

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI
BERBASIS QR CODE UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH
RAUDLOTUL JANNAH UNGGULAN JENGGAWAH
JEMBER**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI
BERBASIS QR CODE UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH
RAUDLOTUL JANNAH UNGGULAN JENGGAWAH
JEMBER**

SKRIPSI

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



Oleh:
Tarisa Anjani
NIM : 212101040006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS
QR CODE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLOTUL JANNAH
UNGGULAN JENGGAWAH JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh :



Tarisa Anjani
NIM : 212101040006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing

Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197103062005011001

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI
BERBASIS *QR CODE* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH
RAUDLOTUL JANNAH UNGGULAN JENGGAWAH
JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari: Selasa
Tanggal: 29 April 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP. 198607062019031004


Ari Dwi Widodo, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198703312023211015

Anggota:

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I.

2. Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

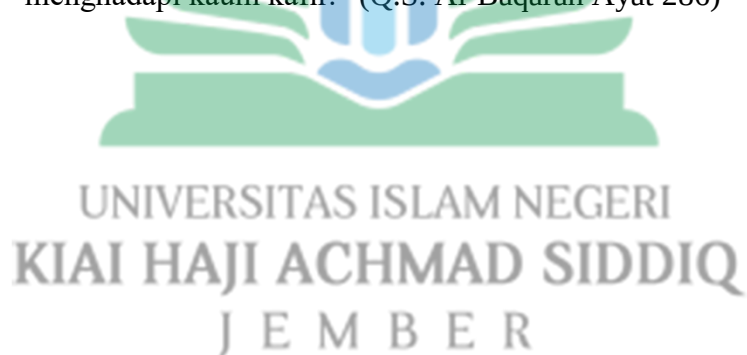


Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا^ج لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ^ف رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا
إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا^ع رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ^ه عَلَى الَّذِينَ مِنْ
قَبْلِنَا^ج رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ^ط وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا^ع أَنْتَ
مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ﴿٢٨٦﴾

Artinya: Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari kebajikan yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), “Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami, maka tolonglah kami menghadapi kaum kafir.” (Q.S. Al-Baqarah Ayat 286)*



*Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Bandung: Halim Qur'an, 2018), 49.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Teristimewa kedua orang tua penulis. Bapak Bambang Cahyono yang telah menjadi motivator terbaik dalam kehidupan penulis sehingga bisa menyelesaikan kuliah, dan Ibu Sony Herlina penulis ucapkan terimakasih atas jasa, iringan doa dan penyemangat yang tak henti-hentinya diberikan dalam mengiringi setiap perjalanan dalam menyelesaikan pendidikan sampai jenjang ini. Semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah dan senantiasa diberi kesehatan, Aamiin.
2. Almarhumah nenek tersayang yakni Waginem, yang semasa kecil selalu merawat dengan penuh kasih sayang. Terimakasih atas segala cinta dan perhatian yang tak terhingga. Kenangan dan cinta almarhumah akan selalu hidup dalam hati penulis. Semoga Allah SWT menempatkan almarhumah di tempat yang paling indah disisi-Nya, Aamiin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa kesehatan, ilmu pengetahuan, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang yakni Addinul Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.”

Kelancaran dan kesuksesan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Tanpa bimbingan dan dukungan tersebut penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sampaikan terimakasih yang tiada batasnya kepada :

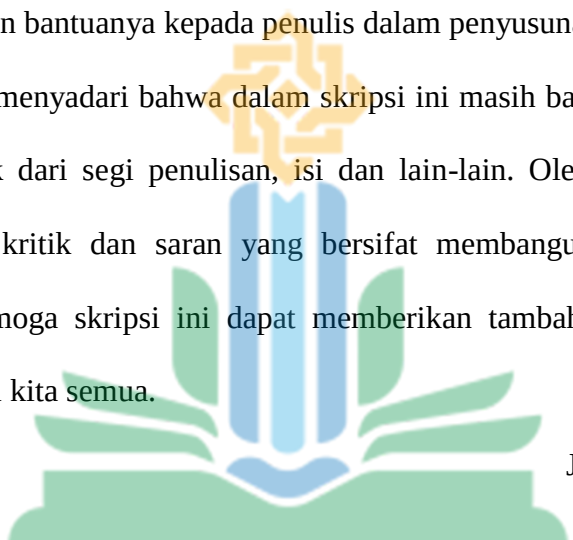
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama penulis menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktunya dan menerima judul skripsi ini.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat kepada penulis.
6. Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna menyelesaikan media ini.
7. Ibu Ira Ira Nurmawati, M.Pd., selaku Dosen ahli media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam menyelesaikan media ini.
8. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Dosen ahli materi dan bahasa yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahannya untuk materi dan bahasa pada media ini.
9. Semua dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu, kritik dan saran yang membangun sehingga penulis telah sampai tahap ini.
10. Bapak Redi Nur Hamzah, S.ST., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

11. Ibu Cayha Fatmaningdiah, S.Pd., selaku wali kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember yang selalu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penelitian.
12. Peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember yang sudah bersedia menjadi objek pada penelitian ini.
13. Teman almamater, PGMI kelas D2 yang mana telah memberi dukungan, semangat, dan bantuannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi penulisan, isi dan lain-lain. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk membenahi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 07 April 2025



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

Tarisa Anjani
NIM. 212101040006

ABSTRAK

Tarisa Anjani, 2025 : *Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.*

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Gambar Berseri Berbasis QR Code, Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Media pembelajaran penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, memiliki keterbatasan media berupa buku paket dan LKS. Sehingga perlu adanya inovasi baru. Media Gambar Berseri Berbasis QR Code hadir sebagai solusi, menyajikan cerita berurut berdasarkan topik dalam format kalender duduk dengan QR Code berisi materi teks narasi dan permainan menarik perhatian peserta didik.

Rumusan masalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media gambar berseri berbasis QR Code untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media gambar berseri berbasis QR Code untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember? 3) Bagaimana kepraktisan media gambar berbasis QR Code untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember?

Tujuan penelitian: 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran gambar berseri berbasis QR Code untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran gambar berseri berbasis QR Code untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. 3) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran gambar berseri berbasis QR Code untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran. Kelayakan media ini divalidasi oleh ahli media (94%), ahli materi (92%), ahli bahasa (90%), ahli pembelajaran (89,57%), ahli keterampilan bahasa (87,27%) dengan persentase keseluruhan 90,56% (valid dan sangat layak/sangat baik). Kepraktisan media berdasarkan angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata 92%, dan berdasarkan hasil keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan media mencapai 84,61%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasanya media Gambar Berseri Berbasis QR Code dapat dikatakan praktis.

DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Sampul.....	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Persetujuan Tim Penguji.....	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu	19
B. Kajian Teori	34

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	53
C. Uji Coba Produk.....	57
1. Desain Uji Coba	57
2. Subjek Uji Coba	58
3. Jenis Data	59
4. Instrumen Pengumpulan Data	59
5. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Penyajian Data Uji Coba	70
B. Analisis Data	106
C. Revisi Produk	126
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	130
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	130
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	132
DAFTAR PUSTAKA.....	134
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Penelitian Terdahulu	28
2.2	Indikator Keterampilan Berbicara	49
3.1	Rubrik Penilaian Peningkatan Keterampilan Berbicara	63
3.2	Presentase Kelayakan Validasi Ahli	67
3.3	Skala Likert.....	68
3.4	Presentase Keterampilan Berbicara	69
4.1	Hasil Penilaian Ahli Media.....	83
4.2	Hasil Penilaian Ahli Materi	85
4.3	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	87
4.4	Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	89
4.5	Hasil Penilaian Ahli Keterampilan Bahasa.....	93
4.6	Komentar dan Saran	103
4.7	Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	108
4.8	Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	109
4.9	Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa	111
4.10	Rekapitulasi Penilaian Ahli Pembelajaran.....	113
4.11	Rekapitulasi Penilaian Ahli Keterampilan Bahasa	115
4.12	Hasil Validasi Kelayakan	117
4.13	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	119
4.14	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar	120
4.15	Hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik (Pre-Test).....	123

4.16 Hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik (Post-Test)	125
4.17 Hasil Revisi Media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>	128



DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal.
1.1 Media Gambar Berseri Berbasis Interaktif	12
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	52
4.1 Wawancara dengan Wali Kelas IV	72
4.2 Buku Bahasa Indonesia Kelas IV	76
4.3 Desain Gambar Berseri Berbasis Qr Code pada Canva	79
4.4 Cover depan sebelum direvisi	80
4.5 Kegiatan Menyimak Materi Teks Narasi	81
4.6 Uji Coba Kelompok Kecil.....	96
4.7 Proses Pendalaman Materi	96
4.8 Cara Penggunaan Media	97
4.9 Penggunaan Media oleh Peserta Didik	97
4.10 Presentasi Hasil Kerja di Depan Kelas	98
4.11 Peserta Didik Mengisi Angket	98
4.12 Uji Coba Kelompok Besar	99
4.13 Proses Pendalaman Materi	100
4.14 Cara Penggunaan Media	100
4.15 Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>	101
4.16 Presentasi Hasil Kerja di depan Kelas	101
4.17 Peserta Didik Mengisi Angket	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang, maka pendidikan harus selalu dikembangkan secara baik agar bisa bermanfaat. Pendidikan merupakan bagian yang menyeluruh, menyatu, dan terstruktur, karena pendidikan merupakan sarana seseorang agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara sebagai individu yang dapat menghadapi tantangan di masa depannya yang bertanggung jawab. Hakikat pendidikan tidak terlepas dari hakikat manusia itu sendiri, karena manusia lah yang menjadi peran penting dalam proses jalannya pendidikan.² Memiliki tenaga pendidik yang berkompeten akan memudahkan sekolah dalam menjalankan amanahnya dan mencapai tujuan yang tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sesuai dengan UU tersebut, tujuan pendidikan yaitu:

“Untuk mengembangkan potensi Peserta Didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”³

² Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 33-34.

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3.

Dari tujuan pendidikan tersebut, diharapkan menghasilkan pembelajaran yang baik dan berkualitas sehingga menghasilkan tujuan pendidikan yang diharapkan. Usaha untuk menghasilkan tujuan pendidikan yang sesuai dengan harapan, maka perlu pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, sebagai seorang Pendidik harus memiliki keterampilan dan kreatifitas tersebut adalah bagaimana upaya seorang Pendidik mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik. Dalam meningkatkan pendidikan yang berkualitas, Pendidik harus melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik.⁴

Gagne menyatakan dalam bukunya Arief S. Sadiman bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.”⁵ Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), menyatakan bahwa: Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima.⁶

⁴ Ahmad Nur Imammudin, “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran Fikih dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ishlah Jenggawah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 2.

⁵ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 6.

⁶ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 7.

Dalam suasana yang tidak membosankan atau monoton, pendidik dapat menggunakan media selama pembelajaran. Secara harfiah media artinya “perantara” atau “pengantar” suatu informasi antara pendidik ke peserta didik untuk mencapai alur pembelajaran yang efektif, media dapat menangkap, memproses dan menyusul kembali informasi visual atau verbal.⁷ Pengertian lain media adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung dari pendidik kepada peserta didik guna menjelaskan materi yang diajarkan.⁸

Untuk membantu peserta didik memahami materi, pembelajaran harus dikemas dengan baik. Salah satu yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi adalah media pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan ini dapat dihadirkan dengan memanfaatkan media yang menyenangkan mengingat kondisi seperti sekarang ini, maka media pembelajaran yang digunakan harus berkembang atau merupakan inovasi-inovasi dari media sebelumnya. Pada saat ini kita sudah memasuki zaman yang bisa dibilang cukup modern, tentunya kita perlu membekali peserta didik dengan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman. Disisi lain penggunaan media pembelajaran diharapkan akan mampu membuat peserta didik agar lebih berkesan dengan proses pembelajaran yang menarik. Dalam Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 44 tentang dasar penggunaan media pembelajaran, yaitu:

⁷ Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.

⁸ Raudatul Munawaroh, “Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN I Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 1.

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

Artinya: (mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.(QS. An-Nahl: 44).⁹

Sumber belajar dapat menggunakan media pembelajaran. Semakin canggihnya media yang kita gunakan dalam proses pembelajaran maka semakin meningkatkan kepercayaan diri dan inspirasi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik membutuhkan media untuk menjelaskan materi yang mengandung banyak penjelasan, sulit dipahami bahkan mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa nasional dan sebagai identitas Bangsa Indonesia. Karena itu mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang strategis dalam kurikulum sekolah. Belajar bahasa ialah belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis. Kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa terwujud dalam empat aspek keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Semua keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya.¹⁰ Penguasaan keempat keterampilan tersebut menjadi sasaran utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai

⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemhan*, (Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014), 272.

¹⁰ Tarigan Djago, *Berbicara*, (Bandung: Angkasa, 2011).

oleh peserta didik adalah keterampilan berbahasa.

Penelitian ini difokuskan pada satu aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dimiliki setiap individu dengan tidak mengabaikan keterampilan berbahasa lainnya. Soenardi Djiwandono menjelaskan bahwasanya berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan. Berbicara merupakan suatu keterampilan, dan keterampilan tidak akan berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus.¹¹ Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang paling esensial, karena penguasaan dalam keterampilan ini dapat menggabungkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan lebih tepat. Keterampilan berbicara juga merupakan kemampuan peserta didik untuk mengucapkan bunyi-bunyi untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Keterampilan berbicara di sekolah digunakan sebagai sarana menyatakan pendapat, ide, memberi tahu informasi dan atau menerima informasi. Proses pembelajaran yang baik di kelas merupakan sebuah interaksi yang bagus, sehingga sangat penting bagi peserta didik menguasai keterampilan berbicara agar semua keterampilan dan potensi yang dimiliki dapat terasah dan dimaksimalkan dengan baik.¹²

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dengan melalui penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media

¹¹ Isah Cahyani, *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012).

¹² Roni Subhan, "Pengembangan Model Penilaian Kinerja Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (July 18, 2023): 216–30, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p216--230>.

pembelajaran salah satunya dapat berupa wadah penyampaian materi belajar dan mengajar. Media pembelajaran yang juga ditambahkan dengan konten interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran mandiri. Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangatlah diperlukan, mengingat perkembangan teknologi jaman sekarang ini sangatlah pesat, sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran memudahkan Pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.¹³ Penggunaan media gambar berseri berbasis interaktif dapat membantu Pendidik dan peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran, selain itu fitur interaktif yang terdapat pada media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi karena adanya interaksi peserta didik dan sistem.

Media untuk peserta didik dirancang sebaik mungkin agar mereka lebih mudah memahami materi dan akan betah saat belajar jika belajar medianya berkualitas. Salah satu media yang bisa diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media gambar berseri. Media gambar berseri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar berseri yang dimodifikasi dalam bentuk kalender besar dan dipajang di depan kelas dengan dimodifikasi menggunakan scan barcode yang berisi kuis interaktif.

Seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali inovasi yang dilakukan manusia untuk memudahkan kegiatan kehidupan manusia. Mulai

¹³ Sifanatul Aqma, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember" (undergraduate, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023), <http://digilib.uinkhas.ac.id/29581/>.

dari teknologi yang sederhana sampai yang mutakhir. Di era 4.0 ini penggunaan teknologi *quick response code* atau yang familiar dikenal dengan *QR Code* sudah sangat lumrah dan banyak digunakan di berbagai lini kehidupan. *QR Code* merupakan teknologi berbentuk garis dua dimensi yang penampilannya seperti pixel pecah.¹⁴ *QR Code* bisa dikembangkan untuk keperluan pendukung keberhasilan pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan, Burns mengungkapkan bahwa *QR Code* memiliki keunggulan diantaranya memudahkan akses materi bagi peserta didik, menghubungkan konten materi menjadi sederhana, melibatkan langsung peserta didik dengan konten materi pelajaran, membantu peserta didik untuk berbagi proyek dan evaluasi belajar yang lebih akurat dan fleksibel.¹⁵

Media gambar berseri berbasis *QR Code* merupakan media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar peneliti mengembangkan melalui *QR Code* yang berisi materi pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media gambar berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide atau gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut. Melalui media gambar berseri peserta didik dapat dengan mudah menuangkan ide atau gagasan dengan kata-kata sesuai dengan urutan gambar. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam

¹⁴ Ivan Taufan Adiwinoto dan Amelia Santoso, "Desain Sistem Informasi untuk Tracking Dan Tracing Pada Warehouse Dengan Menggunakan Teknologi QR Code," *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri* vol.16 no.2 (Mei 19, 2021): 104.

¹⁵ Nur Rarastika, "Penggunaan Teknologi QR Code Dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar," *Prosiding Pendidikan Dasar* vol.1 no.1 (Januari 6, 2022): 96.

merangkai kata-kata dengan baik yang bisa menghasilkan sebuah gagasan yang utuh. Menurut Arsyad media gambar berseri dapat didefinisikan sebagai gambar yang merangkai suatu kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan.¹⁶ Media gambar berseri memadukan beberapa gambar yang berbeda namun saling berkaitan sehingga membentuk suatu rangkaian cerita tertentu. Kelebihan media gambar berseri adalah mudah digunakan, menarik bagi peserta didik dan lebih mudah menunjukkan urutan.

Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan merupakan Madrasah Ibtidaiyah yang berlokasi di daerah Wonojati, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember. Madrasah Ibtidaiyah ini merupakan madrasah yang mengutamakan ilmu keagamaan didalam pengajarannya dan mengajarkan bagaimana berbudi pekerti yang tinggi terhadap peserta didiknya. Selain itu, pendidik disana juga mengajar dengan ikhlas dan sepenuh hati. Lingkungan di sekitar madrasah tersebut juga nyaman dan tentram yang membuat peserta didik nyaman dalam menerima materi pelajaran. Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan juga merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah unggulan yang ada di Kecamatan Jenggawah dari segi program-programnya yakni salah satunya program tahfidz dan juga aktif dalam perlombaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 September 2024 mengungkapkan bahwa ada kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam menyampaikan materi antara lain yakni seperti kurangnya

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017).

media yang digunakan selama proses pembelajaran dan merasa sulit untuk membuat media pembelajaran. Terkadang pendidik hanya menggunakan buku dan memaparkan di papan tulis sehingga ketika pembelajaran terlihat bosan dan tidak tertarik, dan peserta didik menganggap Bahasa Indonesia termasuk pelajaran yang membosankan sehingga membuat mereka jenuh dan tidak fokus dalam pembelajaran.¹⁷ Pendidik di madrasah tersebut khususnya kelas IV sudah sesuai dengan jurusan yang diampunya yakni S1 PGMI dan kompetensi pendidik sudah terbilang bagus, hanya saja kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Adapun salah satu kendala dalam menggunakan suatu media yaitu terbatasnya waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga pendidik hanya menggunakan media buku paket pada saat proses pembelajaran sehingga menyebabkan suasana yang membosankan. Selain itu, tidak adanya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kurangnya keterampilan berbicara sering terjadi terutama pada peserta didik kelas empat di sekolah dasar, dalam melakukan pembelajaran dikelas empat diperlukan media yang berguna sebagai pengantar/perantara pendidik kepada peserta didik.

Diharapkan media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* ini dapat menjadi solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk

¹⁷ Observasi di MI Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, 10 September 2024.

memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik secara efektif. Dengan menerapkan gambar ke dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, minat belajar peserta didik akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Sri Wahyundari pada proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Kelompok B Jaya Kumara Cau Belayu, menunjukkan bahwa media gambar berseri ini merupakan media pembelajaran yang valid dan layak untuk digunakan.¹⁸ Dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media gambar berseri memiliki potensi untuk dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.”

¹⁸ Ni Wayan Sri Wahyundari, “Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember?
3. Bagaimana kepraktisan media gambar berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada

siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV. Detail produk yang diharapkan dalam pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Produk media gambar berseri berbasis *QR Code* pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV



Gambar 1.1
Media Gambar Berseri Berbasis Interaktif

2. Media gambar berseri berbasis *QR Code* berbentuk cetak yaitu sebuah kalender dengan ukuran A5 jenis kertas *Art Paper* yang berukuran 21 x 15 cm
3. Media gambar berseri dilengkapi gambar animasi yang menarik perhatian peserta didik
4. *QR Code* berisi tentang video pembelajaran seputar materi teks narasi, link membaca teks narasi Malin Kundang, menyusun gambar berseri Malin Kundang dengan menempelkan setiap gambar sesuai urutan peristiwa, dan membuat kalimat menggunakan kata penghubung antarkalimat dari kegiatan gambar berseri yang dilakukan oleh Budi
5. Media gambar berseri berbasis *QR Code* ini didesain menggunakan kalender duduk dengan satu sisi agar menarik antusias belajar peserta didik
6. Media gambar berseri berbasis *QR Code* ini juga dilengkapi dengan panduan untuk penerapannya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media ini menjadi sangat penting karena memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Pengembangan media gambar berseri berbasis *QR Code* dapat menambah dan memperkaya wawasan baik dalam segi ilmu pengetahuan maupun teknologi.
 - b. Adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan proses pembelajaran baik di dalam kelas atau di luar kelas.

- c. Peserta didik lebih mudah memahami materi dengan media yang praktis, lebih efektif dan efisien disertai dengan tampilan yang menarik.
 - d. Adanya pengembangan media gambar berseri berbasis *QR Code* memberikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada penggunaan media pembelajaran dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia peserta didik menjadi lebih baik.
 - e. Membantu memperluas wawasan akademik dan sebagai dasar pada penelitian pengembangan lanjutan dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi peserta didik; meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia, menambah pengalaman belajar yang aktif, menarik dan menyenangkan.
 - b. Bagi pendidik; dapat mempermudah pendidik untuk memberikan pembelajaran yang maksimal kepada peserta didik yakni, dengan bantuan media. Pendidik dapat mengasah kemampuan terkait teknologi digital dalam penggunaan media, sehingga pendidik tidak gagap teknologi dan dapat mengikuti perkembangan zaman melalui media di dunia pendidikan.
 - c. Bagi lembaga pendidikan; meningkatkan kurikulum pembelajaran dan dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang telah ada di sekolah terkait dengan pembuatan media pembelajaran.

- d. Bagi peneliti; dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam membuat media gambar berseri berbasis *QR Code*.
- e. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember; dapat menjadi tambahan literatur bagi lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember serta tambahan referensi bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan media gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran menggunakan gambar berbasis *QR Code* ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu:

- a. Media gambar berseri berbasis *QR Code* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.
- b. Meningkatkan minat berbicara peserta didik melalui permainan yang menarik. Sehingga peserta didik terbiasa untuk berbicara yang baik dan benar.
- c. Pengembangan media gambar berseri berbasis *QR Code* dapat diakses secara *offline* atau pun *online* oleh peserta didik di kelas dengan pengawasan Pendidik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media gambar berseri berbasis *QR Code* ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Produk yang dihasilkan berupa media gambar berseri berbasis *QR Code* yang berisi tentang gambar berseri untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Indonesia peserta didik dan *QR Code* yang mencakup video pembelajaran dan kuis yang membahas materi teks narasi.
- b. Uji coba produk hanya dapat dilakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media pembelajaran

Suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa produk. Proses ini bertujuan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk ini berarti mengembangkan produk yang telah ada atau membangun produk baru kemudian di uji kelayakan dan kepraktisannya.

2. Media gambar berseri berbasis *QR Code*

Media gambar berseri adalah salah satu jenis media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan suatu cerita, konsep, atau informasi tertentu. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara visual dan bertahap, karena setiap gambar mewakili bagian dari alur cerita atau

penjelasan. Penggunaan gambar berseri dalam pembelajaran sangat efektif untuk menarik perhatian peserta didik, terutama pada jenjang pendidikan dasar, karena memanfaatkan kekuatan visual untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, media ini dapat merangsang imajinasi, membantu peserta didik mengingat informasi lebih lama, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Media gambar berseri ini juga dapat dimodifikasikan dengan teknologi interaktif dengan melalui *QR Code* yang berisi kuis dan video seputar pembelajaran.

QR Code atau *Quick Response Code* adalah jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai informasi, seperti teks, tautan (URL), atau data tertentu. *QR Code* terdiri dari pola kotak-kotak hitam dan putih yang tersusun dalam bentuk persegi. Informasi yang tersimpan di dalam *QR Code* bisa diakses dengan cara memindainya menggunakan perangkat seperti ponsel pintar atau alat pemindai khusus. Teknologi ini memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan praktis hanya dengan satu kali pemindaian. Dalam konteks pembelajaran, berbasis *QR Code* dapat diterapkan pada berbagai bentuk media, seperti yang dilakukan oleh peneliti dalam menggunakan media gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

3. Keterampilan berbicara bahasa Indonesia

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang produktif. Artinya, melalui kemampuan berbicara seseorang menyampaikan pengalaman, pikiran, gagasan, ide kreatif, dan pendapatnya kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbicara seseorang ditentukan oleh tingkat penguasaannya terhadap topik pembicaraan dan kebahasaan. Berbicara sebagai salah satu modus komunikasi, erat kaitannya dengan kegiatan berbahasa lisan. Berbicara pada dasarnya merupakan usaha menyampaikan pesan atau memberi informasi kepada orang lain. Untuk memiliki keterampilan berbicara yang baik dan efektif diperlukan pengetahuan yang memadai mengenai substansi pembicaraan dan pengetahuan tentang teknik-teknik berbicara yang baik dan efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dimana didalamnya meliputi studi-studi yang berkaitan dengan topik atau masalah yang diteliti, sehingga dapat menjadi acuan peneliti untuk memperkaya teori dan membangun dasar teori serta metodologi untuk peneitian baru.

Pada dasarnya segala sesuatu yang terjadi saat ini bukanlah suatu hal yang baru, melainkan sesuatu yang ada sejak dulu. Bagian ini menyajikan beberapa penilitian terdahulu yang memiliki beberapa persamaan dan perbedaan tentunya dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai bahan pertimbangan untuk membuktikan orisinalitas penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Rizka Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI.”

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang belum bervariasi, keterbatasan alat dan bahan dalam proses pembelajaran. SD Negeri 1 Siliwangi dan MI Miftahul Falah Siliwangi Pringsewu didalam proses pembelajaran sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran tetapi penggunaan media pembelajaran belum bervariasi. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa buku pop-up pada pembelajaran menulis narasi Bahasa Indonesia kelas IV di SD/MI, mengetahui keefektifan media dengan mengetahui respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran pop-up book dan untuk mengetahui respon kelayakan validasi terhadap media pembelajaran pop-up book. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Hasil validasi pada media pembelajaran pop-up book oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 93% dengan kriteria sangat layak, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 93% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Penilaian pada respon pendidik memperoleh rata-rata persentase 96% dengan kriteria sangat layak, dan respon peserta didik pada uji coba

kelompok kecil di SD Negeri 1 Siliwangi memperoleh rata-rata persentase 89% dengan kriteria sangat layak, serta uji coba kelompok besar pada dua sekolah di SD Negeri 1 Siliwangi dan MI Mifthaul Falah memperoleh rata-rata persentase 96% dengan kriteria sangat layak. Disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book pada menulis narasi Bahasa Indonesia kelas IV di SD/MI yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁹

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah menggunakan metode penelitian *research and development*, media yang digunakan yaitu media gambar berseri. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah model penelitian menggunakan menurut Borg and Gall sedangkan pada peneliti menggunakan model ADDIE, media gambar berseri berbasis Pop-Up Book, sedangkan peneliti menggunakan media gambar berbasis berbasis *QR Code*. Selain itu variabel dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian ini dilakukan di SD/MI, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

¹⁹ Rizka Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop - Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

2. Laeli Izkiyah, “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang.”

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah media yang tersedia masih terbatas untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media dan menguji kelayakan dari media gambar berseri berbasis montase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media gambar berseri mendapat kriteria sangat baik. Persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli media adalah 94,1% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar uji skala kecil mengalami peningkatan dengan perolehan kriteria sedang.²⁰

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah menggunakan metode penelitian *reseach and development*, media yang digunakan yaitu media gambar berseri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model penelitian menggunakan menurut Borg and Gall sedangkan pada peneliti menggunakan model ADDIE, media gambar berseri pada penelitian terdahulu berbasis montase, sedangkan peneliti menggunakan media gambar berseri berbasis *QR Code*. Selain itu variabel dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi, sedangkan penelitian yang

²⁰ Laeli Izkiyah, “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020).

dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Wonosari 03 Semarang, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

3. Ni Wayan Sri Wahyundari, “Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak.”

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa lisan anak-anak masih sangat kurang dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa secara lisan belum pernah dikembangkan apalagi diterapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan berbahasa lisan anak kelompok B taman kanak-kanak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar berseri ini valid dan layak untuk diterapkan. Berdasarkan uji validitas materi dan media, dengan rata-rata nilai CVR 1,00 dan nilai CVI 1,00. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak usia dini memiliki 3 tahapan dan dinilai valid serta layak untuk diterapkan.²¹

²¹ Ni Wayan Sri Wahyundari, “Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021).

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah jenis penelitian *research and development* dengan menggunakan model ADDIE, media yang digunakan berupa media gambar berseri, variabel yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan atau meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Perbedaan dari penelitian ini dengan peneliti yakni media yang digunakan sekedar media cetak sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa fisik dan berbasis QR Code. Selain itu subjek yang dilakukan oleh penelitian ini adalah pada anak kelompok B taman kanak-kanak, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni pada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

4. Sulastri, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 2 Peserta didik Kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023."

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sekolah hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran, khususnya dalam menulis narasi, dan tidak pernah menggunakan media gambar berseri. Selain itu, peserta didik yang mengikuti pembelajaran kurang antusias dan tidak fokus akibatnya kurangnya penggunaan media pembelajaran dan PMB oleh pendidik. Sehingga berdampak pada kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar, yaitu peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan menulis jika tidak ada media visual

karena dengan media visual peserta didik dapat memahami apa yang dilihatnya, Pendidik cenderung menggunakan pendekatan deduktif untuk membuat pembelajaran menjadi membosankan, terkadang Pendidik hanya menyuruh peserta didik untuk menulis tentang pengalaman mereka tanpa memberikan penjelasan yang jelas tentang menulis narasi, dan instruktur tidak menggunakan media mutakhir dan orisinal yang merangsang aktivitas mental, fisik dan emosional peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis narasi pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia tema 4 Subtema 2 peserta didik kelas IV SDN 35 Ampenan. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 40,87 setelah diberikan perlakuan dengan media gambar berseri, nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 70,95. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol 42 setelah diberi perlakuan media gambar potongan puzzle, nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol mengalami peningkatan menjadi 63,91. Dari perhitungan nilai rata-rata tersebut, hasil tes kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 30,08% sedangkan hasil tes kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 21,91%.²²

²² Sulastris, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi pada Muatan pelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 2 Peserta didik Kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023), 14.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah media yang digunakan berupa media gambar berseri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode (*Research and Development*), media yang digunakan hanya berupa cetak sedangkan pada peneliti yang digunakan berbasis cetak dan *QR Code*, variabel yang digunakan terhadap keterampilan menulis narasi sedangkan dari peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Selain itu, subjek yang dilakukan oleh penelitian ini adalah di SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023, sedangkan dari peneliti dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

5. Rahmawati, “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri pada Peserta didik Kelas V MIN 25 Aceh Besar.”

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah hasil menulis peserta didik belum sesuai dengan apa yang diharapkan diantaranya meliputi tidak adanya media yang mendukung sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif dan tidak adanya media yang mendukung sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif dan tidak semangat dalam belajar karena selam ini Pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui aktivitas Pendidik, aktivitas peserta didik, hasil belajar

peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan peningkatan keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media gambar berseri pada peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas Pendidik pada siklus I memperoleh nilai yaitu 2,58% dengan kategori baik, meningkat pada siklus II yaitu 3,47% dengan kategori baik, dan meningkat pada siklus III yaitu 3,82% dengan kategori sangat baik. (2) Aktivitas peserta didik pada siklus I yaitu memperoleh nilai 2,11% dengan kategori cukup baik, meningkat pada siklus II yaitu 2,88% kategori baik dan juga meningkat pada siklus III yaitu 3,70% kategori sangat baik. (3) Hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 40,54% dengan kategori kurang, meningkat pada siklus II yaitu 72,97% kategori baik dan juga meningkat pada siklus III yaitu 94,59% baik sekali dan peserta didik telah tuntas secara klasikal.²³

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yakni menggunakan media gambar berseri. Perbedaan dari penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian *research and development* dengan model penelitian ADDIE, variabel yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi sedangkan yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Selain itu, subjek yang dilakukan dalam penelitian yaitu di kelas V MIN 25 Aceh

²³ Rahmawati, "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri pada Peserta didik Kelas V MIN 25 Aceh Besar" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019), 3-4.

Besar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Rizka Wahyuni, 2019	Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI	Pengembangan media gambar berseri Metode penelitian <i>research and development</i>	Pada penelitian terdahulu menggunakan model Borg and Gall, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu media gambar berseri berbasis Pop-Up Book, sedangkan peneliti menggunakan media gambar berbasis QR Code. Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa

				Indonesia. Subjek dalam penelitian terdahulu dilakukan di SD/MI, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.
2	Laeli Izkiyah, 2020	Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang	Pengembangan media gambar berseri Metode penelitian <i>research and development</i>	Pada penelitian terdahulu menggunakan model Borg and Gall, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran pada penelitian terdahulu yaitu media gambar berseri berbasis montase sedangkan peneliti menggunakan media gambar berseri berbasis QR Code. Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi, sedangkan penelitian ini

				bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian terdahulu dilakukan di kelas III SDN Wonosari 03 Semarang, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di kelas IV MI Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.
3	Ni Wayan Sri Wahyundari, 2021	Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak	Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia Metode penelitian <i>research and development</i> dengan menggunakan model ADDIE	Pada penelitian terdahulu media pembelajaran yang digunakan sekedar media fisik, sedangkan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti berupa fisik dan berbasis interaktif. Subjek dalam penelitian terdahulu dilakukan pada anak kelompok B taman kanak-kanak, sedangkan penelitian yang

				dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.
4	Sulastri, 2023	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 2 Peserta didik Kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023	Pengembangan media gambar berseri	Pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode <i>research and development</i> . Pada penelitian terdahulu media yang digunakan hanya berupa fisik, sedangkan peneliti menggunakan media gambar berseri berbasis QR Code. Pada penelitian terdahulu variabelnya terhadap keterampilan menulis narasi, sedangkan dari peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian

				terdahulu dilakukan di SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MI Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.
5	Rahmawati, 2019	Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri pada Peserta didik Kelas V MIN 25 Aceh Besar	Pengembangan media gambar berseri	Pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode <i>research and development</i> . Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Subjek yang dilakukan dalam penelitian

				terdahulu dilakukan di di kelas V MIN 25 Aceh Besar, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini meneliti tentang “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.” Penelitian ini menggunakan media pembelajaran gambar berseri dengan menggunakan *QR Code* yang berisi kuis dan video pembelajaran sebagai alat bantu untuk melengkapi media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik. Selain itu dapat dilihat dari perbedaan penelitian baik tempat maupun waktu penelitian, jenis penelitian, dan desain penelitian yang dilakukan. Sehingga diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Dari kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan..²⁴ Media dapat diartikan sebagai wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah proses pembelajaran.²⁵

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana

²⁴ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, 2021), 8.

²⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 4-5.

belajar menjadi menyenangkan.²⁶ Pembelajaran dapat dengan mudah dipahami apabila seorang pengajar melibatkan dan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alat untuk tercapainya tujuan pembelajaran

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gelack & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin Pendidik tidak mampu melakukannya.

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan video atau kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Ciri manipulatif berarti media dapat memungkinkan untuk menyajikan objek dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, yaitu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat ditampilkan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit.

Suatu kejadian dapat dipercepat dan diperlambat pada saat

²⁶ Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Jurnal Terampil : Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No.1 (Juni 2017): 35.

penayangan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif media pembelajaran yaitu memungkinkan objek atau kejadian dapat ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalamanyang *relative* sama tentang kejadian itu.²⁷

c. Jenis-Jenis Media pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan kedalam beberapa jenis, antara lain:

- 1) Media cetak, yakni media yang berisi informasi seperti buku, brosur, *leaflet*, modul, dan *handout*.
- 2) Media visual, yakni media pembelajaran yang dapat dipelajari melalui mata atau penglihatan dan dapat digunakan dalam proses belajar.
- 3) Media audio, yakni media pembelajaran dengan memanfaatkan audio untuk proses belajar.
- 4) Multimedia, yakni media pembelajaran dengan memanfaatkan peralatan teknologi digital baik *hardware* atau *software* untuk menyampaikan pesan informasi dari Pendidik kepada peserta didik untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan dalam menyampaikan praktek, materi dan penilaian.

²⁷ Cecep Kusnandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 10-12.

- 5) Komputer dan jaringan, yakni media yang dapat menyampaikan respon yang cepat secara virtual terhadap hasil belajar.²⁸

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi sebagai komponen yang dimati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Berdasarkan proses penyampaian, media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat diimplementasikan atau digunakan secara perorangan maupun kelompok.²⁹ Beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levied & Lents yaitu sebagai berikut:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Media pembelajaran dapat terlihat dari tingkat kenyamanan peserta didik ketika belajar teks yang bergambar. Gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

²⁸ Dewi Surani dkk., *Konsep Dasar Pembelajaran* (Batam: Yayasan Cendikian Mulia Mandiri, 2024), 38.

²⁹ Cecep Kusnandi dan daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 16.

3) Fungsi kognitif

Media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Kemp & Dayton menjelaskan bahwasanya media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi instruksi³⁰

e. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 3) Menjadi solusi untuk keterbatasan indera, ruang dan waktu.

³⁰ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 12-13.

- 4) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.³¹

2. Gambar Berseri

a. Pengertian Gambar Berseri

Gambar berseri merupakan media yang menampilkan sejumlah gambar yang dengan latar suasana yang sedang diceritakan serta menunjukkan kesinambungan antar gambar yang satu dengan gambar lainnya. Dapat disimpulkan pengertian media gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh Pendidik yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan verita dan membentuk satu kesatuan.³²

b. Manfaat Media Gambar Berseri

Media gambar berseri memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia, terutama di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtdaiyah. Berikut adalah beberapa manfaatnya:

1) Meningkatkan pemahaman konteks

Media gambar berseri membantu peserta didik memahami alur cerita atau topik pembelajaran secara visual. Dengan menyusun gambar menjadi rangkaian cerita, peserta didik dapat memahami konteks dengan lebih mudah, sehingga mempermudah

³¹ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Kemenag, 2012), 13-15.

³² Apri Damai Sagita Krissandi, *Sastra Anak Indonesia* (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2020), 79.

mereka dalam menyusun kalimat dan paragraf yang sesuai.

2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Peserta didik diajak untuk menganalisis gambar dan menghubungkannya dengan narasi atau dialog. Proses ini merangsang kemampuan berpikir kritis, seperti mencari hubungan sebab-akibat, menyusun ide, dan mengembangkan cerita yang logis.

3) Meningkatkan kosakata

Dengan media gambar berseri, peserta didik dapat belajar dan mengenal kosakata baru sesuai dengan konteks cerita. Hal ini sangat berguna untuk memperluas perbendaharaan kata mereka, terutama yang berkaitan dengan tema tertentu.

4) Melatih keterampilan berbicara

Ketika peserta didik diminta untuk menceritakan kembali atau menjelaskan isi gambar berseri, mereka dilatih untuk menyampaikan ide dengan jelas dan runtut. Hal ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan berbicara, terutama dalam menyusun kalimat yang efektif.

5) Mempermudah pemahaman konsep abstrak

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, konsep seperti gaya bahasa, alur cerita, atau pesan moral bisa menjadi abstrak bagi peserta didik. Gambar berseri membantu menjembatani pemahaman tersebut dengan representasi visual yang konkret.

c. Langkah-Langkah Membuat Media Gambar Berseri

Bahan yang digunakan serta langkah-langkah dalam membuat media gambar berseri yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema cerita dengan memilih materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV
- 2) Menyusun cerita bergambar dengan membuat naskah cerita sederhana yang terdiri dari beberapa urutan kejadian (alur)
- 3) Membagi cerita ke dalam beberapa bagian sesuai jumlah gambar yang akan dibuat
- 4) Membuat desain gambar berseri menggunakan canva untuk membuat ilustrasi gambar
- 5) Menambahkan elemen visual seperti karakter, latar tempat dan warna yang menarik
- 6) Menambahkan fitur *QR Code* kedalam desain canva
- 7) Menyusun gambar menjadi media utuh dengan merangkai gambar dalam bentuk kalender

d. Cara Menggunakan Media Gambar Berseri

Cara menggunakan media gambar berseri berbasis *QR Code* saat pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan media gambar berseri berbasis *QR Code* kepada peserta didik
- 2) Hadapkan media gambar berseri berbasis *QR Code* ke arah peserta didik

- 3) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
 - 4) Pendidik menjelaskan materi media gambar berseri berbasis *QR Code* kepada peserta didik
 - 5) Pendidik meminta peserta didik mengamati setiap gambar dan memahami cerita yang disampaikan
 - 6) Peserta didik diminta menceritakan kembali bagian cerita berdasarkan urutan gambar
 - 7) Pendidik men scan *QR Code* yang terdapat didalam media gambar berseri untuk melakukan kegiatan selanjutnya bersama peserta didik
 - 8) Peserta didik mengamati video pembelajaran yang terdapat didalam *QR Code*
 - 9) Setelah mengamati video pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal kuis yang sudah disediakan didalam *QR Code*
- e. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar Berseri
- 1) Kelebihan media Gambar berseri
 - a) Meningkatkan pemahaman konsep

Media gambar berseri menyajikan alur cerita visual yang membantu peserta didik memahami konteks dan isi cerita secara lebih mudah.
 - b) Merangsang imajinasi dan kreativitas

Gambar berseri mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan membayangkan narasi dari visual yang disajikan,

sehingga keterampilan berbahasa berkembang.

c) Mendukung proses pembelajaran aktif

Media ini memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, baik dalam mendeskripsikan gambar, menyusun cerita, maupun mendiskusikan isi cerita.

2) Kekurangan media gambar berseri

a) Terbatas pada kemampuan interpretasi visual

Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang baik dalam menafsirkan gambar, sehingga ada kemungkinan terjadi salah paham terhadap alur cerita.

b) Tidak menjangkau semua gaya belajar

Peserta didik dengan gaya belajar auditori atau yang lebih suka mendengar penjelasan langsung mungkin kurang tertarik dengan media ini.

c) Membutuhkan waktu lebih

Pendidik memerlukan waktu tambahan untuk merancang atau memilih gambar berseri yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

3. Berbasis *Quick Response Code*

a. Pengertian Berbasis *Quick Response Code*

Berbasis berasal dari kata basis yang memiliki arti ciri dan bersifat. Arti lainnya dari berbasis adalah berdasarkan pada pengalaman. Dalam hal ini peneliti mengaitkan media gambar berseri

dengan berbasis interaktif yaitu melalui *QR Code*. *Quick Response Code* adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994 dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR merupakan singkatan dari quick response atau respons cepat, yang sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat. *QR Code* mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal berbeda dengan kode batang yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, oleh karena itu secara otomatis *QR Code* dapat menampung informasi yang lebih banyak daripada kode batang.³³

b. Manfaat *Quick Response Code* di Bidang Pendidikan

Penggunaan *QR Code* pada pembelajaran diharapkan akan lebih memberdayakan peserta didik agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah. Banyak negara di dunia, terutama Jepang, telah menerapkan teknologi *QR Code* pada perindustriannya. Di Indonesia penggunaan *QR Code* belum terlalu populer. Akan tetapi aplikasi *QR reader* untuk berbagai macam tipe ponsel cukup banyak tersedia untuk diunduh secara gratis melalui internet.³⁴

³³ Jeanne Kossey, "Allison Berger, dan Victoria Browen, Connecting to Educational Resources Online with QR Codes," *FDLA Journal* vol. 2 no.1 (Januari 1, 2015): 1.

³⁴ Dian Sugiana dan Dedi Muhtadi, "Augmented Reality Type QR Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional & Call For*

Quick Response Code juga mulai digunakan untuk kepentingan pendidikan, bukan sebatas penelitian. Selain untuk presensi perkuliahan, dunia pendidikan juga menggunakannya sebagai sarana validasi ijazah dan transkrip nilai untuk mempermudah otentikasi ijazah dan transkrip secara waktu nyata. Sedangkan untuk perpustakaan, *QR Code* digunakan untuk pembayaran denda dan layanan yang umumnya disediakan di perpustakaan. *QR Code* dapat dipasang pada kartu pelajar, sehingga akan mempermudah proses absensi peserta didik, dan mempermudah akses bagi para peserta didik, Pendidik, dan orang tua murid kepada informasi proses belajar mengajar. *QR Code* memang awalnya dimanfaatkan hanya untuk pengembangan produk sebuah perusahaan. Pendidik dan juga peserta didik dapat memanfaatkannya untuk kepentingan pendidikan melalui pengembangan bahan ajar Pendidik atau sebagai media pembelajaran.³⁵

c. Kelebihan *Quick Response Code*

Quick Response Code tahan terhadap kerusakan, sebab *QR Code* mampu memperbaiki kesalahan sampai dengan 30%. Walaupun sebagian simbol *QR Code* kotor ataupun rusak, data tetap dapat disimpan dan dibaca. Tiga tanda berbentuk persegi di tiga sudut memiliki fungsi agar simbol dapat dibaca dengan hasil yang sama dari

Papers, (Tasikmalaya, 2019), 136.

³⁵ Ahmad Zaka Thayalisi dan Badrudin, *Tajwid Berbasis Kode QR* (Serang: Fakultas Ushuluddin dan Adab UIN SMH Banten, 2021), 5-6.

sudut manapun sepanjang 360 derajat.³⁶

Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan *QR Code* diantaranya:

- 1) Proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan karena dikemas seperti games sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain.
- 2) Terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan jiwa kolaboratif peserta didik.
- 3) Metode pembelajaran menggunakan media yang sederhana namun mampu menjadi solusi ketika peserta didik merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang terkesan monoton.
- 4) Peserta didik diajarkan untuk mengenal teknologi berbasis kode batang.
- 5) Penggunaan aplikasi yang mudah, sehingga kedepannya peserta didik dapat menemukan inovasi terbaru desain pembelajaran yang berbasis kode batang.³⁷

4. Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat (dengan perkataan tulisan, dan sebagainya). Berbicara merupakan satu komponen menyampaikan pesan dan amanat secara lisan. Secara umum, berbicara merupakan proses

³⁶ Ahmad Zaka Thayalisi dan Badrudin, *Tajwid Berbasis Kode QR* (Serang: Fakultas Ushuluddin dan Adab UIN SMH Banten, 2021), 6-7.

³⁷ Sukmawati dan Jamaluddin, "Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn," *Jurnal Kreatif Online* vol. 8 no.3 (September, 2020): 197.

penuangan gagasan dalam bentuk ujaran-ujaran. Ujaran-ujaran yang muncul merupakan perwujudan dari gagasan yang sebelumnya berada pada tataran ide. Ujaran yang dimaksud adalah bunyi-bunyi bahasa yang bermakna. Kebermaknaan menjadi suatu keharusan jika bunyi bahasa tersebut ingin dikategorikan sebagai kegiatan berbicara.³⁸

Keterampilan berbicara sebagai media untuk mengembangkan dan memperluas wawasan. Keterampilan berbicara yang di klasifikasikan sebagai keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, pada hakikatnya bukan hanya media untuk menyampaikan berbagai macam informasi dan untuk mengespresikan diri saja. Keterampilan berbicara juga menerapkan media untuk memperluas pengetahuan dan wawasan peserta didik dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan keterampilan berbicara yang baik peserta didik dapat memperoleh informasi tentang apa, siapa, dimana, bilamana, mengapa, dan bagaimana mengenai berbagai hal yang mereka temui, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Berbicara digunakan sebagai alat komunikasi dengan situasi lingkungannya. Bila hal ini dikaitkan dengan fungsi bahasa maka berbicara sebagai sarana memperoleh pengetahuan mengadaptasi, mempelajari lingkungannya, dan mengontrol lingkungannya. Fungsi heuristik sering disampaikan dalam bentuk pertanyaan yang menuntut jawaban. Ketiga, berbicara adalah ekspresi yang kreatif. Melalui berbicara kreatif, manusia melakukan tidak sekadar menyatakan ide, tetapi juga memanifestasikan

³⁸ Agustinus Gereda, *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar* (Tasikmalaya:Edu Publisher, 2020), 19-20.

kepribadiannya. Tidak hanya dia menggunakan pesona ucapan kita dan dalam menyatakan apa yang hendak dikatakannya tetapi dia menyatakan secara murni, fisik, ceria, dan spontan. Perkembangan persepsi dan kepekaan terhadap perkembangan keterampilan berkomunikasi menstimulasi yang bersangkutan untuk mencapai taraf kreativitas tertinggi dan ekspresi inteluaktual. Keempat, berbicara adalah tingkah laku. Berbicara adalah ekspresi pembicara. Melalui berbicara, pembicara sebenarnya menyatakan gambaran dirinya.³⁹

5. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara peserta didik adalah rumusan yang digunakan sebagai acuan atau tolak ukur dalam kepraktisan suatu media. Dalam penelitian ini, indikator pencapaian adalah peningkatan kemampuan berbicara melalui penggunaan media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* . Berikut adalah indikator keterampilan berbicara.⁴⁰

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

³⁹ Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika* vol.9 no.4 (November, 2020): 412-414.

⁴⁰ Cut Ramadhana, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Media pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar" (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2024), 28-29.

Tabel 2.2
Indikator Keterampilan Berbicara

No	Kategori	Indikator
1	Lafal	Peserta didik melafalkan kata-kata dengan mudah dan tepat. Tidak terlihat adanya pengaruh bahasa daerah dan bahasa asing
		Peserta didik kesulitan melafalkan kata-kata dengan tepat sehingga memaksa pendengar harus mendengar dengan teliti ucapannya dan sesekali timbul salah pengertian
		Peserta didik melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan. Sering peserta didik harus mengulang apa yang diucapkan
		Peserta didik kesusahan melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dipahami
2	Tata bahasa	Peserta didik tidak dapat melakukan kesalahan tata bahasanya sehingga pembicaraan mudah dipahami
		Peserta didik membuat sedikit sekali kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti
		Peserta didik sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga mengaburkan arti
		Peserta didik membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata demikian banyaknya sehingga pembicaraannya benar-benar
3	Kelancaran	Peserta didik tampak bercerita dengan lancar sekali
		Peserta didik tampak bercerita dengan kecepatan yang berkurang karena dipengaruhi oleh kesulitan berbahasa
		Peserta didik ragu dalam bercerita, sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas (sering tersendat-sendat)
		Peserta didik sering melakukan pemberhentian pendek-pendek, tidak lancar dalam bercerita sehingga menyebabkan pembicaraannya benar-benar tidak berlangsung
4	Pemahaman	Peserta didik memahami isi teks narasi Malin Kundang tanpa kesulitan

5	Keberanian	Peserta didik mampu memahami isi teks narasi Malin Kundang, namun harus sering diulang
		Peserta didik memahami isi teks narasi Malin Kundang, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas
		Peserta didik tidak mampu memahami isi teks narasi Malin Kundang, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas
		Peserta didik berani tampil bermain peran tanpa paksaan pendidik, selain itu tidak menggunakan alat bantu seperti teks narasi Malin Kundang yang diberikan sebelumnya
5	Keberanian	Peserta didik berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks narasi Malin Kundang yang diberikan
		Peserta didik berani tampil bermain peran, namun hanya membacakan teks narasi Malin Kundang yang sudah diberikan
		Peserta didik tampil bermain peran, namun atas paksaan pendidik dan teman-temannya

Dengan demikian indikator keterampilan berbicara peserta didik dalam penelitian ini merujuk pada kriteria yang digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam berbicara, setelah mereka menerima pembelajaran melalui penggunaan media Gambar Berseri Berbasis QR Code.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

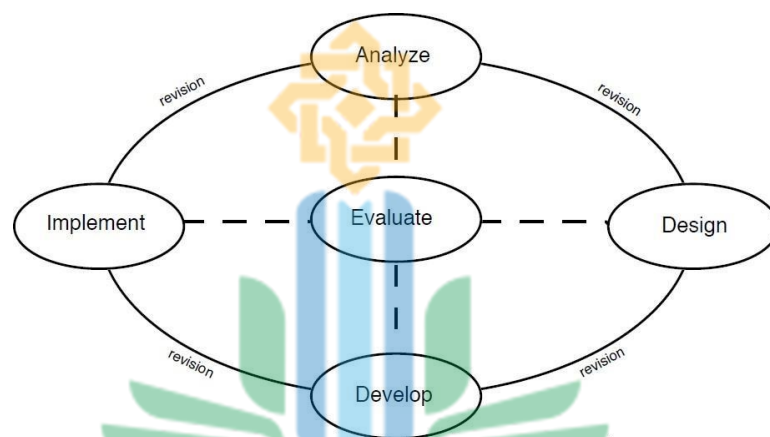
Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.⁴¹ Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Model penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan dapat dilakukan uji eefektifan dari produk tersebut.⁴² Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud sangat beragam, dapat berupa benda atau perangkat keras seperti buku, modul dan alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, dapat juga berupa perangkat lunak seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, amanjemen dan lain-lain.

Pada penelitian ini mengembangkan produk berupa media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa kelas IV. Model pengembangan ini

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 2.

⁴² Setya Yuwana, Titik Indarti dan Faizin, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)* dalam Pendidikan dan Pembelajaran (Malang: UMM Press, 2024), 1.

menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model pengembangan ini memiliki 5 tahap. Tahapan tersebut adalah Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develoment*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).⁴³ Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1
Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE Robert Maribe Branch

Analysis berhubungan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Dalam tahap desain ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya.⁴⁴ *Implementation* merupakan kegiatan menggunakan produk dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dikembangkan sesuai

⁴³ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), 38.

⁴⁴ Ani Rohma dkk., "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas, *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* vol.9 no.3 (2021): 297.

dengan spesifikasi atau belum.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah-langkah prosedur. Dalam pengembangan media ini menggunakan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama ADDIE dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dialami di lembaga setempat dalam proses pembelajaran serta menganalisis kebutuhan di kelas, baik untuk peserta didik ataupun pendidik. Pada tahap ini untuk mengetahui analisis permasalahan pada pembelajaran serta analisis kebutuhan yang dilakukan dengan kegiatan wawancara. Pada tanggal 27 Mei 2024 penulis melakukan wawancara dengan Pendidik kelas yang mana penulis disini menggali data mengenai permasalahan dalam pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya oleh Pendidik kelas. Penulis disini juga melakukan negosiasi kepada Pendidik yang mana melibatkan peserta didik untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan atau *design* ialah langkah inti dalam analisis kerja yang mempelajari masalah selanjutnya menemukan jalan keluar berupa penyelesaian yang dapat diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Tahap *design* dimulai dengan merancang dan melakukan

pendesainan terkait produk yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pembelajaran yang sesuai. Setelah menganalisis kebutuhan, kemudian peneliti merancang media gambar berseri dengan menggunakan kalender sebagai bahan utamanya. Desain media gambar berseri berbasis interaktif pada penelitian ini terdiri dari dua bentuk yaitu berupa cetak dan digital dengan melalui kode QR (*barcode*) yang berisi video pembelajaran dan kuis terkait mta pelajaran yang dibahas. Dimana dalam proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Canva* dan desain akan dirancang dengan tampilan yang menarik.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga, peneliti mengembangkan produk dan menguji validasi pada tim ahli media, materi dan pengguna (pendidik).⁴⁵ Setelah mendesain produk, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk. Tahap pengembangan meliputi tahap produksi media pembelajaran dan tahap pengembangan media pembelajaran sesuai dengan saran dari tim ahli. Pada tahap ini, pengembangan media harus memproduksi produk media secara lengkap kemudian pengembangan media juga membuat instrumen yang digunakan sebagai penilaian kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap pengembangan ini dilakukan untuk merealisasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada penelitian ini akan mengembangkan media gambar berseri berbasis *QR Code* untuk

⁴⁵ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 126.

meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Proses yang akan dilakukan pada tahap ini adalah tahap validasi dan revisi.

a. Validasi ahli

Validasi atau kelayakan produk media gambar berseri berbasis *QR Code* dilakukan melalui validasi ahli. Penilaian dapat dilakukan dengan cara validator mengisi angket validasi. Media gambar berseri berbasis *QR Code* akan direvisi apabila skor yang didapatkan sebagai acuan kevalidan produk belum memenuhi kriteria valid, sedangkan jika produk telah memenuhi kriteria valid maka siap dikembangkan dan diuji cobakan.

b. Validasi produk

Untuk mengetahui apakah media sudah layak dan dapat diuji cobakan dalam skala besar, perlu adanya uji validasi produk. Yakni dengan memberikan angket kepada peserta didik dengan skala kecil berjumlah 5 orang. Validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan apa yang masih ada dalam produk sehingga bisa diperbaiki lagi. Selain kepada peserta didik, Pendidik juga berperan penting dalam validasi produk untuk mengetahui apakah media sudah sesuai untuk peserta didik kelas IV bagi sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

c. Revisi

Dalam tahap revisi akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli media, ahli materi, dan bahasa yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan atau kompetensi, menjamin terjadinya pemecahan masalah dalam perbedaan hasil belajar pada peserta didik, dan memastikan di akhir pembelajaran peserta didik mempunyai kompetensi yang diinginkan. Tahap implementasi dilakukan setelah memperoleh skor dan adanya revisi sesuai saran dari validator pada tahap sebelumnya. Kemudian, implementasi dengan skala besar mengambil keseluruhan subjek penelitian dengan jumlah 26 peserta didik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap penentuan atau tahap memberikan nilai dari hasil media pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil dari sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh, mengetahui apakah kompetensi dalam peserta didik telah meeningkat karena keikut sertaan dalam kegiatan pembelajaran, dan mendapatkan manfaat bagi lembaga karena adanya peningkatan kompetensi peserta

didik serta mengikuti kegiatan pembelajaran.⁴⁶ Pada tahap evaluasi yaitu proses menilai kualitas dan mengukur sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran. Melalui tahap revisi maka dapat diberikan nilai dari produk yang telah dikembangkan.⁴⁷ Pada tahap ini perlu adanya evaluasi dari ahli media, ahli materi tanggapan Pendidik dan respon peserta didik. Apabila dalam pengembangan dan penggunaan produk terhadap kekurangan atau kelemahan maka harus adanya revisi atau perbaikan sehingga produk dapat layak untuk digunakan.

C. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat sebagai dasar dalam melaksanakan perbaikan atau revisi dalam pengembangan produk dalam menentukan efektivitas produk tersebut. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran. Adapun uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian suatu produk merupakan gambaran penilaian sebuah produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan

⁴⁶ Sukarman Purba dkk., *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.

⁴⁷ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* vol.3 no.1 (Juni 1, 2019): 37.

dilakukan perbaikan atau revisi.⁴⁸ Hasil dari produk yang dikembangkan adalah media gambar berseri berbasis *qr code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Jenggawah Jember.

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba validator produk dalam penelitian ini terdiri dari 4 validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dari dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq jember. Kemudian, untuk ahli pembelajaran yaitu wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Jenggawah Jember, dimana kegiatannya memiliki kemampuan yang kompeten dibidangnya. Selain itu, penelitian ini juga melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Subjek uji coba penelitian dengan skala kecil berjumlah 5 peserta didik dan skala besar berjumlah 26 peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Jenggawah Jember. Adapun tim ahli dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ahli media, yakni ibu Ira Nurmawati, M.Pd
- b. Ahli materi dan bahasa , yakni bapak Dr. Hartono, M.Pd
- c. Wali kelas IV, yakni ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd.
- d. Peserta didik kelas IV

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 182.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang dinyatakan bukan dalam bentuk angka, sedangkan data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka.⁴⁹ Jenis data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut:

- a. Data kualitatif pada penelitian ini meliputi data deskriptif terkait pengembangan produk melalui hasil wawancara dan observasi yang dilakukan selama tahap analisis. Selain itu, respon peserta didik, kritik, saran dan komentar dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran dan lainnya dapat dijadikan sebagai acuan untuk produk yang dikembangkan.
- b. Data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi kelayakan, kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari skor validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, respon peserta didik dan hasil tes keterampilan berbicara peserta didik.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Selain itu, instrumen pengumpulan data merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Instrumen

⁴⁹ Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 4.

pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berikut adalah penjabaran dari instrumen pengumpulan data:

a. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, diantaranya yang terpenting ada dua yaitu proses pengamatan dan ingatan.⁵⁰ Dalam observasi ini peneliti akan mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbahasa Indonesia peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen pengumpulan data ini menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti ikut terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Dengan cara ini maka data yang diperoleh akan lebih lengkap dan jelas.

Instrumen pengumpulan data ini digunakan untuk menggali data tentang:

- 1) Perbedaan proses dan hasil kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berseri berbasis *QR Code* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 139.

- 2) Antusias peserta didik saat media gambar berseri berbasis *QR Code* diperkenalkan oleh peneliti di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

b. Wawancara

Wawancara atau disebut dengan *interview* didefinisikan sebagai suatu percakapan tatap muka yang bertujuan memperoleh informasi faktual dan untuk menilai kepribadian seseorang atau suatu kelompok. Dapat diartikan juga sebagai suatu kegiatan yang memiliki maksud dan tujuan tertentu.⁵¹ Dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Jenis wawancara semi terstruktur adalah menyusun terlebih dahulu daftar pertanyaan yang akan diajukan. Akan tetapi pengajuan pertanyaan-pertanyaan tersebut bersifat fleksibel tergantung pada arah pembicaraan dengan narasumber. Pada penelitian ini, wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jember dan peserta didik diwawancarai dengan tujuan agar mengetahui kegiatan dan kondisi pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam angket tersebut berisi pertanyaan dan pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui

⁵¹ RR Prima Purnama Sari dan Sony Adam Saputra, *Panduan Lengkap Menghadapi Wawancara dan Menaklukan HRD* (Jakarta: Anak Hebat Indonesia, 2022), 36.

kelayakan, kepraktisan dan respon peserta didik pada media Gambar Berseri Berbasis *QR Code*. Angket atau kuesioner ini dapat berupa pertanyaan dan pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung ataupun tidak langsung. Beberapa prinsip penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu; prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia (wali kelas IV), dan peserta didik. Angket ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa diberikan pada saat peneliti melakukan validasi produk yang telah dibuat. Angket untuk wali kelas IV sebagai ahli pembelajaran diberikan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sedangkan angket respon peserta didik diberikan setelah kegiatan penerapan media Gambar Berseri Berbasis *QR Code*.

d. Tes Keterampilan Berbicara

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵² Dengan demikian, tes menjadi instrumen yang akurat untuk mengevaluasi tingkat pemahaman dan keahlian. Dalam studi ini, instrumen tes yang diterapkan berupa rubrik penilaian yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara peserta didik

⁵² Bastaman Sasmito Aji, M. E Winarno, Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Kelas VIII Semester Gasal, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* vol.1 no.7 (Juli).

setelah mengikuti proses pembelajaran yang mengintegrasikan media Gambar Berseri Berbasis *QR Code*.

Adapun rubrik penilaian tes dalam menilai kemampuan berbicara peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Rubrik Penilaian Peningkatan Keterampilan Berbicara

No	Kategori	Indikator	Skor	Keterangan
1	Lafal	Peserta didik melafalkan kata-kata dengan mudah dan tepat. Tidak terlihat adanya pengaruh bahasa daerah dan bahasa asing	20	
		Peserta didik kesulitan melafalkan kata-kata dengan tepat sehingga memaksa pendengar harus mendengar dengan teliti ucapannya dan sesekali timbul salah pengertian	15	
		Peserta didik melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan. Sering peserta didik harus mengulang apa yang diucapkan	10	
		Peserta didik kesusahan melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dipahami	5	
2	Tata bahasa	Peserta didik tidak dapat melakukan kesalahan tata bahasanya sehingga pembicaraan mudah dipahami	20	
		Peserta didik membuat sedikit sekali kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti	15	
		Peserta didik sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga mengaburkan arti	10	

		Peserta didik membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata demikian banyaknya sehingga pembicaraannya benar-benar	5	
3	Kelancaran	Peserta didik tampak bercerita dengan lancar sekali	20	
		Peserta didik tampak bercerita dengan kecepatan yang berkurang karena dipengaruhi oleh kesulitan berbahasa	15	
		Peserta didik ragu dalam bercerita, sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas (sering tersendat-sendat)	10	
		Peserta didik sering melakukan pemberhentian pendek-pendek, tidak lancar dalam bercerita sehingga menyebabkan pembicaraannya benar-benar tidak berlangsung	5	
4	Pemahaman	Peserta didik memahami isi teks narasi Malin Kundang tanpa kesulitan	20	
		Peserta didik mampu memahami isi teks narasi Malin Kundang, namun harus sering diulang	15	
		Peserta didik memahami isi teks narasi Malin Kundang, sehingga tidak mampu bercerita di depan kelas	10	
		Peserta didik tidak mampu memahami isi teks narasi Malin Kundang, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas	5	
5	Keberanian	Peserta didik berani tampil bermain peran tanpa paksaan pendidik, selain itu tidak menggunakan alat bantu seperti teks narasi Malin Kundang yang diberikan sebelumnya	20	
		Peserta didik berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks narasi Malin	15	

		Kundang yang diberikan		
		Peserta didik berani tampil bermain peran, namun hanya membacakan teks narasi Malin Kundang yang sudah diberikan	10	
		Peserta didik tampil bermain peran, namun atas paksaan pendidik dan teman-temannya	5	

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah aktivitas pengumpulan dan penegelolaan data dari berbagai sumber, dengan bentuk gambar, tulisan, prasasti, majalah dan sebagainya.⁵³ Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan peserta didik dan dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.⁵⁴

Tujuan penelitian ini adalah mengumpulkan data lebih lanjut dan mendapatkan keadaan peserta didik pada saat belajar dengan menggunakan media gambar berseri berbasis *QR Code*. Peneliti memotret pada saat uji lapangan sebagai bagian dari proses dokumentasi ini. Selain ini yang akan dicantumkan dalam

⁵³ Wulan Arini Waruwu dkk., "Analisis Manajemen Kearsipan dalam Upaya Meningkatkan Pengelolaan Penatausan Administrasi di Dinas Perumahan dan Kawasan Pemukiman Kota Gunungsitoli," *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi (jebma)* vol.4 no.2 (Juli 3, 2024): 702.

⁵⁴ Ahmad Maskur, "Penerapan Metode team teaching untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Peserta didik Telum Betung Bandar Lampung" (Skripsi: UIN Raden Islam Lampung, 2018), 81.

dokumentasi meliputi profil sekolah, data peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan memakai teknik analisis data kualitatif serta kuantitatif. Pada penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh pada saat uji kevalidan produk, uji penerapan, serta respon peserta didik dengan menggunakan angket. Data tersebut dikumpulkan dari angket validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran atau Pendidik, serta peserta didik menggunakan model Skala Likert.

Dengan teknik analisis data kualitatif akan diperoleh kesimpulan secara umum dengan cara menyusun data secara sistematis dalam bentuk kata ataupun kalimat dan kategori objek. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif akan diperoleh kesimpulan secara umum dengan cara menyusun secara terstruktur dalam bentuk angka ataupun persentase berdasarkan suatu objek penelitian.⁵⁵

a. Analisis Proses Pengembangan Media

Data dalam proses pengembangan media ini berupa data kualitatif. Data ini merupakan data proses pembuatan media pembelajaran dari awal hingga akhir.

⁵⁵Imade Rai Aditya Wiranta dan Wayan Sujana, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD," *Jurnal Pedagogik dan Pembelajaran* vol.4 no.1 (Maret 30, 2021): 32.

b. Analisis Kelayakan

Kelayakan hasil produk pada penelitian ini dievaluasi oleh empat validator, yakni validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, serta validator ahli pembelajaran.

Analisis kelayakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

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

Keterangan:

P : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh dari responden

$\sum xi$: jumlah skor maksimal⁵⁶

Berdasarkan hasil kalkulasi dari rumus tersebut, bisa ditetapkan kevalidan dari media pembelajaran dengan tingkat kelayakan sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AGHA M. SIDDIQ
Jember
Tabel 3.2
Presentase Kelayakan Validasi Ahli

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
2	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
3	$52\% , \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
4	$36\% , \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
5	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Sumber: Kholil dan Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman*.

⁵⁶ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

c. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yang berisi pernyataan-pernyataan, disusun oleh observer kemudian peserta didik mengisi angket tersebut dengan memberi tanda centang pada kolom-kolom yang disediakan

Tabel 3.3
Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju/selalu/sangat positif
2	4	Setuju/sering/positif
3	3	Ragu-ragu/kadang-kadang
4	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah
5	1	Sangat tidak setuju/tidak pernah

Sumber: Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Observeran*.

Analisis kepraktisan dalam penelitian ini juga diperoleh dari hasil rubrik penilaian peningkatan berbicara peserta didik. Rubrik penilaian bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mengintegrasikan media Gambar Berseri Berbasis QR Code. Setelah data terkumpul, keberhasilan keterampilan berbicara peserta didik dapat dihitung dengan mengitung jumlah peserta didik yang mendapatkan skor di atas 70%. Jika minimal 75% dari total peserta memperoleh skor di atas 70%, maka keterampilan berbicara peserta didik dianggap berhasil. Untuk mencari presentase dari hasil kemampuan berbicara peserta didik, digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai aspek penilaian kemampuan berbicara dengan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis QR Code dikatakan berhasil apabila mencapai minimal “Cukup Baik” maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini: ⁵⁷

Tabel 3.4
Presentase Keterampilan Berbicara

No	Interval	Kategori
1	86-100%	Sangat Baik
2	71-85%	Baik
3	60-70%	Cukup Baik
4	<60%	Kurang baik

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

⁵⁷ Cut Ramadhana, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Media pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar” (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2024), 53-54.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa media gambar berseri berbasis *QR Code* dengan didesain menggunakan kalender meja yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi adalah sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa Gambar Berseri Berbasis *QR Code* yang diterapkan pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, cara pendidik mengajar dalam pembelajaran di kelas, cara peserta didik belajar dan kesulitan yang dialami peserta didik ketika proses pembelajaran. Pada analisis kebutuhan peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui sumber belajar yang cocok serta dibutuhkan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil wawancara dan analisis kepada pendidik bahwa peserta didik kurang dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia dan pendidik jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana penyampaian materi. Pendidik biasanya menyampaikan materi dan kemudian memberikan soal-soal dari buku atau LKPD sebagai sumber belajar. Jika peserta didik kesulitan memahami materi, mereka diminta untuk bertanya kepada pendidik agar lebih paham, sehingga masih kurangnya keterampilan berbicara mereka. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang dirancang menarik, agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia.⁵⁸

⁵⁸ Cahya Fatmaningdiah, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 Januari 2025.



Gambar 4.1
Wawancara dengan Wali Kelas IV

Hasil wawancara bahwa peserta didik memiliki kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas IV yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2025 dengan jenis wawancara semi terstruktur diperoleh hasil dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik masih belum menggunakan media pembelajaran dengan maksimal, kurangnya media pembelajaran yang tersedia, yang mengakibatkan kesulitan dalam membuat media yang efektif. Akibatnya, mereka hanya mengandalkan buku dan menjelaskan materi di papan tulis. Kondisi ini mengurangi variasi dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang antusias dan kurang memperhatikan penjelasan pendidik. Media yang digunakan masih terbatas pada gambar dan papan tulis, menyebabkan peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Dampak dari situasi ini adalah kesulitan peserta

didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai. Sehingga perlu dikembangkannya media yang efisien dan praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁵⁹

Setelah wawancara dengan peserta didik peneliti juga mewawancarai terkait respon mereka pada pembelajaran Bahasa Indonesia, mereka cenderung menjawab kurang menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia karena dirasa monoton dan membosankan.⁶⁰ Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa peserta didik memiliki keterampilan berbicara yang masih kurang. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi secara langsung kepada peserta didik.⁶¹ Dapat diketahui pada saat peserta didik diminta maju secara bergantian di depan kelas untuk menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri, sebagian besar peserta didik masih belum memahami materi yang diajarkan sehingga kesulitan dalam menyusun kalimat, kata yang digunakan berulang-ulang, serta masih malu dan ragu dengan apa yang disampaikan sehingga intonasi suaranya terdengar kecil. Selain itu pada saat proses pembelajaran, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus, pasif, sibuk sendiri dan kurang aktif bertanya apa yang belum dipahami.

⁵⁹ Cahya Fatmaningdiah, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 Januari 2025.

⁶⁰ Najwa Maulidatul Wahidah, diwawancara oleh Penulis, 7 Januari 2025.

⁶¹ Observasi di MI RAJA Unggulan (*Full Day School*), 7 Januari 2025.

Berdasarkan pemaparan tersebut, beberapa hal yang ditemukan peneliti dalam analisis kebutuhan, sesuai dengan faktor yang menyebabkan media pembelajaran belum dapat diterapkan dengan maksimal dan kemampuan peserta didik yang masih kurang, dalam keterampilan berbicara yakni waktu yang belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Sehingga hal tersebut mempengaruhi kemampuan peserta didik. Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media yang praktis, efisien mudah digunakan dan dan mudah dipahami untuk peserta didik kelas IV. Sehingga waktu untuk peserta didik menggunakan media tersebut dalam disesuaikan dengan kebutuhan mereka yakni Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana atau alat bantu agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik.

b. Analisis Materi

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, selanjutnya peneliti menentukan materi yang dilakukan dengan cara memilih, mencari, mengumpulkan dan mengidentifikasi apa saja materi yang akan diajarkan. Peneliti telah menetapkan materi untuk media pembelajaran ini yakni: membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antarkalimat. Hal tersebut telah peneliti diskusikan

bersama dengan pendidik kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

2. Hasil Desain (*Design*)

Setelah melakukan hasil analisis pada pengembangan produk, peneliti kemudian merancang desain media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* sesuai dengan hasil analisis tersebut. Peneliti membuat rancangan dalam pembuatan media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *QR Code* sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Adapun tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *QR Code* dalam materi teks narasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran. Tujuan pembelajaran materi ini adalah setelah menggunakan media pembelajaran, melalui menuliskan cerita berdasarkan gambar, peserta didik dapat menulis teks narasi secara runtut dengan menggunakan kata penghubung antarkalimat.

b. Merancang Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang akan diterapkan adalah menggunakan metode Kooperatif dengan model STAD (*Student Teams Achievement Division*), dimana peserta didik dapat belajar dalam kelompok, menyimak media bersama, dan tidak merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *QR*

Code. Tujuannya agar pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

c. Menyesuaikan Materi dengan Media Pembelajaran

Kegiatan selanjutnya yakni menyelaraskan antara bahan materi dengan media pembelajaran yang akan diterapkan, kegiatan ini dilaksanakan agar aktivitas pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Materi yang dipakai berdasar pada referensi buku peserta didik yaitu buku Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember dengan disesuaikan buku dari Kemendikbud.



Gambar 4.2
Buku Bahasa Indonesia Kelas IV

d. Membuat Desain Media Pembelajaran

Membuat desain media pembelajaran berarti peneliti merancang atau menyusun media yang akan dibuat. Jadi peneliti membuat rancangan melalui akses canva dengan didahului pembuatan media seperti desain

kalender duduk, cover, poin-poin yang terdapat dalam media seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajara, materi teks narasi dan kata penghubung antarkalimat, kuis menyusun gambar berseri, kuis membuat kalimat menggunakan kata penghubung antarkalimat dari setiap gambar kegiatan yang dilakukan oleh Budi, hingga *background* yang ditambah dengan elemen-elemen yang sesuai dengan materi. Media gambar berseri berbasis *Qr Code* didesain untuk menjadikan media baik untuk pendidik maupun peserta didik dalam mempelajari materi teks narasi.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan model ADDIE adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk yang nyata. Proses ini melibatkan validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta uji coba skala kecil untuk mengevaluasi kelayakan produk Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*. Selama tahap validasi, produk akan direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari para validator.

Pada uji coba skala kecil, dilakukan percobaan dengan 5 peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah. Dari 5 peserta didik tersebut, terlihat bahwa kemampuan mereka bervariasi, yang dapat dilihat dari mereka saat menggunakan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*. Beberapa peserta didik cepat tanggap dan bisa mengikuti instruksi dari peneliti dengan baik, sementara beberapa lainnya masih kesulitan. Dari hasil uji coba ini, peneliti

menyadari pentingnya persiapan yang lebih matang sebelum media ini diterapkan pada peserta didik secara lebih luas, terutama untuk memastikan kesiapan mereka dalam proses pembelajaran.

Meskipun begitu, media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* sudah dianggap layak digunakan, berdasarkan tanggapan dan respon positif dari peserta didik. Namun, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, terutama terkait dengan kesiapan peserta didik saat implementasi. Secara keseluruhan, peserta didik merasa puas dengan pengalaman belajar menggunakan media yang unik seperti Gambar Berseri Berbasis *QR Code*. Selanjutnya, data hasil validasi dari ahli, ahli materi, dan ahli bahasa akan dijelaskan lebih lanjut.

a. Pemilihan Bahan

Media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis, mudah dijumpai dan lain sebagainya. Media ini terbuat dari bahan dasar kertas *Art Paper* yang kemudian dicetak dengan konsep kalender duduk.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV yaitu teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari tiga validator

yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa, yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Pembuatan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah dari pembuatan media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *QR Code* adalah sebagai berikut:

1) Perancangan Desain Media

Media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran kertas A5 *landscape* (21 x 14,8 cm). Desain ini dibuat dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI. Setiap bagian/lembar media memuat ilustrasi gambar berseri yang menggambarkan alur materi secara runtut, serta ruang untuk kode *QR Code* yang akan digunakan sebagai akses ke aktivitas interaktif.



Gambar 4.3
Desain Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* pada Canva

2) Pencetakan Media

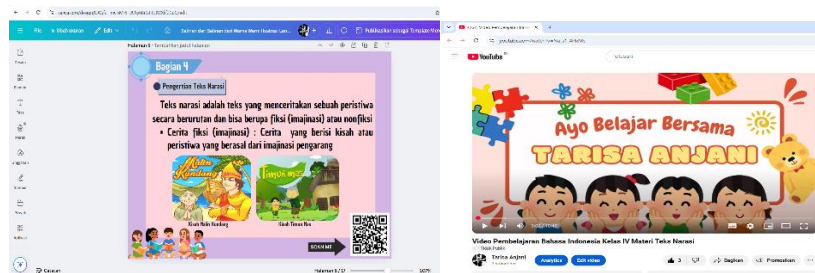
Setelah desain selesai, media dicetak menggunakan kertas *Art Paper* agar menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan tahan lama. Media ini dikemas dalam bentuk kalender duduk, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan membaca materi secara berkelompok maupun bersama pendidik di dalam kelas.



Gambar 4.4
Cover sebelum direvisi

3) Integrasi QR Code

Setiap kegiatan media dilengkapi dengan *QR Code* yang menghubungkan peserta didik ke berbagai aktivitas interaktif, seperti video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif. *QR Code* ini dibuat menggunakan generator *QR* dan dikonfigurasi agar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti *smartphone*.



Gambar 4.5
Kegiatan Menyimak Materi Teks Narasi

c. Validasi Para Ahli

Validasi produk dilakukan oleh empat validator, yaitu validator media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Validasi media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* adalah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd., validator materi dan bahasa oleh Bapak Dr. Hartono, M.Pd., dan validator pembelajaran dan keterampilan bahasa dilakukan oleh Ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd., selaku wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Proses dari validasi para ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan pada media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi.

1) Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilaksanakan oleh dosen ahli media yakni Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. Validasi ini dilakukan pada 21 Januari 2025 dan bertempat di ruang pengelolaan perpustakaan. Hasil validasi media mendapatkan beberapa revisi yaitu:

a) Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, namun untuk memenuhi unsur berseri nya tidak tampak. Untuk istilah kalender juga kurang tepat, karena kalender itu kan merujuk pada penanda waktu tertentu, misalkan penunjuk hari. Sesuatu dikatakan berseri apabila ada tahapan pencapaian tertentu yang dimuat di setiap seri nya, misalkan serinya dibuat berdasarkan urutan tujuan pembelajarannya. Setiap seri juga sebaiknya ada ciri pembedanya, misalkan diberi judul di setiap serinya, jadi, bukan pembeda tugas tugas nya atau bagian-bagian isinya. Misal, seri satu khusus untuk mengenal apa itu teks narasi dan contoh-contoh nya, seri ke dua mulai mengenal ciri-ciri teks narasinya, seri ke tiga mulai berlatih membuat teks narasi. Nah, karena ada konsep kalender, harusnya tugas atau tagihan atau waktu untuk mempelajari tiap serinya itu diberi waktu atau timer. Contohnya seperti itu mbak gambaran media yang seharusnya mengacu pada judul medianya.

b) Akan lebih baik kalau dalam satu media yang sudah terjilid spiral itu di dalamnya juga sudah memuat panduan maupun LKPD nya. Pada media bergambar juga belum ada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajarannya.

c) Akan lebih baik kalau dalam satu media yang sudah terjilid spiral itu di dalamnya juga sudah memuat panduan maupun

LKPD nya. Pada media bergambar juga belum ada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajarannya.

- d) Penanda kalender 1, 2, 3, 4, ...dst juga tidak ada tau tau di LKPD sudah ada kalender 4, kalender 7, kalender yang lain apa, itu belum tersambung. Akan lebih baik lagi kalau penandaan kalender terhubung satu sama lain baik di media maupun LKPD nya. Oleh karena itu akan lebih baik, dalam media yang terjilid itu ada satu paket mulai dari panduan, media, dan LKPD nya

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Penggunaan media Gambar Berseri Berbasis QR Code memiliki tampilan yang menarik					✓
		Media Gambar Berseri Berbasis QR Code dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
		Media mudah dibawa					✓
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang					✓
2	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi				✓	
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Karakter pemilihan gambar sesuai dengan materi					✓
3	Pemakaian	Media mudah digunakan dan tidak mudah rusak					✓
		Media meningkatkan suasana belajar yang					✓

		menyenangkan					
		Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah				✓	
Jumlah Skor			47				
Presentase			94%				
Kategori			Sangat Layak (Valid)				

Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*

Rumus:

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam satu item⁶²

Berdasarkan tabel 4.6 hasil dari validator ahli media yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 94% dan dapat dikategorikan sangat layak.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi teks narasi dari pembelajaran, kurikulum, dan isi materi. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku dosen pembelajaran Bahasa

⁶² Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

Indonesia program studi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Validasi ini dilakukan pada tanggal 31 Januari 2025 dan bertempat di lantai 6 ruang jurusan. Hasil validasi media mendapatkan beberapa revisi yaitu:

- a) Judul cover pada media pembelajaran jangan disamakan dengan judul skripsi agar peserta didik mudah memahami media yang akan diimplementasikan
- b) Setiap kegiatan, alangkah baiknya diberikan *Qr Code* untuk mengakses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik
- c) Materi harus runtut dari awal hingga akhir, mulai dari penjelasan materi hingga penugasan, kuis dan permainan.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Penggunaan media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> sangat mudah				✓	
		Sistematika penggunaan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> runtut, logis, dan jelas				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
		Media dapat digunakan pendidik dan peserta didik					✓
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan				✓	

		kurikulum merdeka					
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		Media dan materi saling berkaitan					✓
3	Isi Materi	Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> berisi konsep yang benar				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menyajikan materi secara jelas					✓
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menyajikan materi secara lengkap					✓
Jumlah Skor			46				
Presentase			92%				
Kategori			Sangat Layak (Valid)				

Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Rumus:

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

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

$$= 92\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁶³

⁶³ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

Berdasarkan tabel 4.2 hasil dari validator ahli materi yaitu menunjukkan skor 92% dan dikategorikan sangat layak.

3) Validasi Ahli Bahasa

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahasa berdasarkan kaidah kebahasaan, kejelasan dan keterbacaan, komunikatif dan efektivitas, ketepatan penggunaan EYD, dan konsistensi ikon/symbol dan penggunaan istilah. Ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku dosen pembelajaran Bahasa Indonesia program studi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Validasi ini dilakukan pada tanggal 21 Februari 2025 dan bertempat di lantai 6 ruang jurusan.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kaidah Bahasa	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD					✓
		Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD				✓	
2	Kejelasan dan Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
		Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran				✓	

3	Komunikatif dan Efektivitas	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
		Menggunakan bahasa yang efektif					✓
4	Ketepatan Penggunaan EYD	Ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD					✓
		Ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD				✓	
5	Konsistensi	Konsistensi penggunaan ikon/symbol					✓
		Konsistensi penggunaan istilah					✓
Jumlah Skor			45				
Presentase			90%				
Kategori			Sangat Layak (Valid)				

Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Rumus:

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \\ = 90\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum xi$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁶⁴

Berdasarkan tabel 4.3 hasil dari validator ahli materi yaitu menunjukkan skor 90% dan dikategorikan sangat layak.

⁶⁴ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

4) Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik. Ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd., selaku wali kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Validasi ini dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 dan bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Dari validator ahli pembelajaran tidak ada komentar dan saran, media gambar berseri sangat cocok digunakan pada tingkat MI/SD, karena penyajian materinya sangat menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak-anak, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik. Hasil validasi dari ahli pembelajaran ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup)				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> dapat digunakan secara berulang-ulang				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> mudah dibawa					✓
		Ukuran media Gambar Berseri Berbasis <i>QR</i>				✓	

		Code sesuai apabila digunakan di kelas					
2	Tampilan Media	Desain media Gambar Berseri Berbasis QR Code menarik					✓
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout				✓	
		Kesesuaian gambar pada media Gambar Berseri Berbasis Qr Code dengan materi					✓
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik					✓
		Tampilan gambar pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code menarik bagi peserta didik					✓
3	Kelayakan Kefrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik					✓
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda				✓	
		Penggunaan warna pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code menarik					✓
		Kesesuaian tata letak gambar pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code				✓	
4	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code aman untuk peserta didik					✓
		Media Gambar Berseri Berbasis QR Code tahan dalam jangka waktu yang cukup lama				✓	

5	Kesesuaian dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum				✓	
		Kesesuaian dengan Capain Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				✓	
6	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code				✓	
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik					✓
7	Kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik					✓
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik				✓	
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik					✓
Jumlah Skor			103				
Presentase			89,57%				
Kategori			Sangat Layak (Valid)				

Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Rumus:

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

$$P = \frac{103}{115} \times 100\%$$

$$= 89,57\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁶⁵

Berdasarkan tabel 4.4 hasil dari validator ahli pembelajaran yaitu menunjukkan 89,57% dan dikategorikan sangak layak.

5) Validasi Ahli Keterampilan Bahasa

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli keterampilan bahasa untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik berdasarkan relevansi dengan keterampilan berbicara, kelancaran berbicara, ketepatan isi dan konteks, kepercayaan diri dalam berbicara, serta interaksi respon. Ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd. selaku wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Hasil validasi dari ahli keterampilan bahasa ditampilkan pada tabel di bawah ini.

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

⁶⁵ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Ahli Keterampilan Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Relevansi dengan Keterampilan Berbicara	Media mendukung peserta didik untuk berlatih pengucapan (pelafalan)				✓	
		Media mendorong peserta didik untuk menyusun kalimat dengan baik					✓
		Media memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kosa kata				✓	
2	Kelancaran Berbicara	Media mendorong peserta didik untuk berbicara dengan lancar					✓
		Media membantu peserta didik mengurangi jeda yang tidak perlu dalam berbicara				✓	
3	Ketepatan Isi dan Konteks	Media mendorong peserta didik untuk menyampaikan informasi yang relevan dengan gambar/topik					✓
		Media membantu peserta didik untuk berbicara sesuai dengan konteks situasi				✓	
4	Kepercayaan Diri dalam Berbicara	Media memberikan kesempatan peserta didik untuk berbicara di depan umum (teman sekelas)				✓	
		Media menciptakan suasana yang positif untuk peserta didik berani mengungkapkan pendapat				✓	

5	Inetraksi dan Respon	Media mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan menanggapi pertanyaan/pernyataan					✓
		Media membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan dan merespon dengan tepat				✓	
Jumlah Skor			48				
Presentase			87,27%				
Kategori			Sangat Baik				

Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Rumus:

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

$$P = \frac{48}{55} \times 100\% \\ = 87,27\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum xi$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁶⁶

Berdasarkan tabel 4.5 hasil dari validator ahli keterampilan bahasa yaitu menunjukkan 87,27%, menyatakan bahwasanya media Gambar Berseri Berbasis QR Code dapat meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik.

⁶⁶ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan selanjutnya yaitu implementasi, untuk mengetahui kepraktisan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember setelah menggunakan media pembelajaran. Media yang sudah dirancang dan dikembangkan kemudian diimplementasikan atau diterapkan kepada peserta didik setelah revisi sesuai dengan kritik dan saran oleh para ahli sehingga mencapai kelayakan. Setelah proses validasi, media diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

Pelaksanaan implementasi ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember terhadap kelas peserta didik kelas IV, pada materi teks narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2025 dengan menggunakan 5 peserta didik yang dipilih secara acak yaitu Alin, Najwa, Aurelia, Shakila, dan Khaira. Selanjutnya pada uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 18 Februari 2025 dengan melakukan pembelajaran tatap muka satu kali pertemuan.



Gambar 4.6
Uji Coba Kelompok Kecil

Kegiatan ini dilakukan sebelum melakukan uji coba kelompok besar dan bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik kelompok kecil ini terhadap media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*.



Gambar 4.7
Proses Pendalaman Materi

Kegiatan yang pertama yaitu pendalaman materi dimana observer menyampaikan materi yang dipelajari dalam pengembangan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 4.8
Cara Penggunaan Media

Selanjutnya yaitu observer sedang menjelaskan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* sebelum peserta didik mencoba memahami materi dan melakukan permainan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*.



Gambar 4.9
Penggunaan Media oleh Peserta Didik

Kegiatan selanjutnya adalah penggunaan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* oleh peserta didik, observer menjelaskan seputar materi teks narasi dan cara melakukan permainan dengan menggunakan gawai/gadget, lalu peserta didik mengerjakan dan melakukan permainan menggunakan gawai dengan tambahan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* berupa fisik dan didampingi oleh observer.



Gambar 4.10
Presentasi Hasil Kerja di Depan Kelas

Kegiatan berikutnya adalah peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara mereka dan agar mereka tidak merasa malu serta grogi jika harus diperintahkan untuk maju ke depan untuk mempresentasikan apa yang telah dikerjakannya, baik secara individu maupun berkelompok.



Gambar 4.11
Peserta Didik Mengisi Angket

Kegiatan selanjutnya adalah pengisian lembar angket oleh peserta didik, sebelum mengisi angket observer terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara mengisi angket, setelah itu peserta didik bisa mengisi angket yang diberikan. Angket yang dibagikan yaitu berisi tentang bagaimana respon kelompok kecil ini terhadap media seperti ketertarikan mereka terhadap media dan cara penggunaan media Gambar Berseri

Berbasis *Qr Code*. Tujuan dari diberikannya angket ini ialah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*.

Setelah kegiatan uji coba kelompok kecil ini dilakukan, observer melakukan analisis baik terhadap peserta didik maupun angket yang telah dibagikan. Hasilnya yaitu kelompok kecil ini terlihat tertarik saat menggunakan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk digunakan sebagai pembelajaran materi teks narasi dan melakukan permainan serta hasil dari angket kelompok kecil ini yaitu memperoleh hasil presentase rata-rata sebesar 86,8% dan membuat media ini layak untuk diterapkan pada uji coba kelompok besar.

Kegiatan selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di kelas IV. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan aktivitas pembelajaran pada uji coba kelompok besar dipaparkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.12
Uji Coba Kelompok Besar

Kegiatan ini dilaksanakan setelah melakukan uji coba kelompok kecil serta memiliki tujuan untuk memahami bagaimana respon peserta didik kelompok besar ini terhadap media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*.



Gambar 4.13
Proses Pendalaman Materi

Kegiatan yang pertama yaitu pendalaman materi dimana observer memaparkan materi yang akan dipelajari dalam pengembangan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 4.14
Cara Penggunaan Media

Selanjutnya yaitu observer sedang menjelaskan bagaimana cara penggunaan media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* sebelum peserta didik melakukan pembelajaran materi teks narasi dan

bermain kuis dengan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis Qr Code berbantuan gawai.



Gambar 4.15
Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis Qr Code

Kegiatan selanjutnya adalah penggunaan media Gambar Berseri Berbasis Qr Code oleh peserta didik, observer menjelaskan seputar materi teks narasi dan cara melakukan permainan dengan menggunakan gawai, lalu peserta didik mengerjakan dan melakukan permainan menggunakan gawai dengan tambahan media Gambar Berseri Berbasis Qr Code berupa fisik dan didampingi oleh observer.



Gambar 4.16
Presentasi Hasil Kerja di Depan Kelas

Kegiatan berikutnya adalah peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara mereka dan agar mereka tidak merasa malu serta grogi jika harus diperintahkan untuk maju ke depan untuk mempresentasikan apa yang telah dikerjakannya, baik secara individu maupun berkelompok.



Gambar 4.17
Peserta Didik Mengisi Angket

Kegiatan selanjutnya adalah pengisian lembar angket oleh peserta didik, sebelum mengisi angket observer terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara mengisi angket, setelah itu peserta didik bisa mengisi angket yang diberikan. Angket yang dibagikan yaitu berisi tentang bagaimana respon kelompok kecil ini terhadap media seperti ketertarikan mereka terhadap media dan cara penggunaan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*. Tujuan dari diberikannya angket ini yaitu untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*.

Berdasarkan hasil implementasi, dapat diperoleh data kelayakan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. Analisis respon peserta didik dihitung menggunakan angket yang berisi respon peserta didik terhadap Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model ADDIE yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi produk pengembangan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* ini dapat dilihat dari hasil angket beberapa validator ahli, dan peserta didik kelas IV. Adapun saran dan komentar yang disampaikan oleh tim validator yakni antara lain:

Tabel 4.6
Komentar dan Saran

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media	1) Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, namun untuk memenuhi unsur berseri nya tidak tampak. Untuk istilah kalender juga kurang tepat, karena kalender itu kan merujuk pada penanda waktu tertentu, misalkan penunjuk hari. Sesuatu dikatakan berseri apabila ada tahapan pencapaian tertentu yang dimuat di setiap seri nya, misalkan serinya dibuat berdasarkan urutan tujuan pembelajarannya. Setiap seri juga sebaiknya ada ciri pembedanya, misalkan diberi judul di setiap serinya, jadi, bukan pembeda tugas tugas nya atau bagian-bagian isinya. Misal, seri satu khusus untuk mengenal apa itu teks narasi dan contoh-contoh nya, seri ke dua mulai mengenal ciri-ciri teks narasinya, seri ke tiga mulai berlatih membuat teks narasi. Nah,

		karena ada konsep kalender, harusnya tugas atau tagihan atau waktu untuk mempelajari tiap serinya itu diberi waktu atau timer. Contohnya seperti itu mbak gambaran media yang seharusnya mengacu pada judul medianya. 2) Akan lebih baik kalau dalam satu media yang sudah terjilid spiral itu di dalamnya juga sudah memuat panduan maupun LKPD nya. Pada media bergambar juga belum ada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajarannya. 3) Akan lebih baik kalau dalam satu media yang sudah terjilid spiral itu di dalamnya juga sudah memuat panduan maupun LKPD nya. Pada media bergambar juga belum ada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajarannya. 4) Penanda kalender 1, 2, 3, 4, ...dst juga tidak ada tau tau di LKPD sudah ada kalender 4, kalender 7, kalender yang lain apa, itu belum tersambung. Akan lebih baik lagi kalau penandaan kalender terhubung satu sama lain baik di media maupun LKPD nya. Oleh karena itu akan lebih baik, dalam media yang terjilid itu ada satu paket mulai dari panduan, media, dan LKPD nya.
2	Ahli Materi	1) Judul cover pada media pembelajaran jangan disamakan dengan judul skripsi agar peserta didik mudah memahami media yang akan diimplementasikan 2) Setiap kegiatan, alangkah baiknya diberikan <i>Qr Code</i> untuk mengakses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik 3) Materi harus runtut dari awal hingga akhir, mulai dari penjelasan materi hingga penugasan, kuis dan permainan.
3	Ahli Bahasa	-

4	Ahli Pembelajaran	Media gambar berseri sangat cocok digunakan pada tingkat MI/SD, karena penyajian materinya sangat menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak-anak, dan menumbuhkan rasa ingin tahu, pada murid
5	Ahli Keterampilan Bahasa	Media ini sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik, karena desainnya yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik
6	Peserta Didik	1) Mediana unik 2) Saya suka mediana, lebih baik lagi jika dapat digunakan di semua kelas 3) Kurang besar

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, ahli keterampilan bahasa, dan peserta didik terhadap media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* yang dikembangkan, diperoleh berbagai masukan dan saran yang membangun. Dari ahli media, disampaikan bahwa tampilan media sudah cukup menarik, namun masih perlu perbaikan dalam hal penempatan unsur-unsur desain agar lebih informatif dan tidak membingungkan. Selain itu, media yang telah dijilid spiral sebaiknya juga mencakup panduan penggunaan, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta capaian dan tujuan pembelajaran secara terintegrasi. Penandaan kalender pada media dan LKPD juga perlu dikaitkan secara sistematis agar alur kegiatan pembelajaran lebih jelas dan mudah dipahami oleh Pendidik maupun peserta didik.

Ahli materi memberikan saran agar judul pada media tidak disamakan dengan judul skripsi, melainkan disesuaikan agar lebih komunikatif bagi peserta didik. Selain itu, setiap kegiatan dalam media sebaiknya dilengkapi

dengan *QR Code* yang mengarahkan ke aktivitas pembelajaran interaktif, seperti penjelasan materi, kuis, tugas, maupun permainan. Susunan materi pun diharapkan disajikan secara runtut, mulai dari pendahuluan hingga evaluasi. Sementara itu, ahli bahasa tidak memberikan komentar atau saran secara khusus. Dari sisi ahli pembelajaran, media gambar berseri dinilai sangat cocok diterapkan pada jenjang MI/SD. Penyajian materi dinilai menarik, mudah dipahami oleh anak-anak, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil survei terhadap peserta didik menunjukkan bahwa media dinilai unik dan menarik. Sebagian besar peserta didik menyukai media yang digunakan, dan berharap agar media tersebut dapat diterapkan di seluruh kelas. Namun demikian, beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa ukuran media masih dirasa kurang besar sehingga menyulitkan dalam penggunaan. Secara keseluruhan, media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* ini dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi sesuai saran dari para validator.

B. Analisis Data

1. Analisis Desain Pengembangan

Analisis desain pengembangan ini berisi data berupa tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media Gambar Berseri Berbasis *QR Code*. Adapun pembuatan media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* antara lain: 1) Perancangan desain media Gambar Berseri Berbasis *QR Code*, dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran kertas A5

landscape (21 x 14,8 cm). Desain ini dibuat dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI. Setiap bagian/lembar media memuat ilustrasi gambar berseri yang menggambarkan alur materi secara runtut, serta ruang untuk *Qr Code* yang akan digunakan sebagai akses ke aktivitas interaktif. 2) Pencetakan media, setelah desain selesai, media dicetak menggunakan kertas *Art Paper* agar menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan tahan lama. Media ini dikemas dalam bentuk kalender duduk, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan membaca materi secara berkelompok maupun bersama pendidik di dalam kelas. 3) Setiap kegiatan media dilengkapi dengan *Qr Code* yang menghubungkan peserta didik ke berbagai aktivitas interaktif, seperti video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif. *Qr Code* ini dibuat menggunakan generator *Qr Code* dan dikonfigurasi agar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti *smartphone*.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh dari hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi oleh para validator. Observer menggunakan 4 validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran.

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd pada tanggal 21 Januari 2025. Instrumen validasi ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang mencakup beberapa aspek, yaitu tampilan, keterpaduan

isi materi, dan pemakaian media. Validator memberikan penilaian dengan skala 1 sampai dengan 5, dimana skor 1 = sangat tidak setuju, skor 2 = tidak setuju, skor 3 = cukup, skor 4 = setuju, dan skor 5 = sangat setuju. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator media pembelajaran:

Tabel 4.7
Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor
1	Tampilan	Penggunaan media Gambar Berseri Berbasis QR Code memiliki tampilan yang menarik	5
		Media Gambar Berseri Berbasis QR Code dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5
		Media mudah dibawa	5
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang	5
2	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi	4
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		Karakter pemilihan gambar sesuai dengan materi	5
3	Pemakaian	Media mudah digunakan dan tidak miudah rusak	5
		Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	5
		Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah	4
Jumlah Skor			27

Rumus:

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam satu item⁶⁷

Berdasarkan kategori penilaian yang digunakan, hal ini termasuk dalam kriteria “sangat layak.”

Validasi materi pada media Gambar berseri Berbasis *QR Code* dilakukan oleh Bapak Dr. Hartono, M.Pd, pada tanggal 31 Januari 2025 dengan beberapa revisi terkait media yang digunakan. Hal ini dilakukan revisi ulang dan hasil akhir diuji kembali pada tanggal 21 Februari 2025 dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi. Penilaian mencakup aspek pembelajaran, kurikulum, dan isi materi. Setiap indikator dinilai dengan skala atau skor 1 sampai dengan 5. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator ahli materi:

⁶⁷ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

Tabel 4.8
Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	Penggunaan media Gambar Berseri Berbasis QR Code sangat mudah	4
		Sistematika penggunaan media Gambar Berseri Berbasisi Qr Code runtut, logis, dan jelas	4
		Media Gambar Berseri Berbasisi Qr Code dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5
		Media dapat digunakan pendidik dan peserta didik	5
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka	4
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
		Media dan materi saling berkaitan	5
3	Isi Materi	Media Gambar Berseri Berbasis QR Code berisi konsep yang benar	4
		Media Gambar Berseri Berbasis QR Code menyajikan materi secara jelas	5
		Media Gambar Berseri Berbasis QR Code menyajikan materi secara lengkap	5
Jumlah Skor			46

Rumus:

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

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

$$= 92\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁶⁸

Berdasarkan kategori penilaian yang digunakan, hal ini termasuk dalam kriteria “sangat layak.”

Validasi bahasa pada media Gambar berseri Berbasis *QR Code* juga dilakukan oleh Bapak Dr. Hartono, M.Pd, pada tanggal 21 Februari 2025. Instrumen validasi ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang mencakup beberapa aspek, kaidah bahasa, kejelasan dan keterbacaan, komunikatif dan efektivitas, ketepatan penggunaan EYD, dan konsistensi. Setiap indikator dinilai dengan skala atau skor 1 sampai dengan 5. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator ahli bahasa:

Tabel 4.9
Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor
1	Kaidah Bahasa	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD	5
		Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD	4
2	Kejelasan dan Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik	4
		Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran	4
3	Komunikatif dan Efektivitas	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4
		Menggunakan bahasa yang efektif	5
4	Ketepatan Penggunaan	Ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD	5

⁶⁸ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

	EYD	Ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD	4
5	Konsistensi	Konsistensi penggunaan ikon/symbol	5
		Konsistensi penggunaan istilah	5
Jumlah Skor			45

Rumus:

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

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

$$= 90\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum xi$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁶⁹

Berdasarkan kategori penilaian yang digunakan, hal ini termasuk dalam kriteria “sangat layak.”

Instrumen validasi ahli pembelajaran digunakan untuk menilai kelayakan media Gambar Berseri Berbasis QR Code dari segi kepraktisan, tampilan media, kelayakan kegrafikan, keamanan penggunaan, kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Validasi dilakukan oleh Ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd. selaku wali kelas IV, pada tanggal 24 Februari 2025. Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator ahli pembelajaran:

⁶⁹ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

Tabel 4.10
Rekapitulasi Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor
1	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup)	4
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> dapat digunakan secara berulang-ulang	4
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> mudah dibawa	5
		Ukuran media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> sesuai apabila digunakan di kelas	4
2	Tampilan Media	Desain media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menarik	5
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout	4
		Kesesuaian gambar pada media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> dengan materi	5
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik	5
		Tampilan gambar pada media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menarik bagi peserta didik	5
3	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik	5
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda	4
		Penggunaan warna pada media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menarik	5
		Kesesuaian tata letak gambar pada media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i>	4
4	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> aman untuk peserta didik	5

		Media Gambar Berseri Berbsis QR Code tahan dalam jangka waktu yang cukup lama	4
5	Kesesuaian dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum	4
		Kesesuaian dengan Capain Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	4
6	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code	4
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik	5
7	Kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik	4
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	5
Jumlah Skor			103

Rumus:

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

$$P = \frac{103}{115} \times 100\%$$

$$= 89,57\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁷⁰

Berdasarkan kategori penilaian yang digunakan, hal ini termasuk dalam kriteria “sangat layak.”

Instrumen validasi ahli keterampilan bahasa digunakan untuk menilai keterampilan bahasa peserta didik dari segi relevansi dengan keterampilan berbicara, kelancaran berbicara, ketepatan isi dan konteks, kepercayaan diri dalam berbicara, serta interaksi dan respon peserta didik. Validasi dilakukan oleh Ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd. selaku wali kelas IV, pada tanggal 30 Mei 2025. Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator ahli pembelajaran:

Tabel 4.11
Rekapitulasi Penilaian Ahli Keterampilan Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor
1	Relevansi dengan Keterampilan Berbicara	Media mendukung peserta didik untuk berlatih pengucapan (pelafalan)	4
		Media mendorong peserta didik untuk menyusun kalimat dengan baik	5
		Media memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kosa kata	4
2	Kelancaran Berbicara	Media mendorong peserta didik untuk berbicara dengan lancar	5
		Media membantu peserta didik mengurangi jeda yang tidak perlu dalam berbicara	4
3	Ketepatan Isi dan Konteks	Media mendorong peserta didik untuk menyampaikan informasi yang relevan dengan gambar/topik	5
		Media membantu peserta didik untuk berbicara sesuai dengan konteks	4

⁷⁰ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

		situasi	
4	Kepercayaan Diri dalam Berbicara	Media memberikan kesempatan peserta didik untuk berbicara di depan umum (teman sekelas)	4
		Media menciptakan suasana yang positif untuk peserta didik berani mengungkapkan pendapat	4
5	Inetraksi dan Respon	Media mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan menanggapi pertanyaan/pernyataan	5
		Media membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan dan merespon dengan tepat	4
Jumlah Skor			48

Rumus:

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

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$= 87,27\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam suatu item⁷¹

Berdasarkan hasil validasi dari kelima validator, maka media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia peserta didik kelas IV MI, khususnya dalam

⁷¹ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

pembelajaran teks narasi. Saran dari para validator juga menjadi acuan penting dalam menyempurnakan media, seperti penambahan *QR Code* interaktif berupa video, kuis, dan permainan yang relevan dengan isi cerita. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari keempat validator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Validasi Kelayakan

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	94%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Materi	92%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
4	Validator Ahli Pembelajaran	89,57%	Sangat Layak
5	Validator Ahli Keterampilan Bahasa	87,27%	Sangat Baik
Nilai Rata-Rata Presentase		90,56%	Sangat Layak/Sangat Baik (Valid)

Berdasarkan hasil analisis data di atas dari kelima validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 90,56%. Hasil validasi ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* telah memenuhi kategori sangat layak/sangat baik (valid). Hal ini berarti media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* bisa digunakan dalam aktivitas pembelajaran dengan dengan beberapa revisi yang diberikan oleh tim validator.

3. Analisis Kepraktisan

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek kepraktisan, artinya mudah digunakan oleh pengguna, baik pendidik maupun peserta didik, serta sesuai dengan kondisi sesungguhnya yang terdapat di lapangan.⁷² Hal ini diperkuat oleh pendapat Akker yang menyatakan bahwa kepraktisan berkaitan dengan sejauh mana pengguna dapat menggunakan produk tanpa mengalami kesulitan berarti dalam penggunaannya di dunia nyata.⁷³

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media Gambar Berseri Berbasis QR Code, diperoleh total skor 217 dari skor maksimal 250. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media yang dikembangkan berada pada kategori “sangat praktis” dengan persentase 86,8%. Respon peserta didik menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, serta membantu dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik memberikan skor tinggi terutama pada aspek kemudahan penggunaan media dan kejelasan informasi yang disampaikan melalui media tersebut. Selain itu, fitur interaktif berupa pemindaian QR Code yang terhubung dengan berbagai aktivitas seperti video, kuis, dan permainan edukatif turut meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, media ini dinilai sangat praktis dan layak untuk

⁷² Jef Moonen, “The Design and Prototyping of Digital Learning Material: Some New Perspectives,” *University of Twente* (Springer 1999), https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_8.

⁷³ Van den Akker, “Principles and Methods of Development Research,” *University of Twente* (Springer 1999), https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1.

digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi.

Berikut data hasil angket respon peserta didik:

Tabel 4.13
Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Alin Najmil Habibah	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	45
Najwa Maulidatul Wahidah	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	44
Aurelia Dzakiyah Ratifah Rosyidah	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	45
Fatimah Shakila Putri Kharina	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38
Khaira Salsabila	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	45
Jumlah											217

Rumus:

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

$$P = \frac{217}{250} \times 100\%$$

$$= 86,8\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum x_i$: Total nilai terbaik dalam suatu item

Hasil rata-rata respon peserta didik kelompok kecil menunjukkan bahwa media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata-rata 86,8%. Hal ini memperlihatkan bahwa media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* layak untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi.

Respon peserta didik terhadap media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* diperoleh melalui penyebaran angket kepada 26 peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dalam lingkup kelompok besar. Setiap peserta didik memberikan penilaian terhadap 10 butir kriteria yang disediakan. Berikut adalah tabel angket respon peserta didik kelompok besar:

Tabel 4.14
Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ahmad Naufal Al-Fawwaz	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	46
Alif Rizky Hariyanto	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	47
Alil Ameera Sofyan	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	44
Alin Najmil Habibah	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	45
Arinda Resty Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Arshaka Virendra Shafwan Pratama	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	47
Aurelia Dzakiyah Ratifah	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	45

Rosyidah											
Azka Basmalah	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	47
Azkiya' Qorinotul Qur'an	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Azmy Al Fatir	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	45
Azril Azham Azakir	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	47
Betty Ceisy Oktaviani	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47
Brian Bagus Prabaswara	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	46
Danish Abqori Runako Arief	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	47
Faizul Dinar Hasman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Fatimah Shakila Putri Kharina	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38
Kevin Asyam Wijaya	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	44
Khaira Salsabila	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	45
Latief Arkana Barani	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	47
Muhammad Ibadurrohman Al-Hadi	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	45
Muhammad Rakha Ayyubi Nur Rohman	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	44
Muhammad Syamsudin Pinanggih	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	47
Najwa Maulidatul Wahidah	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	44
Rachel Gifanny Wahyudi	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	45
Sultan Zakir	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	44

Fatih Syakirna											
Yusuf Aridansyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah											1196

Rumus:

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

$$P = \frac{1196}{1300} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Total nilai jawaban partisipan

$\sum xi$: Total nilai terbaik dalam suatu item

Hasil dari rata-rata respon peserta didik kelompok besar menunjukkan bahwa media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan memperoleh presentase rata-rata 92%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan berada pada kategori “sangat baik”, karena berada dalam rentang 81%–100%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* mendapatkan penerimaan yang sangat positif dari peserta didik kelompok besar.

Setelah mengisi angket respon peserta didik, peneliti memberikan tes lisan kepada mereka untuk mengukur kemampuan membaca dengan cara setiap peserta didik maju kedepan lalu diberikan gambar berseri yang menceritakan kisah Malin Kundang. Berikut hasil keterampilan berbicara

peserta didik ditinjau dari lafal, tata bahasa, kelancaran, pemahaman, dan keberanian.

Tabel 4.15
Hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik (Pre-Test)

No	Nama	Kategori					Total	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Ahmad	10	15	15	10	20	70	Tidak Tuntas
2	Alif	15	10	15	10	15	65	Tidak Tuntas
3	Alil	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	Alin	15	15	20	15	15	80	Tuntas
5	Arinda	20	20	15	20	20	95	Tuntas
6	Arshaka	20	15	20	15	15	85	Tuntas
7	Aurelia	10	10	10	15	15	60	Tidak Tuntas
8	Azka	15	15	10	10	15	65	Tidak Tuntas
9	Azkiya'	20	15	15	15	15	80	Tuntas
10	Azmy	15	15	20	10	10	70	Tidak Tuntas
11	Azril	20	20	20	15	20	95	Tuntas
12	Betty	15	15	20	20	20	90	Tuntas
13	Brian	10	15	15	15	10	65	Tidak Tuntas
14	Danish	20	20	20	20	20	100	Tuntas
15	Faizul	15	10	10	15	20	70	Tidak Tuntas
16	Fatimah	20	20	20	20	20	100	Tuntas
17	Kevin	15	10	10	10	15	60	Tidak Tuntas
18	Khaira	10	10	15	15	15	65	Tidak Tuntas
19	Latief	20	15	20	15	15	85	Tuntas
20	Ibad	20	20	10	10	20	80	Tuntas
21	Rakha	20	20	20	20	20	100	Tuntas
22	Syamsudin	15	15	15	10	10	65	Tidak Tuntas
23	Najwa	20	15	15	15	15	80	Tuntas
24	Rachel	20	15	20	15	15	85	Tuntas
25	Sultan	15	10	15	10	10	60	Tidak Tuntas
26	Yusuf	15	15	20	20	20	90	Tuntas
Jumlah							2.060	
Rata-rata							79,23	

Keterangan:

Kategori 1: Lafal

Kategori 2 : Tata bahasa

Kategori 3 : Kelancaran

Kategori 4 : Pemahaman

Kategori 5 : Keberanian

Rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{26} \times 100\%$$

$$P = 57,69\%$$

Hasil dari data yang tercantum dalam tabel, dapat diketahui bahwa sebanyak 15 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan pada tes keterampilan berbicara secara individu. Namun, terdapat 11 peserta didik lainnya yang belum mencapai ketuntasan dalam materi teks narasi pada pre-test.

Setelah melaksanakan pre-test, peneliti melakukan post-test dengan menerapkan pengembangan media Gambar berseri Berbasis QR Code. Peneliti menjelaskan bagaimana cara penggunaan media pembelajaran dan cara bermainnya. Untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara peserta didik membuat kalimat antar penghubung antarkalimat dari suatu peristiwa. Lalu mempresentasikan di depan kelas. Berikut hasil keterampilan berbicara peserta didik setelah dilakukannya post-test.

Tabel 4.16
Hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik (Post-Test)

No	Nama	Kategori					Total	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Ahmad	15	20	15	15	20	85	Tuntas
2	Alif	15	10	20	20	15	80	Tuntas
3	Alil	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	Alin	20	15	20	20	20	95	Tuntas
5	Arinda	20	20	20	20	20	100	Tuntas
6	Arshaka	20	15	25	15	20	95	Tuntas
7	Aurelia	10	10	20	15	15	70	Tidak Tuntas
8	Azka	15	15	15	15	20	80	Tuntas
9	Azkiya'	20	20	15	20	15	90	Tuntas
10	Azmy	15	15	20	15	20	85	Tuntas
11	Azril	20	20	20	20	20	100	Tuntas
12	Betty	15	20	20	20	20	95	Tuntas
13	Brian	15	15	15	20	10	75	Tidak Tuntas
14	Danish	20	20	20	20	20	100	Tuntas
15	Faizul	15	15	10	15	25	80	Tidak Tuntas
16	Fatimah	20	20	20	20	20	100	Tuntas
17	Kevin	15	15	15	15	15	75	Tidak Tuntas
18	Khaira	15	10	15	20	20	80	Tuntas
19	Latief	20	20	20	15	20	95	Tuntas
20	Ibad	20	20	15	15	20	90	Tuntas
21	Rakha	20	20	20	20	20	100	Tuntas
22	Syamsudin	15	15	15	15	20	80	Tuntas
23	Najwa	20	20	15	15	20	90	Tuntas
24	Rachel	20	20	20	20	15	95	Tuntas
25	Sultan	15	15	20	15	15	80	Tuntas
26	Yusuf	20	20	20	20	20	100	Tuntas
Jumlah							2.315	
Rata-rata							89	

Keterangan:

Kategori 1: Lafal

Kategori 2 : Tata bahasa

Kategori 3 : Kelancaran

Kategori 4 : Pemahaman

Kategori 5 : Keberanian

Rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{26} \times 100\%$$

$$P = 84,61\%$$

Berdasarkan tabel 4.14, terlihat bahwa dalam hasil keterampilan berbicara peserta didik (pretest) sebanyak 22 peserta didik telah mencapai tingkat ketuntasan dalam keterampilan secara individu, sedangkan 4 peserta didik masih belum mencapai tingkat ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik pada materi teks narasi pada posttest telah mengalami peningkatan dibandingkan pretest. Pada pretest hanya 57,69% peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan, sementara pada posttest, angka ini meningkat menjadi 84,61%.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan media agar lebih efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Salah satu catatan penting yang muncul adalah perlunya menyempurnakan konten interaktif yang terhubung melalui *QR Code*, seperti menambahkan video pembelajaran yang lebih kontekstual, memperbaiki alur cerita dalam gambar, serta menambahkan kuis evaluasi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Selain itu, terdapat pula penyempurnaan pada aspek desain visual seperti pemilihan warna yang lebih kontras, penambahan ilustrasi yang

menggambarkan ekspresi tokoh lebih jelas, dan perbaikan tata letak teks agar lebih mudah dibaca oleh peserta didik.

Sementara itu, penelitian oleh Ni Wayan Sri Wahyundari memberikan perhatian pada keterampilan berbicara, sama seperti fokus penelitian ini.⁷⁴ Namun, media yang digunakan masih konvensional, sedangkan media dalam penelitian ini menggabungkan media cetak dan digital, yang memungkinkan peserta didik menyimak, memahami, dan meniru cara berbicara melalui video pembelajaran yang ditautkan melalui *QR Code*. Dua penelitian lain, yaitu oleh Sulastri dan Rahmawati, juga menunjukkan bahwa media gambar berseri memberikan kontribusi positif dalam keterampilan menulis narasi, namun pendekatannya masih terbatas pada media fisik tanpa elemen teknologi, serta tidak diarahkan pada keterampilan berbicara.⁷⁵ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang direvisi dalam penelitian ini memiliki keunikan dan kelebihan tersendiri, yaitu pada integrasi teknologi, fokus pengembangan keterampilan berbicara, serta tampilan visual yang lebih menarik dan interaktif.

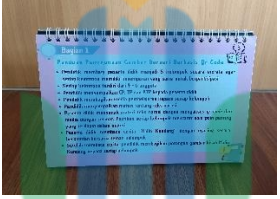
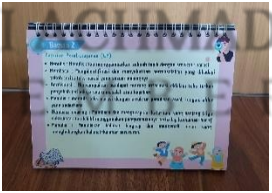
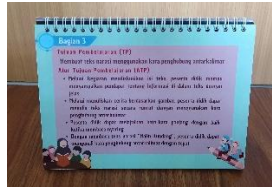
Hasil revisi produk ini diharapkan dapat lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Melalui proses revisi yang sistematis dan berbasis pada data lapangan serta literatur penelitian, media Gambar Berseri

⁷⁴ Ni Wayan Sri Wahyundari, "Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak" (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021).

⁷⁵ Sulastri, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 2 Peserta didik Kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023), 14.

Berbasis *QR Code* ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam materi Bahasa Indonesia, khususnya pada teks narasi. Beberapa revisi pada media Gambar Berseri Berbasis *QR Code* sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.17
Hasil Revisi Media Gambar Berseri Berbasis *QR Code*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
Panduan penggunaan media gambar berseri belum dicantumkan 	Panduan penggunaan media gambar berseri telah dicantumkan 	Menambahkan panduan penggunaan media gambar berseri	Ahli Media
Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran belum dicantumkan  	Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran sudah dicantumkan  	Penambahan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran pada media gambar berseri	
Tidak adanya penanda pada setiap pembahasan	Penanda sudah dicantumkan dengan ditulis bagian 1, 2, 3, dst.	Penambahan penanda pada setiap pembahasan	

			
• Nama produk pada halaman sampul diperbaiki 	• Nama produk yang telah direvisi pada halaman sampul 	• Memperbaiki nama produk pada halaman sampul media gambar berseri	Ahli Materi
• Tidak adanya Qr Code pada setiap kegiatan 	• Kegiatan yang telah ditambah Qr Code pada setiap kegiatan 	• Manambahkan Qr Code pada setiap kegiatan	

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Pengembangan media gambar berseri berbasis *Qr Code* memiliki beberapa spesifikasi produk yang dirancang dalam penelitian ini. Terdapat instrumen penilaian yang penting dalam pengembangan produk ini, yakni hasil penilaian dari ahli media dan materi. Berdasarkan penilaian ahli media ukuran gambar berseri dinyatakan layak memiliki spesifikasi produk yaitu ukuran kertas A5 dengan jenis kertas *Art Paper* dan ukuran 21 x 14,8 cm. Media Gambar Berseri Berbassis *Qr Code* praktis dan mudah dibawa kemana juga kapan saja oleh peserta didik dengan materi yang singkat, teks narasi dan kata penghubung antarkalimat serta beberapa permainan yang menarik perhatian peserta didik.

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code*. Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*) tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Sebelum dilakukan uji coba, media ini terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan media ini terdiri dari validator media, validator materi, validator bahasa, dan validator pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba,

media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* telah dinyatakan valid (layak) setelah melalui proses validasi oleh empat validator.

Penilaian dari ahli media, Ibu Ira Nurmawati, M.Pd., menunjukkan presentase kelayakan sebesar 94%, dengan kategori sangat layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Penilaian dari ahli materi, Bapak Dr. Hartono, M.Pd, diperoleh presentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah adanya revisi. Penilaian dari ahli bahasa, Bapak Dr. Hartono, M.Pd., diperoleh presentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah melakukan revisi. Sementara itu, hasil evaluasi atau verifikasi dari ahli pembelajaran oleh pendidik, Ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd., menunjukkan presentase kelayakan 89,57% dengan kategori sangat layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah adanya revisi. Selain itu penilaian ahli keterampilan bahasa yang juga dilakukan oleh Ibu Cahya Fatmaningdiah, S.Pd., menunjukkan presentase kelayakan 87,27% dengan kategori sangat baik dan dapat meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik. Berdasarkan presentase kelayakan terbesar, yaitu 90,56% media ini dikategorikan sangat baik dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran untuk memanfaatkan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* diantaranya:

- a. Peserta didik diharapkan memanfaatkan produk media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* yang sudah penulis kembangkan dalam pembelajaran langsung yaitu pada materi teks narasi yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat diketahui kelemahan serta keunggulan produk
- b. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- c. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan disemua institusi pendidikan yang relevan, bahkan disemua Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya di Kabupaten Jember. Namun, penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan masalah pendidikan peserta didik dan kebutuhan mereka agar penyebaran media atau produk ini efektif dan memberikan manfaat maksimal.

3. Pengembangan Produk lebih Lanjut

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat ditambahkan materi lain serta karakter animasi yang selaras dengan materi pembelajaran
- b. Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV saja, namun dapat digunakan untuk pembelajaran yang lain dan di kelas lain.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk merancang media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* ini dengan lebih menarik lagi serta ditambahkan secara online agar dapat diakses dan disebar luaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwinoto, Ivan Taufan dan Amelia Santoso. "Desain Sistem Informasi untuk Tracking Dan Tracing Pada Warehouse Dengan Menggunakan Teknologi QR Code." *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri* vol.16 no.2 (Mei 19, 2021).
- Aji, Bastaman Sasmito, M.E Winarno. "Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahragadan Kesehatan (PJOK) Kelas VIII Semester Gasal." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* vol.1 no.7 (Juli).
- Akker, Van den. "Principles and Methods of Development Research." *University of Twente*. Springer 1999. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1.
- Aqma, Sifanatul. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Menggunakan Metode Stuktural Analitik Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember" (undergraduate, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017.
- Arifin, Zainal. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Arini, Wulan Waruwu dkk. "Analisis Manajemen Kearsipan dalam Upaya Meningkatkan Pengelolaan Penatausan Administrasi di Dinas Perumahan dan Kawasan Pemukiman Kota Gunungsitoli." *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi (jebma)* vol.4 no.2 (Juli 3, 2024).
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* vol.3 no.1 (Juni 1, 2019).
- Cahyani, Isah. *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012.
- Damai Sagita Krissandi, Apri. *Sastra Anak Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2020.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alquran dan Terjemahan*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2020.
- Djago, Tarigan. *Berbicara*. Bandung: Angkasa, 2011.
- Gereda, Agustinus. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar*. Tasikmalaya:Edu Publisher, 2020.

- Hariato, Erwin. "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara." *Didaktika* vol.9 no.4 (November, 2020).
- Hartono. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hidayah, Nurul dan Rifky Khumairo Ulva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran." *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4 no.1, (Juni 2017).
- Imammudin, Ahmad Nur. "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran Fikih dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Ishlah Jenggawah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Izkiyah, Laeli. "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*. Bandung: Halim Qur'an, 2018.
- Kholil, Mohammad dan Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Peserta didik Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung, 2021.
- Kholil, Mohammad dan Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan kemampuan Literasi Mahapeserta didik," *Jurnal Tadris Matematika* vol.6 no.1 (April 29, 2023): 40.
- Kossey, Jeanne. "Allison Berger, dan Victoria Browen, Connecting to Educational Resources Online with QR Codes." *FDLA Journal* vol. 2 no.1 (Januari 1, 2015).
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.

- Maskur, Ahmad. "Penerapan Metode Team Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Peserta didik Telum Betung Bandar Lampung." Skripsi: UIN Raden Islam Lampung, 2018.
- Moonen, Jef. "The Design and Prototyping of Digital Learning Material: Some New Perspectives," *University of Twente*. Springer 1999. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_8.
- Munawaroh, Raudatul. "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN I Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, 2021.
- Nurhaliza, Rahma. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI/SD." Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Observasi di MI Raudlotul Jannah Jenggawah Jember, 27 Mei 2024.
- Prima Purnama Sari, RR dan Sony Adam Saputra, *Panduan Lengkap Menghadapi Wawancara dan Menaklukan HRD*. Jakarta: Anak Hebat Indonesia, 2022.
- Purba, Sukarman dkk. *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Rahmawati. "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri pada Peserta didik Kelas V MIN 25 Aceh Besar." Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019.
- Ramadhana, Cut. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Media pada Siswa Kelas I SD Negeri Lamreung Aceh Besar." Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2024.
- Rarastika, Nur. "Penggunaan Teknologi QR Code Dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar." *Prosiding Pendidikan Dasar* vol.1 no.1 (Januari 6, 2022).
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Observeran*. Bandung: Alfabeta, 2013.

- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Kemenag, 2012.
- Rohma, Ani, dkk. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* vol.9 no.3 (2021).
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Subhan, Roni. "Pengembangan Model Penilaian Kinerja Pembelajaran Keterampilan Berbicara." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 11 no. 1 (July 18, 2023): 216–30, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p216--230>.
- Sugiana, Dian dan Dedi Muhtadi. "Augmented Reality Type QR Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*. Tasikmalaya, 2019.
- Sugiono. *Metode Penelitian Bisnis, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sukmawati dan Jamaluddin. "Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn." *Jurnal Kreatif Online* vol. 8 no.3 (September, 2020).
- Sulastri. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi pada Muatan pelajaran Bahasa Indonesia Tea 4 Subtema 2 Peserta didik Kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023.

- Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi, 2017.
- Surani, Dewi dkk. *Konsep Dasar Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikian Mulia Mandiri, 2024.
- Syafril dan Zelhendri Zen. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Wahyundari, Ni Wayan Sri. “Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak,” Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.
- Wahyuni, Rizka. “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop -Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI.” Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Wiranta, Imade Rai Aditya dan Wayan Sujana. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD.” *Jurnal Pedagogik dan Pembelajaran* vol.4 no.1 (Maret 30, 2021).
- Yuwana, Setya. Titik Indarti dan Faizin. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)* dalam Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: UMM Press, 2024.
- Zaka, Ahmad Thayalisi dan Badrudin. *Tajwid Berbasis Kode QR*. Serang: Fakultas Ushuluddin dan Adab UIN SMH Banten, 2021.

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tarisa Anjani

NIM : 212101040006

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember”** adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil 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
J E M B E R

Jember, 6 April 2025

Saya yang menyatakan,



Tarisa Anjani

NIM. 212101040006

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember	1. Bagaimana proses pengembangan pengembangan media gambar berseri berbasis QR Code untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media gambar berseri berbasis QR Code untuk meningkatkan	1. Variabel Bebas: Media Gambar Berseri Berbasis QR Code 2. Variabel terikat: Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia	1. Validitas media Gambar Berseri Berbasis QR Code 2. Kelayakan media 3. Kepraktisan media	1. Observasi 2. Wawancara a. Pendidik Kelas IV b. Peserta didik Kelas IV 3. Angket a. Hasil angket validasi ahli media, materi, bahasa, pembelajaran, dan ahli keterampilan bahasa b. Hasil angket respon peserta didik 4. Tes keterampilan berbicara 5. Dokumentasi	1. Jenis penelitian: <i>Research and Development</i> 2. Model Penelitian dan Pengembangan: Model ADDIE 3. Lokasi Penelitian: Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember 4. Tahapan Penelitian: a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) b. <i>Design</i> (perencanaan) c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran) d. <i>Implementation</i> (implementasi produk) e. <i>Evaluation</i> (evaluasi produk) 5. Analisis Data: a. Desain Pengembangan b. Kelayakan c. Kepraktisan a) Angket respon peserta didik b) Rubrik penilaian keterampilan bahasa peserta didik

	keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Jenggawah Jember 3. Bagaimana kepraktisan media gambar berbasis <i>QR Code</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Jenggawah Jember				
--	---	--	--	--	--



Lampiran 3: Permohonan Izin 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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9877/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Raudlotul Jannah Jenggawah
 Jl. Raya Kawi No.02 Krajan Jenggawah

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

NIM : 212101040006

Nama : TARISA ANJANI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Redi Nur Hamzah, S.ST

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 Januari 2025
 an, Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Modul Ajar Bahasa Indonesia

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Tarisa Anjani
Instansi	: MI RAJA Unggulan Jenggawah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 4
Bab VII	: Asal-Usul
Tema	: Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Pembauran
Hari/Tanggal	: Budaya
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik dapat memahami instruksi yang disampaikan secara audio; ▪ Peserta didik dapat menemukan dan mengidentifikasi informasi di dalam teks dan gambar; ▪ Peserta didik dapat menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks; dan ▪ Peserta didik dapat membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antar kalimat.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Mandiri; ▪ Bernalar kritis; ▪ Kreatif;	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Buku Peserta didik : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati ▪ Buku bacaan sesuai tema ▪ Peta ▪ Gambar, foto, video ▪ Alat tulis ▪ Alat warna ▪ Video pembelajaran ▪ Internet	

- Media kalender gambar berseri berbasis *QR Code*
- Perlengkapan untuk kegiatan kreativitas

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dan model pembelajaran *picture and picture*

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Memahami instruksi dan ide pokok dalam teks audiovisual dan teks aural (yang dibacakan atau diperdengarkan).

Membaca

- Mengenali dan mengeja kombinasi hampir semua alfabet pada kata-kata yang sering ditemui.

Menulis

- Menulis atau menggambarkan sebuah topik menggunakan pengetahuannya tentang kombinasi semua huruf.

Membaca

- Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada beberapa kalimat yang berhubungan

Berdiskusi

- Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pernyataan teman diskusi, menggunakan
- kata kunci yang relevan dengan topik bahasan diskusi.

Menulis

- Menulis atau menggambarkan sebuah topik dengan struktur narasi.

Membaca

- Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi yang sesuai jenjangnya.

Berdiskusi

- Menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks terkait penyebabterjadinya suatu masalah atau kejadian.

Menulis

- Menulis teks narasi dengan struktur penulisan awal tengah- akhir yang sederhana

Membaca nyaring

- Membaca dan mengucapkan kata-kata yang panjang (tiga suku kata atau lebih) menggunakan Pengetahuannya terhadap kombinasi huruf

Menulis

- Menuliskan kalimat lengkap dan mengenali unsur yang menghubungkan kalimat-kalimat berurutan.

Alur Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan mendengarkan dan mencatat lagu “Nenek Moyangku”, peserta didik dapat memahami instruksi dan gagasan yang disampaikan secara aural dengan baik.
- Melalui kegiatan menyalin lagu, peserta didik mampu menunjukkan rima dengan tepat
- Melalui kegiatan mengubah kata-kata pada lagu, peserta didik mampu menulis teks berima dengan baik.
- Melalui kegiatan membaca teks dan mengamati peta, peserta didik mampu menemukan informasi dengan baik.
- Melalui kegiatan mendiskusikan silsilah keluarga, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi.
- Melalui kegiatan menulis asal-usul keluarga, peserta didik dapat menuliskan informasi dengan terstruktur.
- Melalui kegiatan membaca teks “Kerja Sama yang Baik”, peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh cerita.
- Melalui kegiatan mendiskusikan isi teks, peserta didik mampu menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks dengan jelas.
- Melalui menuliskan cerita berdasarkan gambar, peserta didik dapat menulis teks narasi secara runtut dengan menggunakan konjungsi.
- Peserta didik dapat melafalkan kata-kata panjang dengan baik ketika membaca nyaring.
- Dengan membaca teks “Batik Besurek”, peserta didik dapat mengenali konjungsi antar kalimat dengan tepat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang memahami instruksi yang disampaikan secara audio;
- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menemukan dan mengidentifikasi informasi di dalam teks dan gambar;
- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks; dan
- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antar kalimat

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana cara mengetahui asal usul nenek moyang bangsa Indonesia?
- Siapakah yang dianggap sebagai nenek moyang bangsa Indonesia?

D. SIAP-SIAP BELAJAR

Pada bab ini, peserta didik akan belajar tentang sejarah singkat asal-usul nenek

moyang Indonesia, termasuk perpaduan yang terjadi dalam budaya—misalnya pada makanan, bahasa, dan seni batik. Peserta didik akan belajar bahwa budaya saat ini terbentuk dari berbagai budaya.

Aspek bahasa yang akan dieksplorasi dalam bab ini adalah rima dan konjungsi.

Pada kegiatan pembuka, peserta didik mengamati ragam wajah anak-anak Indonesia yang tersedia pada gambar. Dorong mereka untuk berdiskusi tentang keragaman atau perbedaan tersebut. Diskusi dapat diawali dengan menjawab pertanyaan pemantik yang ada di Buku Peserta didik. Selanjutnya, diperkuat dengan pertanyaan lain seperti:

Adakah teman kerabat kalian yang berasal dari pulau atau negara lain?

Adakah teman atau kerabat kalian yang memiliki suku bangsa berbeda?

Apakah ada makanan khas daerah lain yang kalian sukai?

Apakah kalian tahu batik besurek? Nanti kita akan belajar bersama tentang batik ini.

Pada kegiatan inti, peserta didik mengamati media gambar berseri berbasis *QR Code* yang berisi gambar berseri Malin Kundang, seputar teks narasi, teka-teki silang, dan gambar berseri kegiatan Budi setelah bangun tidur. Peserta didik akan belajar bahwa teks narasi adalah teks yang menceritakan suatu peristiwa secara runtut, dari awal hingga akhir. Pada media ini dijelaskan kisah Malin Kundang yang durhaka kepada ibunya, dan pesan moral yang dapat diambil dari kisah ini

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

1. Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan Pendidik tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Pendidik menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Pendidik menanyakan kabar peserta didik, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Pendidik menjelaskan bahwa peserta didik menyimak lagu “Nenek Moyangku” sesuai arahan Pendidik.

Kegiatan Inti

Menyimak

1. Peserta didik menyimak lagu yang diperdengarkan, lalu mencatatnya.
2. Pendidik berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
3. Jika semua selesai membaca, Pendidik mengajak peserta didik mendiskusikan isi lagu tersebut.
4. Pendidik memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Peserta didik, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Kegiatan Penutup

1. Pendidik mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Pendidik dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 2

Kegiatan Pendahuluan

1. Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan Pendidik tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Pendidik menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Pendidik menanyakan kabar peserta didik, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Pendidik mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti

Membaca

1. Pendidik mempersilakan peserta didik membaca syair lagu “Rayuan Pulau Kelapa”.
2. Setelah membaca contoh dan mendapatkan penjelasan Pendidik, peserta didik membaca syair lagu “Rayuan Pulau Kelapa” dan melafalkan rimanya.

3. Setelah mendengarkan penjelasan Pendidik, peserta didik menyalin teks lagu dan mengubahnya dengan menggunakan kata-kata sendiri.
4. Pendidik berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
5. Pendidik memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Peserta didik, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Kegiatan Penutup

1. Pendidik mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Pendidik dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 3

Kegiatan Pendahuluan

1. Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan Pendidik tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Pendidik menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Pendidik menanyakan kabar peserta didik, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Pendidik mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti

Membaca

1. Peserta didik membaca teks “Nenek Moyang Kita”, lalu menjelaskan informasi yang didapatnya dari teks tersebut.

Berdiskusi

2. Peserta didik menanyakan silsilah keluarganya kepada orang tua, lalu mendiskusikannya di kelas.
3. Pendidik berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
4. Pendidik memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Peserta didik, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Kegiatan Penutup

1. Pendidik mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Pendidik dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 4**Kegiatan Pendahuluan**

1. Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan Pendidik tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Pendidik menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Pendidik menanyakan kabar peserta didik, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Pendidik mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti**Menulis**

1. Peserta didik mewawancarai orang tuanya, lalu membuat tulisan berdasarkan hasil wawancara tersebut..

Membaca

2. Peserta didik membaca teks “Kerja Sama yang Baik” kemudian membahas permasalahan yang dialami tokoh.
3. Pendidik berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
4. Pendidik memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Peserta didik, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Kegiatan Penutup

1. Pendidik mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Pendidik dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 5

Kegiatan Pendahuluan

1. Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan Pendidik tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Pendidik menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Pendidik menanyakan kabar peserta didik, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Pendidik mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

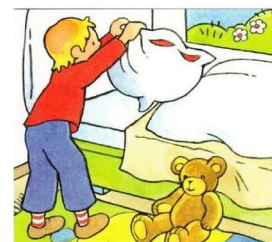
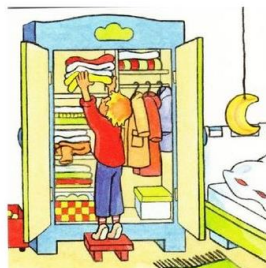
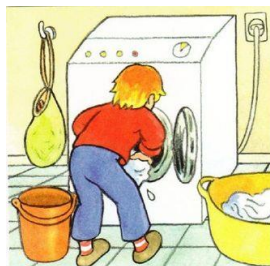
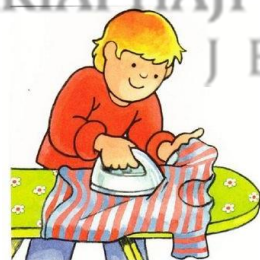
Kegiatan Inti

Berdiskusi

1. Peserta didik mendiskusikan isi teks “Kerja Sama yang Baik”.

Menulis

2. Peserta didik mengamati dan menyusun gambar, kemudian menulis teks narasi dengan struktur awal-tengah-akhir dan menggunakan konjungsi antarkalimat yang telah dipelajari.
 - 1) Perhatikan gambar-gambar di bawah ini.



- 2) Di buku kalian, buatlah satu atau dua kalimat yang menggambarkan kejadian di dalam setiap gambar yang dilakukan oleh Budi.
 - 3) Susunlah kalimat-kalimat tersebut sesuai urutan peristiwa yang menurut kalian terjadi. Gunakan kata penghubung antarkalimat.
 - 4) Periksa tulisan kalian. Apakah sudah menjadi satu cerita yang utuh dan berurutan?
 - 5) Kalau perlu, tambahkan kalimat lain.
 - 6) Perhatikan bahwa urutan gambar yang kalian buat bisa saja berbeda dari teman kalian, tergantung pada cerita yang kalian kembangkan. Pastikan bahwa urutan kejadian yang kalian tuliskan logis dan dapat dipahami.
3. Pendidik berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
 4. Pendidik memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Peserta didik, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Kegiatan Penutup

1. Pendidik mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Pendidik dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 6

Kegiatan Pendahuluan

1. Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan Pendidik tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Pendidik menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Pendidik menanyakan kabar peserta didik, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Pendidik mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti

Membaca

1. Peserta didik membaca nyaring teks “Batik Besurek” secara bergantian.

Menulis

2. Pendidik dengan singkat menjelaskan konjungsi. Setelah itu, peserta didik mencari kalimat dengan konjungsi antarkalimat yang benar dalam teks.
3. Pendidik berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
4. Jika semua selesai membaca, Pendidik mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut.
5. Pendidik memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Peserta didik, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Kegiatan Penutup

1. Pendidik mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Pendidik dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

F. REFLEKSI

Pada bagian ini peserta didik mengisi refleksi mandiri tentang hal-hal yang telah dipelajari. Pendidik dapat menambahkan poin-poin yang dirasa perlu.

Jika ada peserta didik yang mengisi kolom “Masih Perlu Belajar”, berikan padanya kegiatan perancah atau pengayaan yang menyenangkan. Jika diperlukan, komunikasikan hal tersebut dengan orang tua.

REFLEKSI PEMBELAJARAN**1. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik**

- a. Pada akhir Bab VII ini, Pendidik telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam
 - memahami instruksi yang disampaikan secara aural;
 - menemukan dan mengidentifikasi informasi di dalam teks dan gambar;
 - menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks; dan
 - membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antarkalimat..
- b. Informasi ini menjadi pemetaan awal untuk merumuskan strategi pembelajaran pada bab berikutnya. Rumuskan kemampuan peserta didik dalam data pemetaan di bawah ini. Isilah nilai peserta didik dari setiap kegiatan memahami instruksi yang disampaikan secara aural, menemukan dan mengidentifikasi informasi di dalam teks dan gambar, menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks, serta membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antar kalimat pada tabel berikut. Nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif pada bab ini.

Tabel 7.7 Nilai Peserta Didik untuk Bab VII

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik			
		Menyimak Teks yang Dibacakan	Menemukan Informasi pada Teks	Menyampaikan Pendapat	Menulis Teks Narasi Menggunakan Konjungsi Antarkalimat
1	Abi				
2	Adhvian				
3	Adzkia				
dst					

(Nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif pada bab ini)

2. Merefleksikan Strategi Pembelajaran: Hal yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan

Tabel 7.8 Refleksi Strategi Pembelajaran Bab VII

Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan kenyataan sebenarnya.

No	Pendekatan/Strategi	Selalu	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5	Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6	Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			

7	Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Pendidik ini.			
8	Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.			
9	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
10	Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab VII.			

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini:

.....

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

.....

Kegiatan yang paling disukai peserta didik:

.....

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:

.....

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

.....

G. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel 7.2 Instrumen Penilaian untuk Menyimak Teks yang Dibacakan

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Menuliskan Semua Syair Lagu yang Disimak atau Didiktekan Nilai = 4	Mampu Menuliskan Satu Bait Lebih Syair Lagu yang Disimak atau Didiktekan Nilai = 3	Mampu Menuliskan Sebagian Kecil Syair Lagu yang Disimak atau Didiktekan Nilai = 2	Belum Mampu Menuliskan Syair Lagu yang Disimak atau Didiktekan Nilai = 1

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

Tabel 7.3 Instrumen Penilaian untuk Menemukan Informasi

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Menemukan dan Menjelaskan Banyak Informasi dari Teks dan Peta Nilai = 4	Mampu Menemukan Sebagian Informasi dari Teks dan Peta Nilai = 3	Mampu Menemukan Sebagian Informasi dari Teks dan Peta dengan Dipandu Pendidik Nilai = 2	Belum Mampu Menemukan Informasi dari Teks dan Peta Nilai = 1

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

Tabel 7.4 Instrumen Penilaian untuk Menyampaikan Pendapat

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Berpendapat dengan Baik tentang 5 atau Lebih Pertanyaan Bacaan Nilai = 4	Mampu Berpendapat dengan Baik tentang 3—4 Pertanyaan Bacaan Nilai = 3	Mampu Berpendapat dengan Baik tentang 1—2 Pertanyaan Bacaan Nilai = 2	Belum Mampu Berpendapat dengan Baik Nilai = 1

4: Sangat Baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang

Tabel 7.5 Fungsi Konjungsi Antarkalimat

No	Fungsi	Konjungsi
a.	Menyatakan pertentangan dengan yang dinyatakan pada kalimat sebelumnya	Biar pun demikian, Biar pun begitu, Sekalipun demikian, Sekalipun begitu, Walaupun demikian, Walaupun begitu, Meskipun demikian, Meskipun begitu, Sungguhpun demikian, Sungguhpun begitu, Namun, Akan tetapi,
b.	Menyatakan kelanjutan dari peristiwa atau keadaan pada kalimat sebelumnya	Kemudian, Sesudah itu, Setelah itu, Selanjutnya, Berikutnya,
c.	Menyatakan adanya hal, peristiwa, atau keadaan lain di luar dari yang telah	Tambahan pula, Lagi pula,

	dinyatakan sebelumnya	Selain itu,
d.	Mengacu pada kebalikan dari yang dinyatakan sebelumnya	Sebaliknya,
e	Menyatakan keadaan sebenarnya	Sesungguhnya, Bahwasanya, Sebenarnya,
f	Menguatkan keadaan yang dinyatakan sebelumnya	Malah(an), Bahkan,
g	Menyatakan keeksklusifan dan keinklusifan	Kecuali itu, Di samping itu,
h	Menyatakan konsekuensi atau akibat	Dengan demikian, Oleh karena itu, Oleh sebab itu,
i	Menyatakan kejadian yang mendahului hal yang dinyatakan sebelumnya	Sebelum itu,

Tabel 7.6 Instrumen Penilaian untuk Menulis Teks Narasi Menggunakan Konjungsi Antarkalimat

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Menuliskan Cerita Utuh dan Logis Menggunakan Konjungsi Antarkalimat, dan Menambahkan Detail yang Menarik Nilai = 4	Mampu Menuliskan Cerita Utuh dengan Urutan yang Logis dan Menggunakan Konjungsi Antarkalimat Nilai = 3	Mampu Menuliskan Urutan Kejadian yang Logis tetapi Tidak Menggunakan Konjungsi Antarkalimat yang Tepat Nilai = 2	Belum Mampu Menuliskan Urutan Kejadian yang Logis Menjadi Cerita Utuh Nilai = 1

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

- Potongan kertas bisa juga disebar ke seluruh kelas dan peserta didik bias menerima 3—4 potongan kertas untuk dijadikan cerita.
- Pendidik bisa mengumpulkan cerita ciptaan peserta didik ini lalu menempelkannya di dinding karya.

Kegiatan Perancah:

- Peserta didik yang belum memahami rima bisa dibantu dengan pilihan kata, misalnya: Walau hujan, aku tetap gembira. Aku dan teman-teman ke sekolah (bersama/selalu)
- Peserta didik yang belum mampu memahami bacaan bisa diminta membaca nyaring dan menceritakan kembali isi bacaan per paragraf. Untuk kelas besar dan tidak mungkin didampingi Pendidik satu per satu, peserta didik dapat diminta bekerja berpasangan dengan teman yang lebih mahir.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

KAUS LAMA MENJADI BARU

Kalian punya kaus lama yang mulai lusuh atau membosankan? Kalian dapat menyulapnya menjadi baru. Bagaimana caranya?

Kalian bisa menghiasnya dengan batik menggunakan pewarna alam.

Pewarna alam adalah pewarna yang didapatkan dari tanaman atau tanah tertentu

Langkah pertama, siapkan dulu alat dan bahannya.

Alat dan Bahan:



Kaus



karet gelang
(Banyak)



ember/
baskom



kelereng



botol plastik
bekas atau
wadah lainnya

Bahan-bahan untuk pewarna, seperti:



kunyit parut



kulit manggis



kulit rambutan

Cara:



1. Rebus bahan yang akan kalian jadikan pewarna di dalam panci terpisah. Satu bahan di satu panci. Mintalah bantuan orang tua atau orang dewasa lainnya untuk melakukannya.
2. Setelah air rebusan dingin, saringlah. Masukkan setiap pewarna ke dalam wadah atau botol plastik.
3. Puntir, lipat, atau gulung kaus. Lakukan ini pada bagian tertentu saja, atau keseluruhan kaus. Eratkan dengan mengikatnya dengan beberapa karet gelang. Kalian juga dapat menyelipkan beberapa kelereng atau kerikil, lalu mengikatnya erat-erat.
4. Siramkan pewarna yang kalian suka ke kaus tersebut. Kalian boleh memakai satu warna atau banyak warna. Biarkan beberapa jam supaya pewarna meresap.
5. Jemur sampai kering. Lalu, bilas kaus dengan air bersih dan jemur kembali. Kalian mendapatkan kaus baru!

Nilai	Paraf Orang Tua

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

B. BAHAN BACAAN PENDIDIK & PESERTA DIDIK

Jurnal Membaca

Buku-buku bisa diperoleh melalui taman bacaan, perpustakaan, atau diunduh melalui internet.

Orang tua bisa menemani peserta didik mencari buku yang sesuai dengan mengetikkan kata kunci “batik” atau “kain tradisional”.

Buku “Batik Rilo” bisa diunduh melalui tautan berikut ini.

<https://acch.kpk.go.id/id/berkas/buku-antikorupsi/Pendidik-orang-tua/batikrilo>

Setelah membaca buku tersebut, dampingi peserta didik berdiskusi. Tanyakan pendapat mereka tentang sikap tokoh yang menurut mereka tepat dan tidak tepat.

C. GLOSARIUM

Glosarium

- **Alur konten capaian pembelajaran:** elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang
- **Alat peraga:** alat bantu yang digunakan Pendidik dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik
- **Asesmen diagnosis:** asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat
- **Asesmen formatif:** pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh Pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran
- **Asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar
- **Capaian pembelajaran:** kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran
- **Intonasi:** ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar
- **Kbbi daring:** singkatan dari kamus besar bahasa indonesia dalam jaringan, artinya kamus yang bisa diakses dengan fasilitas internet
- **Kegiatan pengayaan:** kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebih mendalam
- **Kegiatan perancah:** disebut juga sebagai *scaffolding*, memberikan dukungan belajar secara terstruktur berupa petunjuk, peringatan, dorongan, dan contoh secara bertahap sesuai kemampuan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar mandiri
- **Lembar amatan:** catatan yang berisi keterampilan peserta didik untuk diamati Pendidik
- **Membaca nyaring:** membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain dengan suara nyaring dengan tujuan menarik minat baca
- **Pojok baca kelas:** bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas.
- **Proyek kelas:** tugas pembelajaran yang melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan seluruh peserta didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan
- **Teks deskripsi:** teks yang melukiskan peristiwa atau perasaan sehingga pembaca seolah melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan
- **Teks eksposisi:** teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu
- **Teks naratif:** teks yang bertujuan untuk menguraikan suatu peristiwa dan diceritakan secara runtut
- **Teks prosedur:** teks yang memuat cara, langkah, atau urutan melakukan sesuatu

secara tepat agar tujuan tercapai dengan baik

D. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. 2018: 301. *Landasan Pengembangan Sekolah Olahraga*, Malang: Penerbit Wineka Media.
- Dananjaya, U. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. 2015. *Buku Petunjuk Tata Cara Berlalu Lintas (Highway Code) di Indonesia*. Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Departemen Perhubungan RI.
- Farida, A. Rois, S., Ahmad, E.S. 2011. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Mengembangkan Karakter Peserta didik*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fisher, Douglas, dkk. *This is Balanced Literacy*. Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades PreK to 8*. Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. Pearson.
- Hernowo. 2003. *Andaikan Buku itu Sepotong Pizza: Rangsangan Baru untuk Melejitkan Word Smart*. Bandung: Kaifa.
- Hidayatno, A., Destyanto, A.R. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Lestari, A.S. 2018. "Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Gambar Seri bagi Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta Semester 2 Tahun Ajaran 2017/2018". Surakarta: *Jurnal Pendidikan Dwija Utama Edisi Mei* 2018.
- Moeliono, Anton M., dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Ed. Ke-4. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. McGraw Hill Education.
- Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Prihantini, Ainia. 2015. *Majas, Idiom, dan Peribahasa Indonesia Superlengkap*. Bentang B first.

- Prihantini, Ainia. 2015. *Master Bahasa Indonesia: Panduan Tata Bahasa Indonesia Terlengkap*. Bentang B first.
- Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Scholastic Teaching Resources.
- Santoso, S. 2016. *Majas dalam Novel "Semesta Mendukung" Karya Ayu Widya*. Kendari: Jurnal Bastra Vol. 2 No. 1, Juli 2016/ E-ISSN 2503-3875 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo).
- Simanjuntak, Truman, dkk. 2015. *Diaspora Melanesia di Nusantara*. Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Sumarlam. 2007. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Budaya*, Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret.
- Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia. 2016. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Wiyanto, Agus. 2012. *Kitab Bahasa Indonesia*. Galangpress.

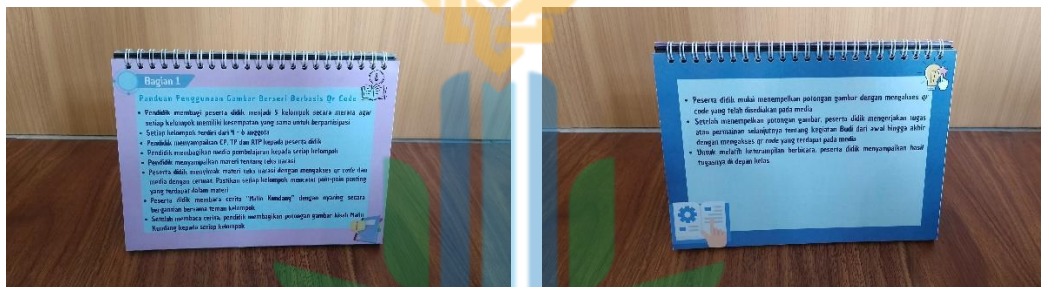


MEDIA PEMBELAJARAN

Cover Media Pembelajaran



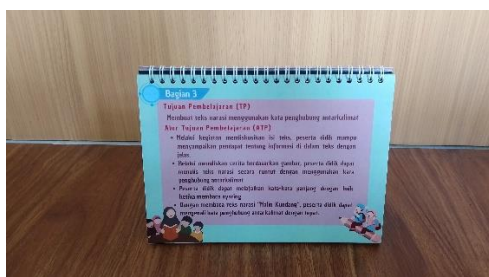
Bagian 1



Bagian 2



Bagian 3



Bagian 4



Bagian 5



Bagian 6



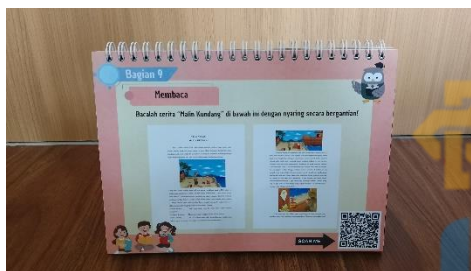
Bagian 7



Bagian 8



Bagian 9



Bagian 10



Bagian 11



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Akses QR Code pada setiap kegiatan Pembelajaran

1. Video Pembelajaran Materi Teks Narasi (Kegiatan 1 Meniyimak)

Link: https://youtu.be/Na_s1_4HxMc?feature=shared



2. Teks Narasi Malin Kundang (Kegiatan 2 Membaca)

Link: <https://drive.google.com/file/d/1PvscNVMsXh9sFk4LwLfipUOWKZnm1k1W/view?usp=drivesdk>



3. Menyusun Gambar Berseri (Kegiatan 3 Menulis)

Link: https://www.canva.com/design/DAGfn6ykIhg/W4rPeyVi_bB-2r0brRYXyA/edit?utm_content=DAGfn6ykIhg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



4. Membuat Kalimat Menggunakan Kata Penghubung Antarkalimat lalu mempresentasikannya di depan kelas (Kegiatan 4 Menulis dan Berbicara)

Link: <https://www.canva.com/design/DAGfoHxboqU/OyckPzo2KGHnLPXHnPrs9A/edit>



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

Lampiran 5: Surat Permohonan Menjadi Validator Media Pembelajaran



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: <http://tik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2673/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Ira Nurmawati, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS 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 Saudari Ira Nurmawati, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040006
 Nama : TARISA ANJANI
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Januari 2025

Dekan,

Yak. Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 6: Surat Permohonan Menjadi Validator Materi dan Bahasa



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: <http://tik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2847/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Saudara Dr. Hartono, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

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

NIM	: 212101040006
Nama	: TARISA ANJANI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



Jember, 18 Februari 2025

an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 7: Validasi Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

Dosen Validator : Ira Nurawati, M.Pd.

Peneliti : Tarisa Anjani

Tanggal : 21 Januari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Dimohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Ibu menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

5 Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Penggunaan media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> memiliki tampilan yang menarik					√
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik					√
		Media mudah dibawa					√
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang					√
2	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi				√	
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
		Karakter pemilihan gambar sesuai dengan materi					√
3	Pemakaian	Media mudah digunakan dan tidak mudah rusak					√
		Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan					√
		Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah				√	

C. Komentar dan Saran

1. Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, namun untuk memenuhi unsur berseri nya tidak tampak. Untuk istilah kalender juga kurang tepat, karena kalender itu kan merujuk pada penanda waktu tertentu, misalkan penunjuk hari. Sesuatu dikatakan berseri apabila ada tahapan pencapaian tertentu yang dimuat di setiap seri nya, misalkan serinya dibuat berdasarkan urutan tujuan pembelajarannya. Setiap seri juga sebaiknya ada ciri pembedanya, misalkan diberi judul di setiap serinya, jadi, bukan pembeda tugas tugas nya atau bagian-bagian isinya. Misal, seri satu khusus untuk mengenal apa itu teks narasi dan contoh-contoh nya, seri ke dua mulai mengenal ciri-ciri teks narasinya, seri ke tiga mulai berlatih membuat teks narasi. Nah, karena ada konsep kalender, harusnya tugas atau tagihan atau waktu untuk mempelajari tiap serinya itu diberi waktu atau timer. Contohnya seperti itu mbak gambaran media yang seharusnya mengacu pada judul media nya.
2. Akan lebih baik kalau dalam satu media yang sudah terjilid spiral itu di dalamnya juga sudah memuat panduan maupun LKPD nya. Pada media bergambar juga belum ada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajarannya.
3. QR Code Video Pembelajarannya sebaiknya tidak ditaruh di bagian tugas menyusun gambar cerita tentang Malin Kundang, tapi di awal atau diberi halaman khusus dan diberi judul Video Pembelajaran Materi Teks Narasi, karena isinya terkait materi inti yang dipelajari oleh siswa. Saya kira QR Code ini adalah QR medianya, jd siswa bisa mengakses di android masing-masing ternyata bukan. Mungkin bisa diletakkan di media yang pada halaman "Menyimak".
4. Penanda kalender 1, 2, 3, 4, ...dst juga tidak ada tau tau di LKPD sudah ada kalender 4, kalender 7, kalender yang lain apa, itu belum tersambung. Akan lebih baik lagi kalau penandaan kalender terhubung satu sama lain baik di media maupun LKPD nya. Oleh karena itu akan lebih baik, dalam media yang terjilid itu ada satu paket mulai dari panduan, media, dan LKPD nya.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi
- *) Lingkari salah satu



Jember, 21 Januari 2025

Ahli Media

Ira Nurmawati, M.Pd.

NIP. 198807112023212029

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

Lampiran 8: Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

Dosen Validator : Dr. Hartono, M.Pd.

Peneliti : Tarisa Anjani

Tanggal : 31 Januari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Penggunaan media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> sangat mudah				✓	
		Sistematika penggunaan media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> runtut, logis, dan jelas		✓			
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓		
		Media dapat digunakan pendidik dan peserta didik			✓		
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka			✓		
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Media dan materi saling berkaitan				✓	
3	Isi materi	Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> berisi konsep yang benar			✓		
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menyajikan materi secara jelas				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menyajikan materi secara lengkap				✓	

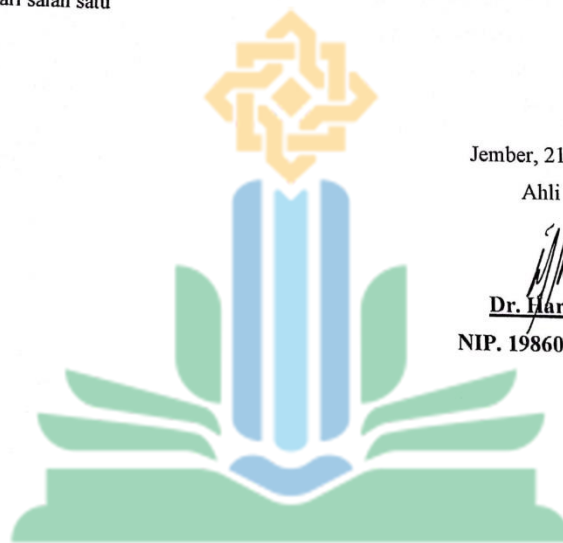
C. Komentat dan Saran

Diperbaiki sesuai catatan

D. Kesimpulan

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

*) Lingkari salah satu



Jember, 21 Januari 2025

Ahli Materi

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001

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

Lampiran 9: Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

Dosen Validator : Dr. Hartono, M.Pd.

Peneliti : Tarisa Anjani

Tanggal : 21 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Penggunaan media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> sangat mudah				✓	
		Sistematika penggunaan media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> runtut, logis, dan jelas				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
		Media dapat digunakan pendidik dan peserta didik					✓
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				✓	
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		Media dan materi saling berkaitan					✓
3	Isi Materi	Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> berisi konsep yang benar				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menyajikan materi secara jelas					✓
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menyajikan materi secara lengkap					✓

C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi
- *) Lingkari salah satu



Jember, 21 Januari 2025

Ahli Materi

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001

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

Lampiran 10: Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Judul : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember
 Dosen Validator : Dr. Hartono, M.Pd.
 Peneliti : Tarisa Anjani
 Tanggal : 21 Februari 2025
 A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli bahasa terhadap kelayakan Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kaidah Bahasa	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD					✓
		Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD				✓	
2	Kejelasan dan Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
		Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran				✓	
3	Komunikatif dan Efektivitas	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
		Menggunakan bahasa yang efektif					✓
4	Ketepatan Penggunaan EYD	Ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD					✓
		Ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD				✓	
5	Konsistensi	Konsistensi penggunaan ikon/symbol					✓
		Konsistensi penggunaan istilah					✓

C. Komentar dan Saran

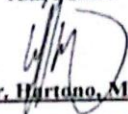
.....

d. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 16 Februari 2025

Ahli Bahasa


Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001



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

Lampiran 11: Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Judul : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember
 Guru Validator : Cahya Fatmaningdiah, S.Pd.
 Peneliti : Tarisa Anjani
 Tanggal : 24 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Dimohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Ibu menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup)				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> dapat digunakan secara berulang-ulang				✓	
		Media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> mudah dibawa					✓
		Ukuran media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> sesuai apabila digunakan di kelas				✓	
2	Tampilan Media	Desain media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> menarik					✓
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout				✓	
		Kesesuaian gambar pada media Gambar Berseri Berbasis <i>QR Code</i> dengan materi					✓
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik					✓

		Tampilan gambar pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code menarik bagi peserta didik					✓
3	Kelayakan Kefrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik					✓
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda				✓	
		Penggunaan warna pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code menarik					✓
		Kesesuaian tata letak gambar pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code				✓	
4	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code aman untuk peserta didik					✓
		Media Gambar Berseri Berbasis QR Code tahan dalam jangka waktu yang cukup lama				✓	
5	Kesesuaian dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum					✓
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran					✓

6	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media Gambar Berseri Berbasis QR Code				✓	
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik					✓
7	Kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik					✓
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik				✓	
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik					✓

C. Komentar dan Saran

Media gambar berseri sangat cocok digunakan pada tingkat MI / SD, karena penyajian materinya sangat menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak-anak, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada murid.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Kesimpulan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 21 Februari 2025

Ahli Pembelajaran


Cahya Fatmaningdiah, S.Pd.



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

Lampiran 12: Lembar Validasi Ahli Keterampilan Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI KETERAMPILAN BAHASA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

Dosen Validator : Cahya Fatmaningdiah, S.Pd.

Peneliti : Tarisa Anjani

Tanggal : 30 April 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu selaku ahli keterampilan bahasa terhadap kelayakan Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Qr Code* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Dimohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap keterampilan bahasa peserta didik melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHAJAH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

CS
Dicetak dengan CamScanner

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Relevansi dengan Keterampilan Berbicara	Media mendukung peserta didik untuk berlatih pengucapan (pelafalan)				✓	
		Media mendorong peserta didik untuk menyusun kalimat dengan baik					✓
		Media memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kosa kata				✓	
2	Kelancaran Berbicara	Media mendorong peserta didik untuk berbicara dengan lancar					✓
		Media membantu peserta didik mengurangi jeda yang tidak perlu dalam berbicara				✓	
3	Ketepatan Isi dan Konteks	Media mendorong peserta didik untuk menyampaikan informasi yang relevan dengan gambar/topik					✓
		Media membantu peserta didik untuk berbicara sesuai dengan konteks situasi				✓	
4	Kepercayaan Diri dalam Berbicara	Media memberikan kesempatan peserta didik untuk berbicara di depan umum (teman sekelas)				✓	
		Media menciptakan suasana yang positif untuk peserta didik berani mengungkapkan pendapat				✓	
5	Interaksi dan Respon	Media mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan menanggapi pertanyaan/pernyataan					✓
		Media membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan				✓	

		mendengarkan dan merespon dengan tepat					
--	--	--	--	--	--	--	--

C. Komentar dan Saran

Media ini sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik, karena desainnya yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.



Jember
Ahli Keterampilan Bahasa

Calya Fatmahaningdiah, S.Pd.

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

Lampiran 13: Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA GAMBAR BERSERI
BERBASIS QR CODE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Nama : *Alin*

Kelas : *IV*

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya suka memahami teks narasi menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>	✓				
2	Saya lebih mudah memahami teks narasi menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>		✓			
3	Media Gambar Berbasis <i>Qr Code</i> meningkatkan semangat saya dalam menghitung perkalian		✓			
4	Media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> tidak membenani saya dalam memahami teks narasi	✓				

5	Media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> mudah untuk dipahami	✓				
6	Setelah saya melihat tampilan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> , saya termotivasi untuk mempelajarinya		✓			
7	Dengan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> suasana belajar dalam kelas tidak membosankan	✓				
8	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>		✓			
9	Saya mudah memahami perkalian dengan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>		✓			
10	Saya mudah untuk mengoperasikan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>	✓				

Saran

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

Kesimpulan

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



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

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA GAMBAR BERSERI
BERBASIS QR CODE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Nama : *Najwa*

Kelas : *IV*

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

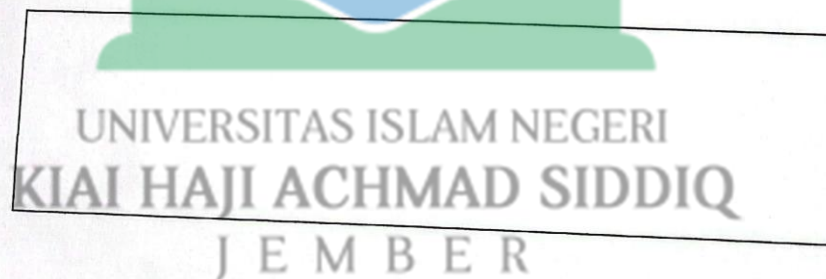
TS : Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya suka memahami teks narasi menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>		✓			
2	Saya lebih mudah memahami teks narasi menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>		✓			
3	Media Gambar Berbasis <i>Qr Code</i> meningkatkan semangat saya dalam menghitung perkalian		✓			
4	Media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> tidak membenani saya dalam memahami teks narasi	✓				

5	Media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> mudah untuk dipahami		✓			
6	Setelah saya melihat tampilan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> , saya termotivasi untuk mempelajarinya	✓				
7	Dengan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i> suasana belajar dalam kelas tidak membosankan		✓			
8	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>		✓			
9	Saya mudah memahami perkalian dengan menggunakan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>	✓				
10	Saya mudah untuk mengoperasikan media Gambar Berseri Berbasis <i>Qr Code</i>	✓				

Saran



Kesimpulan

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



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

Lampiran 14: Rubrik Penilaian Peningkatan Berbicara

No	Kategori	Indikator	Skor	Keterangan
1	Lafal	Peserta didik melafalkan kata-kata dengan mudah dan tepat. Tidak terlihat adanya pengaruh bahasa daerah dan bahasa asing	20	
		Peserta didik kesulitan melafalkan kata-kata dengan tepat sehingga memaksa pendengar harus mendengar dengan teliti ucapannya dan sesekali timbul salah pengertian	15	
		Peserta didik melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan. Sering peserta didik harus mengulang apa yang diucapkan	10	
		Peserta didik kesusahan melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dipahami	5	
2	Tata bahasa	Peserta didik tidak dapat melakukan kesalahan tata bahasanya sehingga pembicaraan mudah dipahami	20	
		Peserta didik membuat sedikit sekali kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti	15	
		Peserta didik sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga mengaburkan arti	10	
		Peserta didik membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata demikian banyaknya sehingga pembicaraannya benar-benar	5	
3	Kelancaran	Peserta didik tampak bercerita dengan lancar sekali	20	
		Peserta didik tampak bercerita dengan kecepatan yang	15	

		berkurang karena dipengaruhi oleh kesulitan berbahasa		
		Peserta didik ragu dalam bercerita, sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas (sering tersendat-sendat)	10	
		Peserta didik sering melakukan pemberhentian pendek-pendek, tidak lancar dalam bercerita sehingga menyebabkan pembicaraannya benar-benar tidak berlangsung	5	
4	Pemahaman	Peserta didik memahami isi teks narasi Malin Kundang tanpa kesulitan	20	
		Peserta didik mampu memahami isi teks narasi Malin Kundang, namun harus sering diulang	15	
		Peserta didik memahami isi teks narasi Malin Kundang, sehingga tidak mampu bercerita di depan kelas	10	
		Peserta didik tidak mampu memahami isi teks narasi Malin Kundang, sehingga tidak mampu bercerita di depan kelas	5	
5	Keberanian	Peserta didik berani tampil bermain peran tanpa paksaan pendidik, selain itu tidak menggunakan alat bantu seperti teks narasi Malin Kundang yang diberikan sebelumnya	20	
		Peserta didik berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks narasi Malin Kundang yang diberikan	15	
		Peserta didik berani tampil bermain peran, namun hanya membacakan teks narasi Malin Kundang yang sudah diberikan	10	
		Peserta didik tampil bermain peran, namun atas paksaan pendidik dan teman-temannya	5	

Jumlah
Rata-rata

No	Nama	Kategori					Total	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Ahmad	10	15	15	10	20	70	Tidak Tuntas
2	Alif	15	10	15	10	15	65	Tidak Tuntas
3	Alil	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	Alin	15	15	20	15	15	80	Tuntas
5	Arinda	20	20	15	20	20	95	Tuntas
6	Arshaka	20	15	20	15	15	85	Tuntas
7	Aurelia	10	10	10	15	15	60	Tidak Tuntas
8	Azka	15	15	10	10	15	65	Tidak Tuntas
9	Azkiya'	20	15	15	15	15	80	Tuntas
10	Azmy	15	15	20	10	10	70	Tidak Tuntas
11	Azril	20	20	20	15	20	95	Tuntas
12	Betty	15	15	20	20	20	90	Tuntas
13	Brian	10	15	15	15	10	65	Tidak Tuntas
14	Danish	20	20	20	20	20	100	Tuntas
15	Faizul	15	10	10	15	20	70	Tidak Tuntas
16	Fatimah	20	20	20	20	20	100	Tuntas
17	Kevin	15	10	10	10	15	60	Tidak Tuntas
18	Khaira	10	10	15	15	15	65	Tidak Tuntas
19	Latief	20	15	20	15	15	85	Tuntas
20	Ibad	20	20	10	10	20	80	Tuntas
21	Rakha	20	20	20	20	20	100	Tuntas
22	Syamsudin	15	15	15	10	10	65	Tidak Tuntas
23	Najwa	20	15	15	15	15	80	Tuntas
24	Rachel	20	15	20	15	15	85	Tuntas
25	Sultan	15	10	15	10	10	60	Tidak Tuntas
26	Yusuf	15	15	20	20	20	90	Tuntas
Jumlah							2.060	
Rata-rata							79,23	

Lampiran 16: Hasil Keterampilan berbicara Peserta Didik (Post-Test)

No	Nama	Kategori					Total	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Ahmad	15	20	15	15	20	85	Tuntas
2	Alif	15	10	20	20	15	80	Tuntas
3	Alil	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	Alin	20	15	20	20	20	95	Tuntas
5	Arinda	20	20	20	20	20	100	Tuntas
6	Arshaka	20	15	25	15	20	95	Tuntas
7	Aurelia	10	10	20	15	15	70	Tidak Tuntas
8	Azka	15	15	15	15	20	80	Tuntas
9	Azkiya'	20	20	15	20	15	90	Tuntas
10	Azmy	15	15	20	15	20	85	Tuntas
11	Azril	20	20	20	20	20	100	Tuntas
12	Betty	15	20	20	20	20	95	Tuntas
13	Brian	15	15	15	20	10	75	Tidak Tuntas
14	Danish	20	20	20	20	20	100	Tuntas
15	Faizul	15	15	10	15	25	80	Tidak Tuntas
16	Fatimah	20	20	20	20	20	100	Tuntas
17	Kevin	15	15	15	15	15	75	Tidak Tuntas
18	Khaira	15	10	15	20	20	80	Tuntas
19	Latief	20	20	20	15	20	95	Tuntas
20	Ibad	20	20	15	15	20	90	Tuntas
21	Rakha	20	20	20	20	20	100	Tuntas
22	Syamsudin	15	15	15	15	20	80	Tuntas
23	Najwa	20	20	15	15	20	90	Tuntas
24	Rachel	20	20	20	20	15	95	Tuntas
25	Sultan	15	15	20	15	15	80	Tuntas
26	Yusuf	20	20	20	20	20	100	Tuntas
Jumlah							2.315	
Rata-rata							89	

Lampiran 17: Pedoman dan Hasil Wawancara

Pendidik Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah peserta didik di kelas IV?	Berjumlah 26 peserta didik
2	Bagaimana proses pembelajaran di kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung?	Pembelajaran dilakukan dengan baik dan lancar, namun terkendala dengan ruangan yang kurang memadai
3	Apakah pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran?	Terkadang saya menggunakan media pembelajaran pada saat mata pelajaran tertentu, namun untuk Bahasa Indonesia saya masih belum menggunakan media pembelajaran
4	Bagaimana kendala peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Beberapa anak kesulitan memahami materi yang abstrak atau tata bahasa yang rumit. Ada juga yang kurang tertarik karena penyampaian yang monoton
5	Apa kebutuhan peserta didik selama mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Mereka butuh pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif. Contohnya, menggunakan gambar, video, permainan, atau kegiatan praktik langsung. Materi juga perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka
6	Apa yang membuat peserta didik aktif dan menarik perhatian pada saat pembelajaran?	Dengan diadakannya media pembelajaran yang mendukung dan tidak hanya menggunakan metode ceramah saja serta memberikan sistem hadiah dan hukuman sehingga suasana tidak membosankan dan peserta didik tertantang untuk berkompetisi
7	Sumber belajar apa saja yang sering digunakan di kelas?	Kalau disini hanya menggunakan buku paket dan LKS saja, dan biasanya saya mencari materi dari internet lalu mengambil poin-poin penting untuk menjadi tambahan materi
8	Metode dan model apa yang sering digunakan?	Terkadang menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok

Peserta Didik Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia?	12 diantara 26 peserta mengaku suka dan selebihnya merasa bosan terhadap pelajaran Bahasa Indonesia
2	Kesulitan apa yang kalian temui dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Terkadang susah menghafal aturan tata bahasa, ada juga yang bingung membedakan makna kata yang mirip. Terkadang juga sulit memahami isi teks yang panjang
3	Apakah pernah belajar dengan media pembelajaran?	Pernah , tapi jarang
4	Bagaimana respon kalian belajar dengan media atau tidak dngan media?	Lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran



Lampiran 18: Surat Selesai Penelitian



YAYASAN MASJID BESAR RAUDLOTUL JANNAH
MI-RAJA UNGGULAN

(FULL DAY SCHOOL)

NSM: 111235090417 NPSN: 70008698

Jalan Raya Kawi No. 02 RT. 001 RW. 001 Dusun Krajan

Desa Jenggawah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Propinsi Jawa Timur

E-mail: miraja.jaw@gmail.com - HP.081336485090 - Kode Pos 68171

Nomor : 18/MI - RJU/XI/2025
 Lamp : 1 (Satu)
 Perihal : SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Kepada

Yth. Dosen Pembimbing Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

di tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Redi Nur Hamzah, S.ST.
 Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan (Full Day School)
 Jenggawah

NIPY : 19920728 201801 1 003

Menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas sebagai berikut :

Nama : Tarisa Anjani
 NIM : 212101040006
 Semester : Semester Delapan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Qr Code untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

Telah menyelesaikan tugas dan proses penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas dan proses penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Madrasah Ibtidaiyah Raudlotul Jannah Unggulan (Full Day School) Jenggawah.

Demikian surat pemberitahuan ini kami terbitkan untuk dipergunakan sesuai keperluannya. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

Jenggawah, 28 Februari 2025

Hormat kami

Kepala Madrasah

 Jenggawah - Jember

REDI NUR HAMZAH, S.ST

NIPY. 19920728 201801 1 003

Lampiran 19: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLOTUL JANNAH UNGGULAN
JENGGAWAH JEMBER

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1	Selasa, 10 September 2024	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas IV	
2	Selasa, 7 Januari 2025	Melakukan wawancara dengan guru kelas IV	
3	Selasa, 7 Januari 2025	Penyerahan surat izin kepada kepala Madrasah	
4	Senin, 24 Februari 2025	Validasi media pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Qr Code oleh Guru kelas IV	
5	Rabu, 26 Feb 2025	Pemberian materi teks narasi kelas IV	
6	Rabu, 26 Feb 2025	Melakukan uji coba produk	
7	Kamis, 27 Februari 2025	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik	
8	Jumat, 28 Februari 2025	Menerima surat pernyataan selesai penelitian di Madrasah	

Jember, 28 Februari ... 2025
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

 Kepala Madrasah
 Redi Nur Hamizan, S.ST.
 NIPY. 199207282018011003

Lampiran 20: Dokumentasi

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

BIODATA PENULIS



Identitas Penulis

Nama : Tarisa Anjani
 NIM : 212101040006
 TTL : Jember, 08 Mei 2003
 Alamat : RT 03 RW 07 Dusun Gayasan B, Desa Jenggawah, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : tarisaanjani08@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- TK Dharma Bhakti : 2007 - 2009
- SDN Jenggawah 04 : 2009 - 2015
- SMP Negeri 1 Jenggawah : 2015 - 2018
- SMA Negeri Jenggawah : 2018 - 2021
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2021 - 2025