan respon misalnya dalam latihan memperlancar melafalkan kosa kata Bahasa Indonesia.
- 7) Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosakata baru dan informasi baru.
- 8) Bisa menciptakan memory games, rivie quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak tebak).³¹

Adapun hakikat fungsi dari pada media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran *flashcard* yaitu sebagai berikut:

- a) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.

³¹ Asnawir M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2022),34.

- b) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar dan mengajar.
 - c) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
 - d) Mendorong motivasi belajar.
 - e) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya.
 - f) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
 - g) Memberikan pengalaman pengalaman yang tidak diberikan guru-guru.
 - h) Menambah variasi dalam menyajikan materi.
 - i) Memungkinkan peserta didik dalam memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan bakat dan minatnya.
 - j) Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya.
- c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

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

- 1) Mudah dibawa kemana-mana
- 2) Mudah diperoleh baik dari buku, internet, majalah atau koran.
- 3) Praktis, sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan.

- 4) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran bidang studi.
- 5) Lebih mudah memberikan pengertian dan pemahaman kepada peserta didik.
- 6) Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat sambil melihat gambar.

Adapun kelemahan media *flashcard* yaitu sebagai berikut.

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

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

d. Langkah-Langkah Pembuatan *Flash Card*

Pada pembuatan media *flashcard* tertadapt beberapa langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut.

1. Peneliti menyiapkan aplikasi Canva untuk merancang media pembelajaran *flashcard* berbasis digital.

2. Dalam Aplikasi Canva memasukkan konten gambar dan video sebagai kode barcode. Selanjutnya peneliti mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital dengan mengemas materi cerita fiksi berjudul malin kundang dalam pembelajaran bahasa indonesia.
 3. Di halaman cover mengandung judul, kelas, tujuan dan capaian pembelajaran.
 4. Untuk materi pembelajaran didalam media *flashcard* menunjukkan tampilan materi pembelajaran berisi gambar berseri dengan penggalan cerita.
 5. Kemudian Kode barcode menjelaskan materi dengan slide. Kode QR berisi video pembelajaran.
 6. Langkah selanjutnya adalah mengecek kembali kelengkapan materi, pemilihan gambar yang akurat terkait dengan materi, kesesuaian materi video, dan kesesuaian praktik dengan menggunakan media *flashcard* digital.
 7. Kemudian *flashcard* disimpan dan diakses melalui web Fliphtml 5.
- e. Penggunaan Media *Flash Card*

Pada proses pembelajaran pada umumnya menggunakan teknologi seperti penggunaan aplikasi online (zoom, whatsapp,dll). Mengikuti perkembangan zaman, *flashcard* juga tersedia dalam bentuk elektronik. Ada beberapa situs web yang dapat digunakan untuk membuat *flashcard*. Ada juga aplikasi (seperti Quizlet atau StudyBlue)

untuk digunakan di smartphone, yang sangat mudah untuk mengakses *flashcard* dari mana saja.³²

Flashcard online tersebut juga dapat dibagi bagi ke rekan sejawat untuk saling berbagi dan saling belajar. Melalui pembuatan flashcard secara online, individu juga dapat mengakses flashcard dari berbagai individu di belahan dunia. Selain itu, fitur *flashcard* secara online juga memungkinkan untuk menambahkan gambar sebagai stimulus pembelajaran.

3. Cerita Fiksi

a. Pengertian Cerita Fiksi

Karya sastra fiksi yaitu cerita rekaan atau cerita khayalan. Hal ini disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyarankan pada kebenaran sejarah.³³ Karya sastra fiksi menyarankan pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang tidak ada dan tidak terjadi sungguhsungguh sehingga tidak perlu mencari kebenarannya di dunia nyata.

Sebagai karya imajiner, fiksi menawarkan berbagai permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Pengarang menghayati berbagai permasalahan tersebut dengan penuh kesungguhan yang kemudian diungkapkannya kembali melalui sarana fiksi sesuai dengan pandangannya. Oleh karena itu, fiksi dalam buku

³² Dina Indriana, “Ragam Alat Bantu Media Pengajaran” (Yogyakarta: DIVA Press, 2022), 138

³³ Nurgiyantoro, Burhan, “Teori Pengkajian Fiksi” (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2010), 2

Teori Pengajian Fiksi dapat diartikan sebagai prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antar manusia.³⁴

Pengarang mengemukakan hal ini berdasarkan pengalaman dan pengamatannya terhadap kehidupan. Namun, hal itu dilakukan secara selektif dan dibentuk sesuai dengan tujuannya yang sekaligus memasukan unsur hiburan dan penerangan terhadap pengalaman kehidupan manusia. Oleh karena itu, fiksi merupakan sebuah cerita, karenanya terkandung juga dalamnya tujuan memberikan hiburan. Membaca sebuah karangan fiktif berarti menikmati cerita, meghibur diri untuk memperoleh kepuasan batin.³⁵

Teks cerita fiksi adalah karya sastra yang berisi cerita rekaan atau didasari dengan angan-angan (fantasi) dan bukan berdasarkan kejadian nyata, hanya berdasarkan imajinasi pengarang. Imajinasi pengarang diolah berdasarkan pengalaman, wawasan, pandangan, tafsiran, kecendikiaan, penilaian nya terhadap berbagai peristiwa, baik peristiwa nyata maupun peristiwa hasil rekaan semata.

Cerita fiksi atau Fiksi sering dimaknai sebagai cerita khayalan. Secara umum fiksi lebih sering dikaitkan dengan cerita pendek atau novel. Karya fiksi, sebagaimana bentuk karya sastra yang lainnya,

³⁴ Nurgiyantoro, Burhan, *“Teori Pengkajian Fiksi”* (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2010),3

³⁵ Djuanda, D. Dan Iswara, P.D, *“Apresiasi Sastra Indonesia”* (Bandung : UPI PREES,2006),158

seperti drama 2 dan puisi, dibangun atas unsur-unsur yang juga menandai kekhasan bentuk karya tersebut. Dalam cerita fiksi unsur-unsur pembangunnya antara lain adalah plot, karakter, tema, latar, dan sudut pandang.

Penulisan cerita fiksi yang bagus sekiranya harus memiliki lima unsur. Kesemua unsur tersebut adalah bahan paling penting untuk kita gunakan dalam membuat cerita fiksi yang memikat, indah, menawan, memukau, sehingga membuat pembaca begitu betah berlama-lama membaca cerita kita.

b. Jenis – Jenis Cerita Fiksi

Jenis cerita fiksi ada 3, yaitu:

- 1) Novel, yaitu sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif.
- 2) Cerpen, yaitu suatu bentuk prosa naratif fiktif yang cenderung padat dan langsung pada tujuannya.
- 3) Roman, yaitu cerita yang digambarkan secara panjang lebar dan menceritakan tokoh atau peristiwa fiktif. Namun di dunia sastra indonesia, istilah roman dengan novel sama, yaitu cerita rekaan yang panjang menceritakan tokoh-tokoh dan menampilkan serangkaian peristiwa dan latar secara tersusun.

c. Unsur-Unsur Cerita Fiksi

Berikut ini unsur intrinsik yang membangun cerita fiksi dimana unsur ini ada di dalam cerita fiksi.³⁶

- 1) Tema, yaitu gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks.
- 2) Tokoh, yaitu pelaku dalam karya sastra. Karya sastra dari segi peranan dibagi menjadi 2, yakni tokoh utama dan tokoh tambahan.
- 3) Alur/Plot, yaitu cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain.
- 4) Konflik, yaitu kejadian yang tergolong penting, merupakan sebuah unsur yang sangat diperlukan dalam mengembangkan plot.
- 5) Klimaks, yaitu saat sebuah konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat itu merupakan sebuah yang tidak dapat dihindari.
- 6) Latar, yaitu tempat, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.
- 7) Amanat, yaitu pemecahan yang diberikan pengarang terhadap persoalan di dalam sebuah karya sastra.
- 8) Sudut pandang, yaitu cara pandang pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.
- 9) Penokohan, yaitu teknik atau cara-cara menampilkan tokoh.

³⁶ Muliadi, "*Telaah Prosa*" (Makassar: De La Macca, 2017) www.kakapintar.com/pengertian-prosa-ciri-jenis-dancontohnya/. www.kakapintar.com/pengertian-prosa-ciri-jenis-dan-contohnya (Diakses pada 4 okt 2017)

Sedangkan unsur ekstrinsik yang membentuk karya sastra dari luar sastra itu sendiri, berikut ini:

- 1) Keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap.
 - 2) Keyakinan.
 - 3) Pandangan hidup yang keseluruhan itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya.
 - 4) Psikologi, baik yang berupa psikologi pengarang seperti ekonomi, politik, dan sosial juga akan mempengaruhi karya sastra.
 - 5) Pandangan hidup suatu bangsa.
 - 6) Berbagai karya seni yang lain, dan sebagainya.
- d. Struktur Teks Cerita Fiksi

Jika kamu mengetahui struktur cerpen, maka itu tidak jauh berbeda dengan struktur penyusunan teks cerita fiksi. Dimana struktur cerita fiksi terdiri 6 unsur berikut:

- 1) Abstrak, bagian ini adalah opsional atau boleh ada maupun tidak ada. Bagian ini menjadi inti dari sebuah teks cerita fiksi.
- 2) Orientasi, berisi tentang pengenalan tema, latar belakang tema serta tokoh-tokoh didalam novel. Terletak pada bagian awal dan menjadi penjelasan dari teks cerita fiksi dalam novel.
- 3) Komplikasi, merupakan klimaks dari teks cerita fiksi karena pada bagian ini mulai muncul berbagai permasalahan, biasanya komplikasi disebuah novel menjadi daya tarik tersendiri bagi pembaca.

- 4) Evaluasi, bagian dalam teks naskah novel yang berisi munculnya pembahasan pemecahan atau pun penyelesaian masalah.
- 5) Resolusi, merupakan bagian yang berisi inti pemecahan masalah dari masalahmasalah yang dialami tokoh utama.
- 6) Koda (reorientasi), berisi amanat dan juga pesan moral positif yang bisa dipetik dari sebuah naskah teks cerita fiksi.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang akan digunakan oleh calon peneliti pada pengembangan *Flash Card Digital* pada materi cerita fiksi untuk kelas IV di SD Negeri Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang berupa metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D). Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁷

Jenis penelitian menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan audiens. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran, tulisan dalam media dan evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, kemenarikan tampilan dan kesesuaian penggunaan font. Data yang diperoleh dari peserta didik meliputi aspek kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami materi.³⁸

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta,2011),297.

³⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta:Kencana,2010),200.

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Model yang akan digunakan oleh calon peneliti dalam metode Penelitian dan Pengembangan ini adalah model ADDIE. Salah satu fungsi model tersebut yaitu perancangan pembelajaran generik yang memudahkan proses yang terorganisir dengan baik dalam pembuatan media pembelajaran yang beri orientasi kelas.³⁹ Model ADDIE merupakan kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana proses dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya bersifat umum. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Deveploment* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dipakai mengingat sesuai latar belakang masalah yang ada di analisis kebutuhan. Pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai dengan tahapan ADDIE, disetiap tahapan terdapat evaluasi dalam prosesnya yang akan memudahkan pengembangan produk.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, inspiratif, dan otentik. Oleh sebab itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara beratahap dan menyeluruh agar terciptanya produk

³⁹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadai,2019),1.

pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.⁴⁰ Dalam model pengembangan ini terdapat 5 langkah, adapun langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut :⁴¹

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE, dengan melakukan proses identifikasi keperluan peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik. Dengan melakukan observasi dan wawancara untuk analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik kelas IV di SD Negeri Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

a. Analisis Kebutuhan

- 1) Menganalisis keadaan media pembelajaran
- 2) Menganalisis ketersediaan media pembelajaran

b. Analisis Kurikulum

- 1) Memperhatikan kurikulum yang digunakan
- 2) Mengkaji kompetensi dasar
- 3) Merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

- 1) Menganalisis Karakter Peserta Didik
 - b) Melihat sikap peserta didik
 - c) Menentukan media yang cocok sesuai karakter peserta didik

⁴⁰ Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE: Approach* (London : Springer Science, 2009), 2.

⁴¹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D* (Malang : CV Literasi Nusantara Abadi, 2019), 39.

2) Menganalisis daya serap peserta didik

2. Desain/perancangan (*Design*)

Desain/perancangan merupakan tahap awal merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang model kegiatan belajar. Tahap kedua calon peneliti mengatur bentuk media strategi dan perangkat pembelajaran, serta mempertimbangkan sumber-sumber pendukung yang akan menunjang pembelajaran menjadi efisien dan menarik. Calon peneliti mendesain media dari segi desain, materi dan bahasa. Adapun kegiatan-kegiatan awal yang dilakukan antara lain:

a. Merancang materi pembelajaran

- 1) Menulis standar kompetensi serta tujuan pembelajaran pada materi “cerita fiksi”
- 2) Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Mengembangkan dan memilih materi tentang cerita fiksi.

b. Merancang desain media pembelajaran menggunakan *Flash Card*

- 1) Mendesain media pembelajaran dengan *Flash Card* melalui aplikasi Canva.
- 2) Mengumpulkan materi dan bahan untuk media pembelajaran (gambar, animasi dan video)
- 3) Merancang media dengan teks, animasi, gambar, video dan sound,
Dibuat dengan semenarik mungkin dan penuh warna

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan proses mewujudkan produk yang telah didesain menjadi kenyataan. Maksudnya mewujudkan rancangan *Flash Card* menjadi sebuah media pembelajaran.

Adapun beberapa kegiatan calon peneliti lakukan dalam tahap ini:

- a. Pembuatan media *Flash Card* melalui aplikasi Canva.
- b. Peninjauan oleh dosen pembimbing.
- c. Validasi oleh ahli media seperti dari segi kemanfaatan media, kelayakan, keterpaduan, kemenarikan, kesederhanaan, kualitas tampilan, dan aspek bahasa.
- d. Validasi oleh ahli materi seperti dari segi isi materi, tampilan, kebahasaan, pembelajaran, dan interaksi.
- e. Memperbaiki media sesuai kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

4. Implementasi/eksekusi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE. Adapun kegiatan yang calon peneliti lakukan dalam tahap ini yaitu:

- a. Produk *Flash Card* dibentuk menjadi sebuah media pembelajaran dan telah layak digunakan oleh ahli materi, ahli media.
- b. Menerapkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis digital yang telah dibuat.
- c. Media diterapkan kepada kelompok kecil dan kelompok besar dengan

melibatkan peserta didik kelas IV di SD Negeri Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang untuk melihat respon dan kemenarikan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

d. Melakukan evaluasi awal sebagai bentuk umpan balik pada penerapan tahap selanjutnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses melihat keberhasilan media yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan pengembangan atau tidak. Evaluasi adalah langkah akhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi formatif yang dilakukan saat program berlangsung. Yang pertama, evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur kompetensi akhir dari materi pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media. Dan yang kedua, revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi oleh media pembelajaran. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal:

- a. Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
- b. Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media *flash card*.



Gambar 3.1

Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

C. Uji Coba Produk

Uji Coba Produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai dasar dalam menetapkan suatu kelayakan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Uji coba produk meliputi, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, media, dan penilaian. Dalam uji coba terdapat dua tahap untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran, yaitu validasi ahli dan uji coba pengguna. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkatan kelayakan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan berdasarkan dari aspek materi dan media. Uji kelayakan dilakukan dengan menunjukkan media beserta sejumlah angket penilaian yang akan diisi oleh ahli media dan materi. Uji

coba pemakaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *flashcard* bagi pengguna. Guru dan peserta didik mengisi angket penilaian setelah proses pembelajaran berakhir untuk menilai tingkat kemanfaatan dan kemenarikan media pembelajaran *flashcard*.

1. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *Flash Card Digital* materi cerita fiksi meliputi : ahli media, ahli materi, guru kelas , dan peserta didik kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

- a. Penilai ahli media yaitu dosen ahli terkait pengembangan media pembelajaran yaitu Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.
- b. Penilai ahli materi dan bahasa yaitu dosen yang ahli terkait mata pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerita fiksi yaitu Shiddiq Ardianta, M.Pd Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.
- c. Penilaian ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengguna media yaitu ibu Mulyati, S.Pd guru kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Dalam hal tersebut guru berperan sebagai pemberi nilai terkait kesesuaian media pembelajaran *flash card digital* dengan materi.

- d. Responden yaitu peserta didik kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran *flash card digital* yang telah dikembangkan

2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif diperoleh peneliti ketika mengumpulkan data analisis kebutuhan, dengan kegiatan observasi dan wawancara terhadap pendidik dan peserta didik kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.
- b. Data kuantitatif, diperoleh peneliti ketika uji coba oleh ahli media, ahli materi, pengguna serta respon peserta didik kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media adalah lembar observasi pedoman wawancara, angket dan soal tes. Angket berupa bentuk jawaban tertutup.

a. Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media, kebutuhan peserta didik, jumlah sarana dan prasarana, materi tentang cerita fiksi dan jumlah peserta dan guru. Wawancara tersebut dilakukan kepada Ibu Halimatus Sa'diyah selaku guru kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten

Lumajang. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif, dan diuraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan peneliti dan keberhasilan produk yang digunakan.

b. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Peneliti melakukan proses observasi di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang, observasi dilakukan secara non-sistematis tidak menggunakan instrument pengamatan, dengan melihat kegiatan secara langsung guna menganalisis media pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis. Angket ditujukan untuk subjek uji coba mengenai produk. Terdapat tiga macam angket evaluasi yang digunakan yaitu, angket ahli media, angket ahli materi dan angket guru. Informasi yang telah diperoleh melalui angket digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga menghasilkan produk yang valid. Kisi-kisi instrument disesuaikan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

- 1) Lembar Validasi Materi : diberikan kepada dosen ahli Bahasa Indonesia sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi. Dengan tujuan mengetahui kualitas media, ketetapan materi dan perolehan kritik dan saran mengenai kelayakan media.
- 2) Lembar Validasi Media : diberikan kepada dosen ahli media sebelum dilakukannya tahap lanjutan. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran *Flash Card* dengan tujuan mengetahui kualitas dan kelayakan media.
- 3) Lembar Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia : diberikan kepada guru kelas IV di SD Negeri Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang khususnya guru ahli Bahasa Indonesia kelas IV. Dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dari pengembangan terhadap kelayakan media dan kesesuaian materi.
- 4) Lembar Respon Peserta Didik : diberikan kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik dalam penerapan media *Flash Card*.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis, data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan, disusun dalam bentuk pola, memilah dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif yang sifatnya kualitatif. Data diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi serta saran validator. Data hasil wawancara dan observasi digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Data hasil saran digunakan untuk acuan revisi produk yang dibuat oleh peneliti.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Analisis data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh melalui angket validasi dan respon peserta didik

1) Teknik Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Analisis statistik deskriptif digunakan dalam menjabarkan hasil dari penilaian validator. Tujuannya yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk mengetahui presentasi validator yaitu, sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

Keterangan :

Xi = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$ = Jumlah skor

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal⁴²

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk digolongkan berdasarkan penilaian dari kriteria kevalidan sebagai berikut:⁴³

Tabel 3. 1
Kriteria Kevalidan

Skala Presentase	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

1) Teknik Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis angket respon peserta didik dianalisis menggunakan data kuantitatif dengan teknik statistik deskriptif.

Data analisis kuantitatif deskriptif dilakukan dengan menghitung respon peserta didik. adapun rumusan untuk mengetahui skor

presentase respon peserta didik yaitu sebagai berikut:

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

⁴² Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart pada Materi Kingdom Plantae di SMA Negeri 1 Miesjid Raya Aceh Besar". (Skripsi, Univertas Islam Negeri Ar-Hainiry,2021),44.

⁴³ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakkarya,2013), 42.

Keterangan :

P = Presentase Respon Peserta Didik

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal⁴⁴

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk digolongkan berdasarkan penilaian dari kriteria respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Presentase Respon Peserta Didik⁴⁵

Presentase	Kriteria
85%-100%	Sangat Layak
65%-84%	Layak
45%-64%	Kurang Layak
0%-44%	Sangat Tidak Layak

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

⁴⁴ Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran", 45.

⁴⁵ Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo,2009), 12.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

SDN Nguter 03 merupakan salah satu sekolah dasar negeri di kecamatan pasirian kabupaten lumajang, yang beralamat di Jl. Umengan no 67372 Desa Nguter. SDN Nguter 03 terakreditasi dengan peringkat A. Adapun letak SDN Nguter 03 ini terletak pada geografis yang cocok dalam proses pembelajaran yang terletak dalam pemukiman penduduk dan jalan raya sehingga mudah dijangkau oleh warga. SDN Nguter 03 dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang memiliki sebuah visi, misi serta tujuan sebagai berikut :

1. Visi SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang
“ Terwujudnya sekolah berkualitas yang dijiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter bangsa”
2. Misi SDN Nguter 03 Kecamatan Pasitrian Kabupaten Lumajang
 - a. Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kegiatan di bidang keagamaan di dalam dan di luar sekolah
 - b. Menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis.

- c. Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan mandiri.
- d. Menanamkan kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, dan hidup demokratis.
- e. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan.
- f. Mengembangkan sekolah menjadi sekolah standart nasional (SSN)
- g. Memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan serta tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sekolah
- h. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman.

A. Profil Pendidik SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Tenaga kependidikan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran, SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang ini sangat memperhatikan mutu dan kualitas guru, hal tersebut dapat dibuktikan dengan latar belakang para pendidik yakni pendidikan S1. Berikut data kependidikan di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Tabel 4.1
Profil Kependidikan SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi
1.	Surahmat Hermanto, S.Pd	S1	Kepala Sekolah	PNS	Ada
2.	Sri Meiani, S.Pd.	S1	Guru	PNS	Ada
3.	Muliyati, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
4.	Khoirul Anam, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
5.	Imam Ghozali, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
6.	Lisa Wati, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
7.	Erlinda Dwi Nur Ofita, S.Pd	S1	Guru	PNS	-
8.	Halimatus Sa'diyah, S.Pd	S1	Guru	PNS	-
9.	Aviyul Farid, S.Pd	S1	Guru	PNS	Ada
10.	Muhammad Junaidi, S.Pd	SMA	Penjaga Sekolah	ASN	-

Berdasarkan tabel diatas jumlah keseluruhan 10 orang, dengan penjabaran kepala sekolah, 8 guru dan 1 penjaga sekolah SDN Nguter Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Dalam penelitian ini peneliti berfokus terhadap kepala sekolah, guru kelas IV dan peserta didik kelas IV.

B. Data Peserta Didik SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Tabel 4.2
Data Nama Peserta Didik Kelas IV

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin
1	Aditiya Aldino	L
2	Ahmad Ibrahim Al Amin	L
3	Ahmad Khuzairon	L
4	Alif Fajar Ramadanani	L
5	Dije Ghawing Syahananda	L
6	Fandi Boy Ramadhan	L

7	Marcel Dafa Saputra	L
8	Mochamad Malik Mubarak	L
9	Muhammad Khoirun Nasir	L
10	Muhammad Efrans Falentio	L
11	Muhammad Ekin Mufagih	L
12	Muhammad Yusuf Al H	L
13	Muhammat Sahrul	L
14	Raditya Akhyar N	L
15	Ramadhika Satria A	L
16	Ashila Himayatun Nisa	P
17	Aura Meli Agustin	P
18	Ayu Dwi Arini	P
19	Dina Zahratun Nisa	P
20	Illa Dwi Cahyani	P
21	Siti Maimunah	P
22	Vanesa Aprilia P	P

C. Penyajian Data Uji Coba

Proses penyampaian data dari uji coba ini melibatkan para ahli di berbagai bidang, termasuk media, materi, bahasa, pembelajaran, serta siswa kelas IV. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, perancangan media dilakukan dengan melibatkan semua pihak tersebut. pembelajaran *Flash Card* yang diterapkan pada materi cerita fiksi khususnya di Kelas IV SDN Nguter 03. Studi ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Langkah awal dalam pengembangan media *flash card* berbasis digital ini adalah fase analisis. Proses ini dimulai dengan pengamatan di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang untuk mengumpulkan informasi terkait kondisi dan kebutuhan sekolah tersebut dalam pembelajaran materi cerita fiksi. Pada tahap ini, tujuan utama adalah untuk memahami kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas

IV, serta untuk mengetahui media yang telah digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pengamatan dilakukan dengan cara melihat proses belajar mengajar di kelas IV, khususnya pada pembelajaran cerita fiksi. Dari pengamatan tersebut, peneliti menemukan bahwa pembelajaran masih terbatas pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Selain itu, peneliti juga mewawancarai guru kelas IV untuk menggali lebih dalam mengenai tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan materi cerita fiksi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang antusias dalam pembelajaran cerita fiksi, karena metode yang digunakan selama ini bersifat monoton dan tidak melibatkan penggunaan media digital.

Dari temuan ini, diketahui bahwa rendahnya antusiasme siswa disebabkan oleh minimnya variasi dalam metode pengajaran, serta keterbatasan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap cerita fiksi. SDN Nguter 03 memiliki keterbatasan dalam jumlah guru dan sumber daya, yang menyebabkan guru mengajar beberapa mata pelajaran sekaligus, sehingga waktu untuk merencanakan dan menerapkan media baru pun terbatas. Selain itu, fasilitas dan dukungan teknologi di sekolah juga masih terbatas, yang menyulitkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital secara optimal.

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *flash card* berbasis digital yang dapat memudahkan siswa dalam memahami cerita fiksi. Diharapkan, media ini dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran yang ada dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif bagi siswa kelas IV di SDN Nguter 03.

Sebagai bagian dari solusi, media *flash card* digital ini akan dirancang dengan visual yang menarik dan konten yang disesuaikan dengan usia siswa kelas IV. Dengan penggunaan media digital, diharapkan proses belajar menjadi lebih variatif dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam mempelajari cerita fiksi.

2. Hasil Desain

Langkah desain dalam pengembangan media *flash card* digital bertujuan untuk menetapkan sasaran pembelajaran dan merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dirancang adalah *flash card* berbasis digital untuk pembelajaran cerita fiksi bagi siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Berikut adalah langkah-langkah dalam menentukan hasil desain tersebut:

a. Menetapkan Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran pada media flash card ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dalam kurikulum merdeka untuk

siswa kelas IV. Materi yang digunakan adalah cerita fiksi yang meliputi elemen-elemen dasar seperti karakter, setting, dan alur cerita. Sasaran utama adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis unsur-unsur cerita fiksi secara efektif dan menyenangkan.



Gambar 4.1
Tujuan Pembelajaran

b. Penyesuaian Materi dengan Media *Flash Card*

Proses penyesuaian materi dilakukan dengan mempertimbangkan kurikulum yang berlaku di SDN Nguter 03 serta karakteristik siswa kelas IV. Setelah materi disesuaikan, peneliti menyusun rancangan *flash card* yang akan dipadukan dengan elemen visual dan teks yang menarik bagi siswa. Sumber materi berasal dari buku pelajaran bahasa Indonesia serta referensi cerita fiksi yang sesuai dengan usia mereka. Setiap kartu akan mencakup

gambar-gambar ilustratif dan teks yang mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.



Gambar 4.2

Materi dalam media

c. Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card*

Pembuatan media *flash card* dilakukan menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva. Proses pembuatan diawali dengan pemilihan template yang menarik, disesuaikan dengan tampilan yang sesuai untuk anak-anak. Desain *flash card* meliputi elemen-elemen yang interaktif dan penuh warna untuk menambah daya tarik bagi siswa. *Flash card* ini juga dirancang dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami isi cerita fiksi secara mandiri.

Berikut ini adalah beberapa aspek penting yang diperhatikan dalam merancang media *flash card* berbasis digital:

- 1) Sasaran pembelajaran yang jelas dan spesifik untuk meningkatkan kemampuan memahami cerita fiksi.

- 2) Keterpaduan gambar dan teks untuk membantu siswa dalam memahami karakter dan alur cerita.
- 3) Latihan soal sederhana pada akhir setiap kartu sebagai alat evaluasi.
- 4) Petunjuk penggunaan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan *flash card* secara mandiri.
- 5) Inklusi pertanyaan pemantik untuk mengasah pemikiran kritis siswa.
- 6) Qr Code yang terhubung dengan materi tambahan atau referensi cerita fiksi untuk memperluas pemahaman.
- 7) *Ice breaking* sederhana pada setiap beberapa kartu agar siswa tidak bosan selama pembelajaran.

Selain hal-hal diatas, berikut merupakan format yang dimuat dalam desain *flash card* digital:

- a) Slide pertama, judul dan Bab materi
- b) Slide kedua, memuat tujuan pembelajaran.
- c) Slide ketiga, berisi penjabaran materi
- d) Slide keempat, berisi penjabaran materi, setiap kartu mewakili bagian tertentu dari cerita (misalnya pengenalan, konflik, penyelesaian).
- e) Slide kelima, profil peneliti
- f) Slide keenam, penutup

Dalam fase desain ini, peneliti juga menyiapkan alat penilaian untuk para ahli media, materi, dan pendidikan. Selain itu, kuesioner untuk siswa juga disusun agar dapat mengevaluasi efektivitas dan tingkat

ketertarikan siswa terhadap penggunaan media *flash card* digital dalam pembelajaran cerita fiksi.

3. Hasil Pengembangan

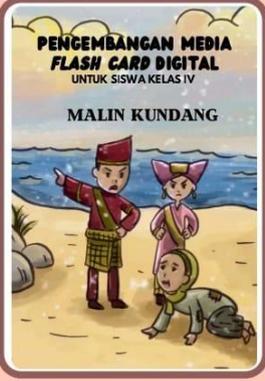
Dalam fase pengembangan, produk yang dihasilkan melalui proses validasi oleh para ahli dan uji coba siswa, sehingga dapat dinyatakan layak dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* digital pada materi cerita fiksi.

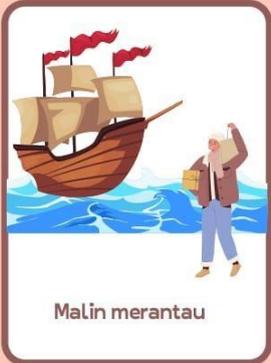
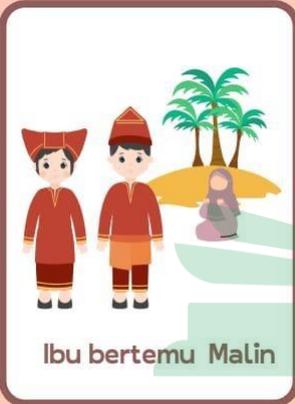
a. Pembuatan Produk

Proses pembuatan media pembelajaran *flash card* digital ini dilakukan berdasarkan kebutuhan siswa yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Media ini dirancang dengan elemen-elemen berikut: sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, tujuan pembelajaran, peta konsep, apersepsi, isi materi, latihan soal, refleksi, rangkuman, daftar pustaka, dan profil pengembang. Setiap elemen dirancang secara visual untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami isi materi cerita fiksi.

Flash card digital ini kemudian disimpan dalam dua format, yaitu digital (PDF) dan versi cetak (dalam bentuk kartu). Setelah produk selesai dirancang menggunakan aplikasi Canva, produk ini akan diserahkan kepada para validator untuk dievaluasi dan mendapatkan umpan balik guna memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Tabel 4.3
Pengembangan Hasil Rancangan

Cover Depan	Tujuan Pembelajaran
	<p>CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu menulis teks narasi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengamati cerita teks narasi (Fiksi) melalui media <i>Flash Card</i>, peserta didik mampu menjelaskan isi teks narasi cerita fiksi tersebut. 2. Setelah mengamati teks cerita narasi narasi (Fiksi) melalui media <i>Flash Card</i>, peserta didik mampu menganalisis isi teks narasi. 3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu membuat teks narasi. 4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil tulisan teks narasi.
Gambar	Materi
	<p>Disuatu desa dipesisir Sumatra Barat hiduplah sebuah keluarga kecil yang sangat harmonis.</p>
Gambar	Materi
	<p>Waktu pun berjalan, Malin sering berada di pesisir pantai bermain bersama teman-temannya sembari menunggu ibunya datang berjualan dari pasar.</p>

Gambar	Materi
 <p data-bbox="475 689 632 712">Malin merantau</p>	<p data-bbox="922 434 1129 667">Malin pun meminta izin kepada Ibu untuk pergi merantau dan mengadu nasib di kota agar bisa sukses membahagiakan ibunya.</p>
 <p data-bbox="440 1240 679 1263">Ibu bertemu Malin</p>	<p data-bbox="922 936 1145 1272">Akhirnya setelah sekian lama malin pulang , tetapi malin pura pura tidak mengenali dan mengusirnya karena ibu miskin dan Malin malu mengakui ibunya dihadapan teman - teman saudagar yang lain.</p>
 <p data-bbox="440 1749 663 1771">Alam merubah Malin</p>	<p data-bbox="932 1503 1134 1771">Allah SWT murka terhadap perilaku Malin yang sudah menyakiti hati Ibu yang sudah melahirkannya, sehingga Malin berubah menjadi batu karena ulahnya sendiri.</p>



Setelah *flashcard* dirancang dan didesain pada aplikasi canva. Maka flashcard disimpan dalam bentuk MP4 (Video) dan akan diserahkan kepada validator untuk dinilai dan meminta saran perbaikan agar media dapat lebih baik lagi.

b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi, media *flash card* digital dinilai oleh beberapa ahli di bidang pendidikan untuk memastikan kelayakannya. Validator pertama adalah ahli materi dan bahasa, yaitu Shiddiq Ardianta, M.Pd., adalah Lektor Mata Kuliah Bahasa Indonesia pada Kelompok Jabatan Fungsional Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Validator media adalah Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si., memiliki pengalaman mengajar pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran. Selain itu, validator untuk aspek pembelajaran adalah Ibu Mulyati, S.Pd, guru kelas IV yang berpengalaman dalam pengajaran.

1) Validasi Ahli Media

Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kelayakan dan efektivitas media *flash card* digital dari sisi visual dan teknis.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitiann				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media pembelajaran <i>flash card</i> digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran					√
2	Ketepatan media <i>flash card</i> berbasis digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran					√
3	Desain gambar pada tampilan				√	
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>flash card</i> digital tidak mudah hancur					√
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media					√
6	Media pembelajaran <i>flash card</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia				√	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan					√
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari cerita viksi					√
9	Penyajian media <i>flash card</i> berbasis digital mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran					√
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu lama dalam menyimpan media saat digunakan					√
11	Penyajian materi media <i>flash card</i> digital runtut dan sistematis				√	
12	Desain media teratur dan konsisten				√	
13	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik				√	
14	Tulisan atau gambar mudah dibaca					√
15	Warna yang dipilih dan perpaduan sudah tepat					√
16	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi				√	

$$PXi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

$$P = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil evaluasi terhadap media memperoleh persentase skor sebesar 92,5%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil saran dari validator, petunjuk atau buku pedoman ditambahkan, tambahkan identitas pengembang, pembimbing dan validator, typo diperbaiki, dan simak cerita lebih lengkap.

2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd., S.Pd. mendapat nilai skor presentase ahli bahasa yaitu 88,7% dengan kriteria layak dan revisi sesuai saran.

Tabel 4.5

Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitiann				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					√
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.					√
3	Materi yang disajikan dalam <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan pembelajaran.				√	
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>flashcard berbasis digital</i> sudah jelas.					√
5	Materi yang disajikan mudah dipahami					√
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.					√
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan perkembangan saat ini					√

8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi cerita fiksi.				√	
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.					√
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.					√
11	Materi dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> memenuhi ketercapaian pembelajaran.				√	
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					√
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti.					√
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik kelas IV.					√
15	Menggunakan bahasa yang komunikatif.				√	
16	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku di daerah setempat.				√	

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum \max} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{80} \times 100\%$$

$$P = 88,7\%$$

Hasil evaluasi terhadap bahasa memperoleh persentase

skor sebesar 88,7%, yang mengindikasikan bahwa bahasa

tersebut memenuhi kriteria kelayakan diujicobakan dengan revisi

sesuai saran. Berdasarkan hasil revisi saran dari validator,

kerapian ejaan dan diberi petunjuk penggunaan.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitiann				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>flashcard berbasis digital</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					√
2	Ketepatan media <i>flashcard berbasis digital</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					√
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					√
4	Bahan ajar yang digunakan media <i>flashcard berbasis digital</i> tidak mudah hancur.					√
5	Bahan dasar yang digunakan media <i>flashcard berbasis digital</i> tidak terlalu berat untuk dibawa.					√
6	Media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.				√	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					√
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi cerita fiksi.					√
9	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.				√	
10	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					√
11	Penyajian media <i>flashcard berbasis digital</i> mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.					√
12	Kesesuaian materi dengan CP.				√	
13	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					√
14	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
15	Kalimat yang terdapat pada media <i>flashcard berbasis digital</i> jelas dan mudah dipahami					√
16	Penggunaan istilah pada materi media <i>flashcard berbasis digital</i> sudah tepat.				√	
17	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan tidak menggunakan bahasa setempat					√
18	Tidak terdapat penafsiran ganda					√
19	Materi yang disampaikan dalam media <i>flashcard</i>					√

	<i>berbasis digital</i> jelas dan mudah dipahami.					
20	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.					√
21	Materi yang disampaikan dalam media <i>flashcard</i> <i>berbasis digital</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di sajikan juga sesuai perkembangan saat ini					√
22	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi cerita fiksi.					√

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum \max} \times 100 \%$$

$$P = \frac{100}{110} \times 100\%$$

$$P = 90,9\%$$

Hasil evaluasi terhadap validator pembelajaran memperoleh persentase skor sebesar 90,9%, yang mengindikasikan bahwa bahasa tersebut memenuhi kriteria kelayakan diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil revisi saran dari validator, lebih diperluas lagi ditingkatkan dalam pembuatan media berikutnya supaya disenangi oleh anak didik kita. J E M B E R

Berdasarkan tiga evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, keabsahan media diperoleh melalui pengisian angket kelayakan oleh para validator. Peneliti melibatkan tiga pakar, yaitu seorang ahli bahasa, seorang ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga ahli tersebut ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator ahli media	92,5%	Valid
2	Validator ahli bahasa	88,7%	Cukup Valid
3	Validator ahli pembelajaran	90,9%	Valid
Nilai rata-rata persentase		90,7%	Layak

Dari analisis data yang telah dipaparkan, ketiga pakar memberikan rata-rata skor sebesar 90,7%. Validitas ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *falshcard* telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan belajar, meskipun terdapat beberapa saran revisi yang diajukan oleh para ahli.

Selanjutnya, rekomendasi dan kritik yang disampaikan oleh para ahli akan menjadi panduan dalam proses perbaikan atau revisi. Masukan dari mereka akan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki media pembelajaran, sehingga dapat dioptimalkan dalam proses belajar dan memenuhi standar kriteria pengembangan media yang diharapkan.

4. Tahap Implementasi

Di fase keempat dari penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, yang dikenal sebagai implementasi atau penerapan, media yang telah dikembangkan digunakan untuk menguji produk. Dalam hal ini, media pembelajaran yang berbentuk *falshcard* diterapkan dalam mata pelajaran bahasa indonesia, khususnya pada materi cerita fiksi di kelas IV SDN Nguter 03.

Setelah media mendapatkan persetujuan dari para pakar di bidang bahasa, media, dan metode pembelajaran, produk tersebut siap untuk diuji coba. Uji coba dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 08 oktober 2024 dalam proses pembelajaran di SDN Nguter 03 pada kelas IV dengan materi cerita fiksi, yang melibatkan 22 siswa.

Berikut adalah tahap implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita Fiksi:

a. Perencanaan Materi Pembelajaran

Guru menyiapkan materi Bahasa Indonesia tentang cerita fiksi. Materi ini mencakup informasi tentang cerita malin kundang.

b. Pengembangan Media *flashcard*

Pembuatan media *flashcard* adalah dua versi *flashcard*: digital dan cetak. *flashcard* digital disiapkan agar siswa dapat mengaksesnya melalui gawai di rumah, sementara versi cetak dibawa ke kelas sebagai bahan bacaan fisik. Desainnya dibuat menarik dengan warna cerah, ilustrasi, dan animasi sederhana untuk mempermudah siswa memahami konsep abstrak tentang cerita fiksi.

c. Pelatihan Awal untuk Siswa

Sebelum menggunakan *flashcard*, guru memberi petunjuk teknis kepada siswa tentang cara menggunakan *flashcard* digital di perangkat mereka. Siswa juga diperkenalkan dengan *flashcard* cetak yang akan digunakan di dalam kelas.

d. Tahap Pelaksanaan di Kelas

1) Pengenalan Materi Cerita Fiksi

Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan apa yang dimaksud dengan cerita fiksi dan mengapa penting untuk dipelajari. Guru menggunakan media *flashcard* untuk memperlihatkan kepada siswa

2) Penggunaan *flashcard* dalam Kelas

Guru memperlihatkan *flashcard* cetak kepada siswa. Bersama-sama, mereka melihat halaman secara berurutan sambil membaca dan berdiskusi tentang ilustrasi dan informasi yang ada. Guru memberikan penjelasan tambahan untuk melengkapi materi yang ada di *flashcard*.

3) Diskusi Kelompok dan Refleksi

Setelah mempelajari materi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas cerita fiksi yang pernah terjadi di lingkungan sekitar mereka. Setiap kelompok diminta untuk berbagi temuan mereka di depan kelas, dengan guru memberikan bimbingan dan klarifikasi tambahan jika diperlukan.

4) Kuis dan Tugas Individu

Guru memberikan kuis singkat berbasis *flashcard* yang dapat diakses siswa secara digital atau dalam bentuk cetak. Siswa diminta menjawab pertanyaan terkait materi.

e. Tahap Evaluasi

1) Penilaian Pemahaman Siswa

Guru mengevaluasi hasil belajar siswa melalui jawaban kuis dan diskusi kelompok. Selain itu, observasi terhadap keaktifan siswa dalam menggunakan *flashcard* juga dilakukan. Hasil tugas esai tentang cerita fiksi menjadi bagian dari penilaian akhir.

2) Umpan Balik dari Siswa

Siswa diminta mengisi lembar refleksi mengenai pengalaman mereka menggunakan *flashcard*. Mereka memberikan umpan balik tentang seberapa menarik media ini, apakah membantu pemahaman mereka, dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Uji coba media ini dilaksanakan secara langsung di ruang kelas IV dalam suasana yang dengan teratur dan tanpa hambatan, siswa selama proses pembelajaran melakukan pengamatan terhadap *flashcard* dalam kelompok. Mereka juga aktif memberikan tanggapan melalui pertanyaan, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Studi ini dilaksanakan melalui beberapa sesi tatap muka. Dalam pertemuan pertama, peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru kelas IV, Ibu Mulyati, S.Pd.,

Setelah itu, peneliti menguji coba produk *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas.

Proses pelaksanaan di dalam kelas dimulai dengan memberikan penghargaan kepada siswa serta menjelaskan rencana pembelajaran yang akan dijalankan. Setelah materi disampaikan, peneliti melakukan pretest untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik mengenai cerita fiksi.

Tabel 4.8
Hasil Pretest Peserta Didik

No	Nama Lengkap	Nilai
1	Aditiya Aldino	60
2	Ahmad Ibrahim Al Amin	60
3	Ahmad Khuzairon	60
4	Alif Fajar Ramadan	60
5	Ashila Himayatun Nisa	60
6	Aura Meli Agustin	60
7	Ayu Dwi Arini	40
8	Dije Ghawung Syananda	60
9	Dina Zahratun Nisa	60
10	Fandi Boy Ramadhan	60
11	Ila Dwi Cahyati	40
12	Marcel Dafa Saputra	60
13	Mochammad Malik Mubarak	60
14	Muhammad Khoirun Nasir	40
15	Muhammad Efrans Falentino	40
16	Muhammad Ekih Mufaqih	60
17	Muhammad Yusuf Al H	60
18	Muhammat Sahrul	60
19	Raditya Akhyar N	60
20	Ramadika Satria A	40
21	Siti Maimunah	60
22	Vanesa Aprilia P	60
Nilai Rata-rata		26,8

Tabel 4.8 memperlihatkan hasil pretest siswa, di mana setiap peserta didik diharapkan mendapatkan skor total 20. Setiap

pertanyaan bernilai 20, sehingga jika siswa berhasil menjawab semua pertanyaan dengan tepat, mereka akan meraih skor maksimal 100.

Pretest ini mengungkapkan bahwa tidak ada peserta didik yang berhasil meraih skor tertinggi. Nilai terendah yang dicapai adalah 40, sementara nilai tertinggi yang diperoleh adalah 60. Dari hasil penelitian awal (pretest) di kelas IV SDN Nguter 03, rata-rata skor siswa tercatat sebesar 26,8%.

Dari hasil nilai pretest, terlihat bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai skor di atas KKM. Oleh karena itu, dilakukanlah posttest untuk mengevaluasi sejauh mana perkembangan peserta didik setelah menggunakan media *flashcard*. Hasil dari posttest siswa akan ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Hasil Posttest Peserta Didik

No	Nama Lengkap	Nilai
1	Aditiya Aldino	80
2	Ahmad Ibrahim Al Amin	80
3	Ahmad Khuzairon	80
4	Alif Fajar Ramadani	80
5	Ashila Himayatun Nisa	80
6	Aura Meli Agustin	90
7	Ayu Dwi Arini	80
8	Dije Ghawung Syananda	80
9	Dina Zahratun Nisa	80
10	Fandi Boy Ramadhan	90
11	Ila Dwi Cahyati	80
12	Marcel Dafa Saputra	80
13	Mochammad Malik Mubarak	80
14	Muhammad Khoirun Nasir	80
15	Muhammad Efrans Falentino	70

16	Muhammad Ekih Mufaqih	90
17	Muhammad Yusuf Al H	80
18	Muhammat Sahrul	80
19	Raditya Akhyar N	80
20	Ramadika Satria A	70
21	Siti Maimunah	80
22	Vanesa Aprilia P	90
Nilai Rata-rata		80,9

Tabel 4.9 menunjukkan hasil *posttest* peserta didik dimana *posttest* diberikan setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *flashcard*. *Posttest* ini terdiri dari 10 soal, setiap soal memiliki 10 skor. Jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar maka mendapatkan skor sebanyak 100.

Nilai terendah yang didapatkan oleh peserta didik pada latihan soal *posttest* yaitu 70 sedangkan nilai tertinggi yaitu 90 dan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata 80,9%.

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* dievaluasi melalui tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. *Pretest* dan *posttest* digunakan dalam penelitian ini. *Pretest* digunakan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum menggunakan media, sementara *posttest* digunakan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman setelah menggunakan media. Tes terdiri dari 10 soal esai, di mana setiap jawaban benar dinilai 10 poin, dengan total nilai maksimum 100 jika semua jawaban benar.

Dalam penelitian ini, evaluasi uji T dilakukan dengan menggunakan skor N-Gain. Data dari *pretest* dan *posttest*, yang diukur menggunakan skor N-Gain, disajikan dalam tabel berikut.

Table 4.10
Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

No	Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Aditiya Aldino	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
2	Ahmad Ibrahim Al Amin	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
3	Ahmad Khuzairon	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
4	Alif Fajar Ramadani	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
5	Ashila Himayatun Nisa	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
6	Aura Meli Agustin	60	90	30.00	40.00	.75	75.00
7	Ayu Dwi Arini	40	80	40.00	60.00	.67	66.67
8	Dije Ghawung Syananda	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
9	Dina Zahratul Nisa	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
10	Fandi Boy Ramadhan	60	90	30.00	40.00	.75	75.00
11	Ila Dwi Cahyati	40	80	40.00	60.00	.67	66.67
12	Marcel Dafa Saputra	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
13	Mochammad Malik Mubarok	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
14	Muhammad Khoirun Nasir	40	80	40.00	60.00	.67	66.67
	Muhammad Efrans Falentino	40	70	30.00	60.00	.50	50.00
15	Muhammad Ekih Mufaqih	60	90	30.00	40.00	.75	75.00
16	Muhammad Yusuf Al H	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
17	Muhammat Sahrul	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
18	Raditya Akhyar N	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
19	Ramadika Satria A	40	70	30.00	60.00	.50	50.00
20	Siti Maimunah	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
21	Vanesa Aprilia P	60	90	30.00	40.00	.75	75.00
22	Aditiya Aldino	60	80	20.00	40.00	.50	50.00
Nilai Rata-rata						59.13	

Dari data tabel, persentase rata-rata N-Gain Score adalah sekitar 44.0%, menandakan adanya peningkatan 70% setelah implementasi media pembelajaran flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran telah efektif, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Evaluasi terhadap skor pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran *flashcard* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Data mengenai rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV SDN Nguter 03 dapat ditemukan dalam gambar di bawah ini.

Tabel 4.11
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	23	.50	.75	.5652	.10346
Ngain_Persen	23	50.00	75.00	56.5217	10.34644
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.11, diperoleh data statistik deskriptif untuk variabel Ngain Skor dan Ngain Persen. Dari sampel sebanyak 23 data, nilai minimum Ngain Skor sebesar 0,50 dan nilai maksimum sebesar 0,75. Rata-rata (Mean) dari Ngain Skor adalah 0,5652 dengan standar deviasi 0,10346, yang menunjukkan bahwa variasi data Ngain Skor antar subjek relatif kecil.

Pada variabel Ngain Persen, diperoleh nilai minimum sebesar 50,00% dan nilai maksimum sebesar 75,00%, dengan nilai rata-rata sebesar 56,52% dan standar deviasi 10,35%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi hasil pada skor peningkatan (gain) dalam persentase, dengan sebagian besar responden memperoleh peningkatan sekitar 56,52%. Dengan demikian, distribusi hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki peningkatan skor yang cukup merata dengan variabilitas yang tidak terlalu besar di antara mereka.

5. Hasil Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcard* yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Nguter 03 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk mengukur suatu kelayakan atau validitas pengembangan produk media pembelajaran, pada tahap evaluasi pada tanggal 19 Oktober 2024 dilaksanakan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui analisis angket uji respon peserta didik sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri.

Setelah melakukan beberapa jenis proses pembelajaran dalam tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya dipertemuan terakhir siswa diberikan angket uji respon peserta didik yang berisikan

penilaian mereka terhadap media yang sudah diterapkan. Maka dilakukan pengisian angket peserta didik untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang diterapkan.

Berikut merupakan hasil respon siswa yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut ini:

Tabel 4.12
Uji Respon Peserta Didik Kelas IV

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor
		X	Xi	
1	Aditiya Aldino	10	10	100
2	Ahmad Ibrahim Al Amin	10	10	100
3	Ahmad Khuzairon	10	10	100
4	Alif Fajar Ramadanani	10	10	100
5	Ashila Himayatun Nisa	10	10	100
6	Aura Meli Agustin	10	10	100
7	Ayu Dwi Arini	10	10	100
8	Dije Ghawung Syananda	10	10	100
9	Dina Zahratun Nisa	10	10	100
10	Fandi Boy Ramadhan	10	10	100
11	Ila Dwi Cahyati	10	10	100
12	Marcel Dafa Saputra	10	10	100
13	Mochammad Malik Mubarak	10	10	100
14	Muhammad Khoirun Nasir	10	10	100
15	Muhammad Efrans Falentino	9	10	90
16	Muhammad Ekih Mufaqih	10	10	100
17	Muhammad Yusuf Al H	10	10	100
18	Muhammat Sahrul	10	10	100
19	Raditya Akhyar N	10	10	100
20	Ramadika Satria A	10	10	100
21	Siti Maimunah	9	10	90
22	Vanesa Aprilia P	10	10	100
Nilai Rata-rata		218	220	99.0

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

$$P = \frac{218}{220} \times 100$$

$$= 99.0\%$$

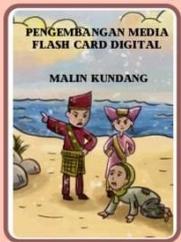
Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik kelas IV sebanyak 22 siswa di SDN Nguter 03 menunjukkan skor presentase sebesar 99.0% yang artinya media pembelajaran *flashcard* ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Revisi Produk

Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media maupun pembelajaran Bahasa Indonesia dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran *flashcard* digital ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan beberapa revisi yang ada.

Tabel 4.13
Revisi media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
 <p>CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu memahami teks narasi, teks deskripsi, teks laporan, teks prosedur, dan teks eksplanasi dengan mengaitkan informasi yang terdapat dengan topik yang berkaitan. Peserta didik memiliki minat yang berkembang.</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengamati cerita teks narasi di buku, peserta didik mampu mengaitkan isi teks narasi cerita fiksi tersebut. 2. Setelah mengamati teks narasi narasi non fiksi di buku, peserta didik mampu mengaitkan isi teks narasi. 3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu mengaitkan isi teks narasi. 4. Peserta didik dapat mengaitkan isi fiksi dan non fiksi. 	 <p>CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu memahami teks narasi dengan menggunakan label yang terdapat, informasi yang terdapat dalam teks yang berkaitan. Peserta didik memiliki minat yang berkembang.</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengamati cerita teks narasi di buku, peserta didik mampu mengaitkan isi teks narasi cerita fiksi tersebut. 2. Setelah mengamati teks narasi narasi non fiksi di buku, peserta didik mampu mengaitkan isi teks narasi. 3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu mengaitkan isi teks narasi. 4. Peserta didik dapat mengaitkan isi fiksi dan non fiksi. 	<p>Membenarkan kerapian ejaan pada Capaian Pembelajaran penulisannya harus menjorok seperti paragraf dan dikasih keterangan untuk kelas IV kemudian kalimat flash card itu mi ring</p>

 <p>Cerita lebih lengkap cek Barcode berikut:</p>	<p>PENGEMBANG MEDIA</p>  <p>AISYAH 202101040031</p>	 <p>Simak cerita lebih lengkap dengan scan barcode diatas.</p>	<p>Sebelum direvisi berisikan profil pengembang dan barcode. Namun setelah direvisi kalimat dibawah barcode diganti dengan kalimat simak cerita lebih lengkap, dalam menampilkan slide barcode aja</p>	
<p>PENGEMBANG MEDIA</p>  <p>Aisyah 202101040031</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p>  <p>Dr. Hj. St. Mislakhah, M.Ag</p>	<p>VALIDATOR AHLI MEDIA</p>  <p>Dr. Husni Mubarak, SPd, M.Si</p>	<p>VALIDATOR AHLI MATERI</p>  <p>Shiddiq Aedianta, MPd.</p>	<p>Sebelum adanya revisi tampilan hanya memuat profil dari pengembang saja. Namun ketika revisi terdapat profil dari validator didalam pengembangan media flashcard</p>
 <p>Ibu menjual ikan di pasar</p>	<p>Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari ibu setiap hari harus pergi ke pasar untuk berjualan ikan di pasar.</p>	 <p>Ibu menjual ikan di pasar</p>	<p>Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari ibu harus pergi ke pasar untuk menjual ikan di pasar.</p>	<p>Memperbaiki spasi dalam kalimat</p>
 <p>Ibu bertemu malin</p>	<p>Akhirnya setelah sekian lama malin pulang , tetapi malin pura pura tidak mengenali dan mengusirnya karena ibu miskin dan Malin malu mengakui ibunya dihadapan teman - teman saudagar yang lain.</p>	 <p>Ibu bertemu malin</p>	<p>Akhirnya setelah sekian lama malin pulang , tetapi malin pura pura tidak mengenali dan mengusirnya karena ibu miskin dan Malin malu mengakui ibunya dihadapan teman - teman saudagar yang lain.</p>	<p>Ditambahkan gambar ibu malin</p>

Berdasarkan tabel diatas, dilakukan revisi produk oleh peneliti. Peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk media flashcard berbasis digital pada peserta didik kelas IV SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Hal ini sejalan dengan adanya validasi dari validator yang menyatakan media layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi cerita fiksi.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah dikembangkan

Proyek penelitian dan pengembangan ini mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbentuk *flashcard* yang menyuguhkan materi tentang cerita fiksi sebagai bagian dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil kajian yang telah dilakukan, *flashcard* ini dinilai sahih serta cocok diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Eksperimen ini dilaksanakan pada 8-19 Oktober di kelas IV SDN Nguter 03.

Di bawah ini tersaji ulasan mengenai penelaahan terhadap produk media pembelajaran yang telah mengalami proses revisi:

1. Flipbook pembelajaran ini dirancang dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengadopsi pola ADDIE. ADDIE adalah sebuah pendekatan yang terdiri dari lima fase utama: tahap analisa, perancangan, pembangunan, penerapan, dan pengujian. Dalam riset ini, produk telah selesai melewati setiap fase tersebut, sepenuhnya mengikuti langkah-langkah pengembangan ADDIE.

Media pembelajaran *flashcard* ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva Premium, yang menyediakan berbagai fitur menarik. Materi yang digunakan untuk media pembelajaran ini berasal dari pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Langkah awal dalam pembuatan *flashcard* adalah menginstal aplikasi Canva dan mengupgradenya ke versi premium. Setelah itu, tugas utama yang harus

diperhatikan meliputi menghimpun berbagai referensi dari beragam sumber, merangkai gagasan, dan menelusuri gambar serta visual yang tepat guna menghasilkan media pembelajaran yang dirancang dengan sangat optimal.

Setelah semua bahan berhasil dikumpulkan, langkah berikutnya adalah melengkapi materi tersebut sesuai skema yang sudah dirancang, dari bagian pembuka hingga akhir. *Flashcard* ini akan disajikan dengan gaya yang memikat dan interaktif, sehingga tercipta satu kesatuan utuh yang mampu memfasilitasi siswa dalam menyerap pembelajaran. Media pembelajaran ini telah melewati tahap pengujian dan dinyatakan layak untuk di implementasikan dalam pembelajaran. *Flashcard* tersebut bisa diakses baik secara *offline* maupun *online* melalui berbagai perangkat, seperti ponsel, laptop, atau komputer, menjadikannya sangat praktis untuk digunakan.

2. Setelah melewati tahap validasi oleh para ahli, *Flashcard* pembelajaran ini diujicobakan langsung kepada murid-murid kelas IV di SDN Nguter 04. Keseluruhan hasil validasi menunjukkan bahwa media ini berhasil memenuhi kriteria validitas yang diperlukan dan siap digunakan dalam proses pendidikan. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi tersebut:
 - a. Hasil pemeriksaan dari para ahli mengungkapkan bahwa media ini sangat pas untuk dimanfaatkan. Ahli media memberikan penilaian sebesar 92,5%, Ahli bahas memberikan skor validasi 88,7%, dan ahli di bidang pembelajaran memberikan persetujuan sebesar 90,7%.

Secara keseluruhan, media pembelajaran *flashcard* ini memperoleh total validasi sebesar 90,7%, menempatkannya dalam kategori layak dan siap diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar.

- b. Hasil eksperimen produk yang didasarkan pada tanggapan dari para siswa mengungkapkan rata-rata persentase kepuasan sebesar 99.0%. Ini menegaskan bahwa *flashcard* sebagai media pembelajaran sangat cocok diterapkan dalam kegiatan belajar. Selain itu, para murid juga memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa *flashcard* tersebut menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran *flashcard* ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Kefektifan media pembelajaran *flashcard* dilihat dari perbandingan antara capaian belajar siswa sebelum menggunakan media dan setelah penerapan media tersebut. Pretetst berisi 20 soal dan posttest berisi 10 soal pilihan ganda, yang setiap soal jika benar mendapat skor 10 dengan presetase jika peserta didik mengerjakan semua dengan benar maka mendapat nilai 100. Hasil uji N-gain persentase rata-rata N-Gain Score adalah 59.13%, menandakan adanya peningkatan sekitar 70% setelah implementasi media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran bahasa indonesia. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran telah efektif. Evaluasi terhadap skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran *flashcard* menunjukkan peningkatan

yang signifikan dalam hasil belajar.

Penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media flashcard berbasis digital untuk materi cerita fiksi pada siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan memberikan gambaran tentang penggunaan media flashcard dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Penelitian oleh Rahmah Kumullah, Achmad Yulianto, dan Ida menyoroti upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar melalui media flashcard. Dalam penelitian mereka, media ini dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk membantu siswa kelas rendah di SD Inpres Paccerrakkang. Dengan subjek sebanyak 29 siswa, penelitian ini memiliki kesamaan dalam metode dan penggunaan media flashcard, namun berbeda dalam konteks dan subjek penelitian, karena fokus pada kelas rendah, sedangkan penelitian ini pada siswa kelas IV di SDN Nguter 03 dengan 22 siswa sebagai subjek.

Penelitian oleh Rahmawati mengkaji pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Lampung di MI Muhammad Tangkit Batu Natar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, berbeda dengan metode R&D yang digunakan dalam penelitian ini. Fokus pada Bahasa Lampung di MI tersebut memberikan sudut pandang yang berbeda dibandingkan

penelitian ini, yang menitikberatkan pada materi cerita fiksi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03.

Sam Hermansyah, Usman M., dan Muhammad Hanafi juga melakukan penelitian serupa tentang media flashcard berbasis digital, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa SD. Meski kedua penelitian menggunakan media flashcard digital, penelitian mereka lebih menyoroti pembelajaran IPS dan dilakukan di Jakarta Barat. Penelitian ini berbeda dengan fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi di SDN Nguter 03, sehingga memberikan konteks berbeda pada penggunaan media flashcard digital dalam bidang akademik yang berlainan.

Penelitian Rifalda Amadea Ardiani, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari juga mengembangkan media flashcard digital, namun untuk materi Pancasila dalam mata pelajaran PPKN dengan subjek siswa kelas 2. Penggunaan metode R&D dalam penelitian mereka sejalan dengan penelitian ini, namun materi yang diajarkan dan tingkatan kelas yang menjadi subjek berbeda, di mana penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV.

Penelitian Ika Dyah Kurniawati mengembangkan media flashcard dalam pembelajaran IPA dengan materi tentang cara tumbuhan, pada siswa kelas 5. Walaupun sama-sama menggunakan metode R&D, fokus pada kelas 5 dengan materi IPA membedakan

penelitian ini, yang lebih spesifik pada kelas IV dengan materi cerita fiksi dalam Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman siswa, baik dalam bentuk fisik maupun digital, pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Penelitian ini berupaya memperluas penggunaan media tersebut dalam konteks yang berbeda, yakni untuk pembelajaran cerita fiksi bagi siswa kelas IV.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam proses pengembangan media *flashcard*, terdapat beberapa saran yang meliputi anjuran, penyebaran informasi, dan pengembangan produk di masa depan agar media pembelajaran ini dapat digunakan secara optimal. Dengan demikian, berikut adalah beberapa rekomendasi yang diajukan:

1. Saran Pemanfaat Produk

- a. Diharapkan agar siswa dapat memanfaatkan sebaik mungkin media pembelajaran *flashcard* yang telah dirancang oleh penulis untuk materi cerita fiksi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga mereka dapat mengenali keunggulan dan kelemahan dari produk ini.
- b. Penulis berharap bahwa media pembelajaran *flashcard* ini dapat diakses melalui *Qr Code* sehingga dapat dimanfaatkan dalam situasi pembelajaran yang tidak langsung.

2. Saran Desimasi Produk

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan di semua lembaga pendidikan yang sesuai, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Jember serta di seluruh tanah air. Namun, saat menggunakan media ini, penting untuk mempertimbangkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa agar distribusi media tersebut dapat memberikan manfaat yang maksimal.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi semua pihak yang ingin melanjutkan pengembangan produk, tersedia peluang untuk mengeksplorasi materi dengan tema yang berbeda, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih variatif.
- b. Bagi siapa saja yang ingin melanjutkan pengembangan produk, mereka bisa menyisipkan beragam animasi menarik untuk membuat *flashcard* tampak lebih beragam dan dapat menarik minat siswa.
- c. Media pembelajaran *flashcard* yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memberikan konsep yang lebih nyata.
- d. Media pembelajaran *flashcard* ini telah terbukti layak untuk diterapkan dalam pembelajaran materi cerita fiksi di kelas IV. Dengan demikian, disarankan agar pengembangan ini dilanjutkan untuk diterapkan di tingkat kelas lainnya.
- e. Untuk semua individu yang berminat dalam pengembangan produk

ini, disarankan untuk merancang *flashcard* dengan cara yang lebih menarik dan memperluas distribusinya agar lebih mudah dikenali.

- f. Untuk semua pihak yang berencana untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* ini, terdapat kemungkinan untuk menyertakan fitur-fitur tambahan atau bahkan permainan menarik di dalamnya, guna meningkatkan ketertarikan siswa.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Aba, L. Flashcard Sebagai Media Dalam Pengajaran Kosakata. AL- Lisan : Jurnal Bahasa (e-Journal) IAIN Sultan Amai Gorontalo, No 5 (2019) 170–179. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/article/view>.
- Akbar, Rijaul Muhammad. *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: CV Haura Utama, 2022
- Ali, Mohammad. *Penelitian Kependidikan: Prosedur dan Strategi*. Bandung:Angkasa,184.
- Ardiani Amadea Rifalda, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari, “Pengembangan Media Flash Card Digital Materi Simbol-Symbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN” Edukatif : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 11, No.10 (2022): 2129-2130. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>
- Burhan, Nurgiyantoro. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2010.
- Cahyawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Strandar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Adminitrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah I Wates” Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Depdiknas, Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas, 2006.
- Depdiknas, Permendiknas No 22 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas,2006.
- Djuanda, D. dan Iswara, P.D, Apresiasi Sastra Indonesia. Bandung : UPI PREES,2006.
- Eka karunia, Mokhammad Ridwan, Penelitian Pendidikan. Bandung PT. Refika Aditama, 2017.
- Erviana, VY, & Andriani, R. *Media Flashcard Untuk Mengurangi Kesulitan Membaca Kelas I Sekolah Dasar Siswa* (2019) 592-595. <https://doi.org/10.2991/iccd-19.2019.155>.
- Fitria fita, Tiflatul Husna, *Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smk Multi Karya Medan*, Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 3.2 (2019).

- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D Malang : CV Literasi Nusantara Abadi*, 2019.
- Hermansyah Sam, Usman M, Muhammad Hanafi, “Penggunaan Flash Card Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang : Journal of Education Technology Vol 1. PP (2023), 235-246.*
- Hoesny, M. AS & Darmayanti, R. “*Masalah dan Solusi Untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kualitas Guru : Sebuah Kajian Pustaka, Sarjana : Jurnal Pendidikan Dan Budaya*” (2021) 123-132.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3595>.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : DIVA Press, 2022.
- Isania Salma. “Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3.1 (2020), 83.
- Janatin, Hasan “*Anthropometry and Body Composition of Indonesian Adults: An Evaluation of ody Image, Eating Beahviours and Physical Avtivity*” (Dissertation. Queensland University of Technology, 2013)
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al – Qur’an dan Terjemah Sukarta: Ziyad*, 2014.
- Kurniawati Dyah Ika, “*Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan*”. Artikel: Udikma, 2017.
- L Melvin. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif Bandung : NUSAMEDIA*, 2011.
- Muliadi, *Telaah Prosa*. Makassar: De La Macca, 2017.
- Mushlih, Ahmad dkk. *Analisis Kebijakan PAUD*. Jawa Tengah: Penerbit Mangkubumi, 2018.
- Nawaz, A, & Ghulam, MK, *Literasi digital: Analisis tentang paradigma kontemporer*. Departemen Administrasi Publik Universitas Gomal, Dera Ismail, Pakistan, (2010) 19-29. <https://doi.org/10.5897/IJSTER.9000011>.
- Rahmah, dkk, *Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*, 2019.

- Rahmawati, Pengembangan Media Flash Card terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar. Skripsi: Universitas Negeri Jakarta,2022.
- Rasyadi Abdul Wahab, Media Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Malang Press,2009.
- Robert Maribe Branch, Instructional Design : The ADDIE: Approach London: Springer Science,2009.
- Rohaeti, Euis Eti. Pengembangan Media Visual Basic Application untuk meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended” SJME 3, No.2, 2019.
- Setyosari, Punaji. Metode Penelitian Pendidikan Jakarta: Kencana,2010.
Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.Bandung:Alfabeta,2011
- Sigh,P,& Prasad Singh, M, Peran Guru Dalam Memotivasi Siswa Untuk Belajar Jurnal internasional Teknologi Pendidikan Techno, No 1 (2021):11.
<https://doi.org/10.30954/2231-4105012021.6>
- Sujiono, Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Citra Pendidikan, 2004.
- Susanto, Ahnad. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Jakarta: Kencana Prenadamedia Group,2013.
- T Henry Guntur. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa Bandung: Angkasa,2005.
- Tafonao Talizo. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2 No.2 (2018), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jember. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- UU Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- Wen, JM, Do, HD, Liu, CH &Huang, Permainan Papan Dan Flashcard Pendidikan Jurnal Serious Internasional Permainan, no 7 (2020):89-104.
<https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i4>
- Hamzah, B. (2021). *Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Muslich, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zamroni, Z. (2013). *Pendidikan dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Hasan, S. H. (2019). *Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPS*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.



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

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Flash Card Digital Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Desain Pengembangan Media Flash Card Digital Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang? 2. Bagaimana Kelayakan Media Flash Card Digital Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Kabupaten Lumajang ? 3. Bagaimana Efektivitas pengembangan media flashcard digital pada materi cerita fiksi untuk siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Flash Card Berbasis Digital (X) 2. Cerita Fiksi (Y) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Flash Card Berbasis Digital 2. Materi Cerita Fiksi Kelas IV 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden Siswa Kelas IV 2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan: artikel jurnal, buku pustaka 5. Validasi: <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Guru ahli bahasa indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian: <i>Research and Development (R&D)</i> 2. Model Penelitian : ADDIE 3. Teknik Pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu : $V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> <p>V = nilai</p> <p>$\sum X$ = skor yang diperoleh</p> <p>N = skor maksimum</p>

Lampiran 1 Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aisyah
NIM : 202101040031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 10 Oktober 2024
Saya yang menyatakan



Aisyah
NIM. 202101040031

Lampiran 2 Surat Penelitian



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. tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-8486/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri Nguter 03
 Jl Umengan, Nguter, Lumajang

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

NIM : 202101040031

Nama : AISYAH

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang" selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Surahmat Hermanto, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Oktober 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



OTISUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 3

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

No	Komponen	Deksripsi
1	Informasi Umum Prangkat	
	Nama Penyusun	Aisyah
	Nama Sekolah	SD Negeri Nguter 03
	Tahun Penyusun	2024
	Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
	Kelas	IV (Empat)
	Alokasi Waktu	35 Menit x 2 jp
2	Kompetensi Awal	Peserta didik mengetahui penulisan teks narasi
3	Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan memecahkan masalah 2. Gotong royong yang ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belajar di kelas 3. Kreatif (menyampaikan hasil pembelajarannya)
4	Sarana dan Prasarana	Ruang Kelas, Proyektor, Internet, dan Buku.
5	Target Peserta Didik	Peserta didik regular/tipikal
6	Model/Metode Pembelajaran	Problem Based Learning/Pembelajaran tatap muka
Komponen Inti		
7	Capaian Pembelajaran	<p>Elemen : Menulis</p> <p>Peserta didik mampu menulis teks narasi, dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung</p>
8	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengamati cerita teks narasi (Fiksi) melalui media <i>Flash Card</i>, peserta didik mampu menjelaskan isi teks narasi cerita fiksi tersebut. 2. Setelah mengamati teks cerita narasi narasi (Fiksi) melalui media <i>Flash Card</i>, peserta

		<p>didik mampu menganalisis isi teks narasi.</p> <p>3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu membuat teks narasi.</p> <p>4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil tulisan teks narasi.</p>
9	Pemahaman Bermakna	<p>Melalui pembelajaran dengan menggunakan media <i>Flash Card</i> ini, siswa mampu mengembangkan keterampilan menulis dan memahami adanya pesan-pesan positif yang dapat dipahami dari inti cerita yang dapat dilaksanakan dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Narasi mampu mendorong siswa untuk berimajinasi dan membuat kalimat menjadi sebuah teks narasi yang baik dan juga benar.</p>
10	Kegiatan Pembelajaran	<p>Pertanyaan Pemantik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kalian pernah membaca atau menulis cerita? 2. Apa kalian mengalami kesulitan ketika menulis cerita? 3. Apa yang harus diperhatikan ketika menulis cerita? <p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai. • Guru mengecek kehadiran Peserta didik • Ice breaking untuk menggugah semangat peserta didik. • Apersepsi (mengingat kembali materi sebelumnya untuk masuk ke materi berikutnya menggunakan pertanyaan pemantik) • Guru menyampaikan materi pokok dan tujuan pembelajaran serta alur kegiatan pada pagi hari ini.

		<p>Orientasi terhadap Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggali informasi petunjuk dengan melihat <i>media flash card</i> yang ditampilkan di layar LCD. • Peserta didik diberi pertanyaan seputar <i>media flash card</i> yang ditampilkan, seperti : <ol style="list-style-type: none"> a. Siapa yang bisa menjelaskan cerita malin kundang dengan hanya melihat gambar agar sesuai dengan cerita? • Peserta didik diajak untuk melihat dan mencermati gambar <i>flash card</i> yang telah di sediakan • Peserta didik memahami cerita melalui <i>flash card</i> sehingga dapat menjelaskan gambar sesuai dengan ceritanya. <p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk kelompok kecil • Peserta didik menerima LKPD dari guru. <p>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan gambar berseri yang ditampilkan. • Peserta didik dibimbing dan diawasi jalannya diskusi. <p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang dilakukan • Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang belum terselesaikan/berdasarkan refleksi • Peserta didik diberikan tugas sebagai upaya tindak lanjut pembelajaran • Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa)
--	--	--

Asesmen		
Jenis	Bentuk	Sikap (profil pelajar pancasila): Observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dll Performa: observasi. Tertulis: Essay, pilihan ganda, jawab singkat.
Asesmen Diagnostik (sebelum pembelajaran)	Pertanyaan Lisan	
Asesmen Formatif (selama pembelajaran)	Soal dan LKPD	
Refleksi Siswa		
Pertanyaan Kunci		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana belajarmu hari ini? 2. Apa kamu senang belajar bersama hari ini? 3. Kita sudah belajar apa saja hari ini? 4. Apakah kamu menyukai media flash card ini?
Daftar Pustaka		<p>Guru Guru Nukman, Eva Y dan C. Erni Setyowati. 2021 Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan</p> <p>Siswa Nukman, Eva Y dan C Erni Setyowati 2021 Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</p>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lumajang, 11 Oktober 2024

Guru Kelas IV

Mahasiswa

Muliyati, S.Pd.

Aisyah

Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NGUTER 03
 KECAMATAN PASIRIAN
 Jl. Umengan Nguter – Pasirian Kdp 67372
 Email: sdnguter3@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 800/ 78/427.41.04.20/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SURAHMAT HERMANTO, S.Pd
 NIP : 19670210 198703 1 005
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina / IV a
 Jabatan : Kepala Sekolah
 OPD/Unit Kerja : SD Negeri Nguter 03

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : AISYAH
 NIM : 202101040031
 Semester : Sembilan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Status : Mahasiswa UINKHAS Jember

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Nguter 03 terhitung mulai tanggal 7 Oktober s/d 19 Oktober 2024 sesuai dengan surat dari UINKHAS Jember Nomor B-8486/In.20/3.a/PP.009/10/2024 pada tanggal 7 Oktober 2024.

Demikian surat ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

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

Nguter, 19 Oktober 2024

Kepala SD Negeri Nguter 03


SURAHMAT HERMANTO, S.Pd
 NIP. 19670210 198703 1 005



Digipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Surat Validator Ahli Media



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

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

Nomor : B-2323/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Husni Mubarak, S.Pd.,M.Si
 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. Husni Mubarak, S.Pd.,M.Si untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040031
 Nama : AISYAH
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 September 2024
 an, Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,
 J E M B E R

 HOTIBUL UMAM

Lampiran 6 Surat Validator Ahli Bahasa dan Materi



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

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

Nomor : B-2324/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shiddiq Ardianta, 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 Shiddiq Ardianta, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040031
 Nama : AISYAH
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 September 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

an, Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM



Lampiran 7 Angket Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Digital Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Sasaran Program : Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

Mata Pelajaran : Cerita Fiksi

Validator : Dr. Husni Muhsin, S.Pd., M.Pi.

NIP : 198809162023211026

Peneliti : Aisyah

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *flashcard berbasis digital* yang dikembangkan pada materi cerita fiksi siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Tidak Baik.
- 2) Kurang Baik.
- 3) Cukup Baik.
- 4) Baik.

5) Sangat Baik

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					✓
2	Ketepatan media <i>flashcard</i> berbasis digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3	Desain gambar pada tampilan				✓	
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis digital tidak mudah hancur					✓
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.					✓
6	Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis digital dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.				✓	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					✓

8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari cerita fiksi.					✓
9	Penyajian media <i>flashcard</i> berbasis <i>digital</i> mendukung peserta didik untuk teribat langsung dalam belajar.					✓
10	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan					✓
11	Penyajian materi pada media <i>flashcard</i> berbasis <i>digital</i> runtut dan sistematis.				✓	
12	Desain media teratur dan konsisten				✓	
13	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik				✓	
14	Tulisan atau gambar mudah dibaca					✓
15	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.					✓
16	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi				✓	

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

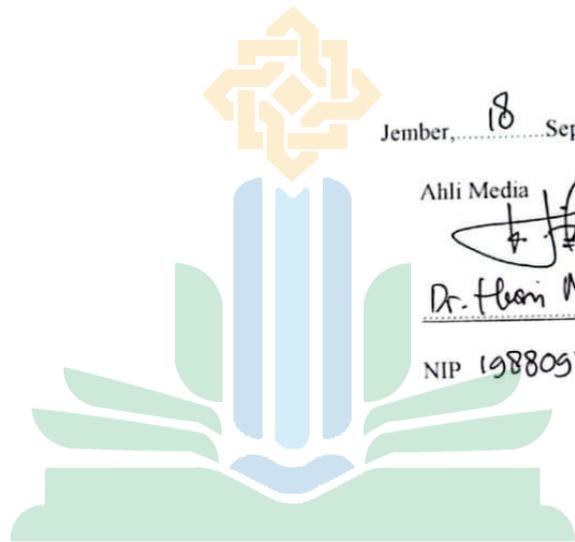
C. Komentar dan Saran

<p>① Petunjuk / buku pedoman ditambahkan</p> <p>② Benar (y/bela hanya db) termasuk pembuat, penyunting, validator</p> <p>③ typo & pepelli</p> <p>④ tambahkan Ibu Nabilah</p> <p>⑤ Simst cita putih lengkap</p>
--

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *falshcard berbasis digital* pada materi cerita fiksi siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.



Jember, 18 September 2024

Ahli Media

Dr. Hani Mubarak, S.Pd, M.G.

NIP 198809162023211026

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

Lampiran 8 Angket Validator Bahasa dan Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI DAN BAHASA

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Digital Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Sasaran Program : Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.

Mata Pelajaran : Cerita Fiksi

Validator : *Shidliq Ardianta, M.Pd.*

NIP : *198808232019031009*

Peneliti : Aisyah

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *flashcard berbasis digital* yang dikembangkan pada materi cerita fiksi siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Tidak Baik.
- 2) Kurang Baik.
- 3) Cukup Baik.

- 4) Baik.
5) Sangat Baik
4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.					✓
3	Materi yang disajikan dalam <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan pembelajaran.				✓	
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>flashcard berbasis digital</i> sudah jelas.					✓
5	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.					✓
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan perkembangan saat ini					✓
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi cerita fiksi.				✓	
9	Penyampaian materi dilakukan					✓

	runtut atau sistematis.						
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.						✓
11	Materi dalam media <i>flashcard</i> berbasis digital memenuhi ketercapaian pembelajaran.					✓	
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD						✓
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti.						✓
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik kelas IV.						✓
15	Menggunakan bahasa yang komunikatif.					✓	
16	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku di daerah setempat.					✓	

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

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

- 1 Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
- 2 Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
	kerap Eman	keti arah

C Komentar dan Saran

Secara umum saran
Barani Setua Caran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ
JEMBER

D Kesimpulan

Media pembelajaran *flashcard berbasis digital* pada materi cerita fiksi siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang ini dinyatakan:

- 1 Layak digunakan tanpa revisi.
- 2 Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
- 3 Tidak layak digunakan.



Jember, 10 September 2024

Ahli Materi dan Bahasa

f.

NIP 198208232017071009

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

Lampiran 9 Angket Ahli Pembeajaran

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Digital Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Siswa Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Sasaran Program : Kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang

Mata Pelajaran : Cerita Fiksi

Validator : MULIYATI

NIP :

Peneliti : Aisyah

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *flashcard berbasis digital* yang dikembangkan pada materi cerita fiksi siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Tidak Baik.
- 2) Kurang Baik.



3) Cukup Baik.

4) Baik.

5) Sangat Baik

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>flashcard</i> berbasis digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					✓
2	Ketepatan media <i>flashcard</i> berbasis digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					✓
4	Bahan ajar yang digunakan media <i>flashcard</i> berbasis digital tidak mudah hancur.					✓
5	Bahan dasar yang digunakan media <i>flashcard</i> berbasis digital tidak terlalu berat untuk dibawa.					✓
6	Media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis digital dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.					✓
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					✓
8	Media menambah motivasi peserta didik					

	untuk mempelajari materi cerita fiksi.					✓
9	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.				✓	
10	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					✓
11	Penyajian media <i>flashcard berbasis digital</i> mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.					
12	Kesesuaian materi dengan CP.				✓	
13	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					✓
14	Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
15	Kalimat yang terdapat pada media <i>flashcard berbasis digital</i> jelas dan mudah dipahami					✓
16	Penggunaan istilah pada materi media <i>flashcard berbasis digital</i> sudah tepat.				✓	
17	Penggunaan bahasa yang komunikatif dan tidak menggunakan bahasa setempat					✓
18	Tidak terdapat penafsiran ganda					✓
19	Materi yang disampaikan dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> jelas dan mudah dipahami.					✓
20	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.					✓
21	Materi yang disampaikan dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan					✓

	tujuan pembelajaran dan materi yang disajikan juga sesuai perkembangan saat ini					✓
22	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi cerita fiksi.			✓		

B. Kebenaran Media

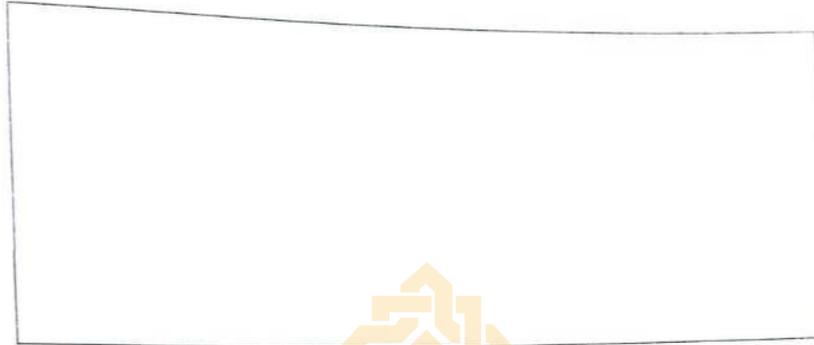
Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
	Dalam pembuatan media ini sudah bagus dan menarik dan tidak ada kesalahan di dalamnya.	Menurut saya, lebih perlu lagi di tingkatkan dalam pembuatan media berikutnya, supaya di senangin oleh anak didik kita.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. Komentar dan Saran



D. Kesimpulan

Media pembelajaran *flashcard berbasis digital* pada materi cerita fiksi siswa kelas IV di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Lumajang, 23 September 2024

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Guru Kelas


.....
Muhyati

NIP

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

NAMA : *Amel W*KELAS : *IV*

A. Petunjuk

- Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian media pembelajaran *flashcard digital* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, anda diminta untuk memberikan penilaian.
- Beri tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket Isian

No	Item Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tampilan pada media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> ini sangat menarik	√	
2	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> ini mudah dibaca.	√	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> ini.	√	
4	Gambar yang digunakan di dalam media <i>flashcard berbasis digital</i> ini sudah jelas.	√	
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> ini mudah dipahami.	√	
6	Media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> ini mudah digunakan.	√	

7	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah	✓	
8	Media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> membuat saya lebih bersemangat dalam belajar cerita fiksi.	✓	
9	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> ini membuat pembelajaran membaca menjadi tidak membosankan.	✓	
10	Media pembelajaran <i>flashcard berbasis digital</i> mempermudah dalam memahami materi cerita fiksi.	✓	



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

Lampiran 11 Preetest

SOAL PREE TEST

Nama Siswa : EKH

No.Absen : 16

Kelas : 4 IV

40

Kerjakanlah soal berikut ini dengan baik dan benar!

1. Cerita fiksi ialah kisah atau latar yang berasal dari imajinasi dengan kata lain, tidak secara ketat berdasarkan sejarah atau fakta yang ada. Berikut dibawah ini adalah contoh dari cerita fiksi, kecuali....

- a. Cerita batu menangis
- b. Malin kundang
- c. Sangkuryang
- d. Sejarah kemerdekaan Indonesia.

2. Berikut ini yang *bukan* ciri-ciri dari cerita fiksi ialah....

- a. Bersifat imajinasi
- b. Bersifat nyata atau sesuai dengan keadaan yang terjadi
- c. Bercerita tentang perasaan pembaca, bukan nilai logika melainkan emosi.
- d. Tidak ada nilai kebenaran relative

3. Peran utama yang memiliki karakter baik, suka menolong dan rendah hati biasanya disebut tokoh.....dalam cerita.

- a. Antagonis
- b. Tritagonis
- c. Protagonis
- d. Anonim

4. Perhatikan cerita dibawah ini untuk mengerjakan soal 4 dan 5!

Malin Kundang adalah seorang anak muda yang berangkat mencari kehidupan yang lebih baik di luar desanya. Ia berjanji akan kembali dan membahagiakan ibunya setelah berhasil sukses. Namun, setelah berhasil menjadi kaya, Malin Kundang lupa akan janjinya dan menolak mengakui ibunya ketika pulang ke desanya. Ibunya yang sangat sedih akhirnya mengutuk Malin Kundang menjadi batu.

Bagaimana karakter Malin Kundang berkembang sepanjang cerita ini?

- a. Awalnya baik, tapi kemudian menjadi sombong dan tidak menghargai keluarganya.
- b. Awalnya malas, tapi kemudian berubah menjadi rajin ketika menjadi kaya.
- c. Awalnya berani, tapi kemudian kehilangan keberaniannya saat kembali ke desa.
- d. Awalnya sederhana, tapi kemudian menjadi tamak dan serakah.

5. Apa yang mungkin menjadi makna dari kutukan yang diterima Malin Kundang?

- a. Menunjukkan bahwa kebahagiaan sejati tidak didapat dari kekayaan semata.
- b. Menegaskan pentingnya menghormati orang tua dan memenuhi janji.
- c. Mengajarkan tentang konsekuensi dari kesombongan dan pengkhianatan.
- d. Menggambarkan bahwa kebaikan hati akan selalu dihargai.

Lembar 12 Posttest

SOAL POST TEST

Nama Siswa : *Alvin-411*No. Absen : *8*Kelas : *IV*

Kerjakanlah soal berikut ini dengan baik dan benar!

- Perhatikanlah soal dibawah ini untuk menyelesaikan soal no 1 dan 2!

Roro Jongrang

Roro Jongrang adalah seorang putri cantik dari kerajaan Kediri. Suatu hari, Raden Bandung Bondowoso, seorang pangeran dari kerajaan Pengging jatuh cinta pada Roro Jongrang dan meminta untuk menikahnya. Namun, Roro Jongrang menolak karena ia tidak ingin menikahi pria yang berasal dari musuh bebuyutannya.

Raden Bandung Bondowoso sangat kecewa dan memutuskan untuk menggunakan kekuatan gaibnya. Dengan menggunakan ilmu hitam, ia membangun seribu candi dalam semalam sebagai bukti cintanya pada Roro Jongrang. Ketika Roro Jongrang melihat keindahan candi-candi tersebut, ia tidak bisa menolak ketika Raden Bandung Bondowoso kembali meminta untuk menikahnya. Namun, sebelum mengucapkan ikrar suci, Roro Jongrang meminta agar Bandung Bondowoso tidak menyelesaikan seribu candi tersebut. Dengan demikian, Bandung Bondowoso tidak bisa menyelesaikannya dan menjadi murka. Kemudian, ia mengutuk Roro Jongrang untuk menjadi patung yang terletak di paling atas candi terakhir yang belum selesai.

Apa yang mungkin menjadi pesan moral dari cerita Roro Jongrang?

- Keinginan untuk mempertahankan kehormatan dan prinsip memiliki nilai yang lebih penting daripada cinta.
 - Penggunaan kekuatan gaib selalu membawa konsekuensi yang buruk.
 - Percintaan yang tidak dapat direstui oleh orang tua akan selalu berakhir dengan kesedihan.
 - Setiap tindakan kebaikan akan dihargai, bahkan jika itu hanya sekecil apa pun.
- Puncak konflik dalam cerita ini terjadi ketika...
 - Roro Jongrang menolak lamaran Raden Bandung Bondowoso.

- Raden Bandung Bondowoso membangun seribu candi dalam semalam.
- c. Roro Jongrang meminta agar Bandung Bondowoso tidak menyelesaikan seribu candi tersebut.
- d. Roro Jongrang diutuk menjadi patung oleh Raden Bandung Bondowoso.
3. Perhatikan cerita dibawah ini!
Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.
Watak tokoh Kerbau dalam cerita tersebut adalah
- a. Kuat
- Dermawan
- c. Sombong
- d. Lemah
4. Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng binatang di hutan. Selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan. Suatu hari si Loreng menemukan sarang Semut Merah. Segera sarang itu ditutup menggunakan batu sehingga semutpun terperangkap didalam batu dan tidak bias keluar kembali.
Tokoh yang berwatak antagonis adalah
- Semut Merah
- b. Si Loreng
- c. Harimau
- d. tidak ada
5. Pada zaman dahulu, di daerah Sumatra Barat ada seorang lelaki yang sangat kaya seluruh sawah dan ladang di desanya menjadi miliknya sehingga ia sering disebut sebagai saudagar di desanya.
Latar tempat pada penggalan cerita tersebut adalah
- a. sawah
- b. ladang
- c. di desanya
- daerah Sumatra Barat

6. Kisah Malin Kundang dari Sumatra Barat adalah contoh cerita.....

- a. Fiksi
- b. Non Fiksi
- c. Fabel
- d. Novel

7. Tempat terjadinya suatu cerita disebut.....

- a. Tema
- b. Tokoh
- c. Amanat
- d. Latar

8. Dalam cerita fiksi sifat dari tokoh disebut juga.....

- a. Alur
- b. Amanat
- c. Latar
- d. Watak

9. Cerita fiksi adalah cerita yang dibuat berdasarkan.....

- a. Cerita misteri yang menakutkan
- b. Kisah nyata yang telah terjadi
- c. Imajinasi atau karangan penulisnya
- d. Mitos dan kejadian aneh didunia

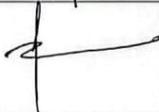
10. Rangkaian peristiwa atau kejadian yang terdapat dalam suatu cerita disebut....

- a. Alur
- b. Tema
- c. Latar
- d. Amanat

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

Lampiran 13 Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDN NGUTER 03 KECAMATAN PASIRIAN KABUPATEN LUMAJANG

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	07 Oktober 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala Sekolah Bapak Surahmat Hermanto, S.Pd	
2	09 Oktober 2024	Observasi di SDN Nguter 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang	
3	18 September 2024	Validasi media <i>flashcard</i> berbasis digital kepada ahli media bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si	
4	18 September 2024	Validasi media <i>flashcard</i> berbasis digital kepada ahli materi bapak Shidiq Ardianta, M.Pd	
5	23 September 2024	Validasi media <i>flashcard</i> berbasis digital kepada ahli pembelajaran Ibu Mulyati, S.Pd	
6	11 Oktober 2024	Uji coba pertama media <i>flashcard</i> berbasis digital kepada peserta didik kelas IV	
7	14 Oktober 2024	Uji coba kedua media <i>flashcard</i> berbasis digital kepada peserta didik kelas IV	
8	15 Oktober 2024	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik kelas IV	
9	19 Oktober 2024	Meminta surat pernyataan selesai penelitian disekolah	

Lumajang, 19 Oktober 2024



BIODATA



A. Data Diri

Nama : Aisyah
 NIM : 202101040031
 TTL : Lumajang, 19-04-2002
 Alamat : Dsn. Krajan 1 Ds. Lempeni Kec. Tempeh Kab.
 Lumajang
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : cacaaisyah579@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : PGRI Tempeh 2007/2008
 Sekolah Dasar : SDN 1 Tempeh 2013/2014
 Sekolah Menengah Pertama : SMP Negeri 1 Tempeh 2016/2017
 Sekolah Menengah Atas : MAN 1 Lumajang 2019/2020
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2020-Sekarang