

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POCKETS OF FACT AND FICTION
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI FAKTA DAN FIKSI KELAS 3B
DI SEKOLAH DASAR AL-BAITUL AMIEN
(*FULL DAY SCHOOL*) JEMBER**

SKRIPSI



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

Oleh:

BALOIS SYAHRANI LABIBAH
NIM: 212101040079

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POCKETS OF FACT AND FICTION
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI FAKTA DAN FIKSI KELAS 3B
DI SEKOLAH DASAR AL-BAITUL AMIEN
(*FULL DAY SCHOOL*) 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 Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Balqis Syahrani Labibah
NIM: 212101040079

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id **MEI 2025** has.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POCKETS OF FACT AND FICTION
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI FAKTA DAN FIKSI KELAS 3B
DI SEKOLAH DASAR AL-BAITUL AMIEN
(*FULL DAY SCHOOL*) JEMBER**

SKRIPSI

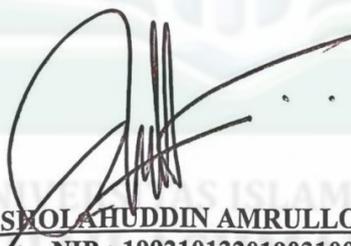
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Balqis Svahrani Labibah

NIM :212101040079

Dosen Pembimbing:



M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd.
NIP : 199210132019031006

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POCKETS OF FACT AND FICTION
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI FAKTA DAN FIKSI KELAS 3B
DI SEKOLAH DASAR AL-BAITUL AMIEN
(FULL DAY SCHOOL) JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari : Rabu
Tanggal : 21 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris



Ahmad Winarno, M. Pd.I
NIP. 198607062019031004



Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198501142023211015

Anggota:

1. Dr. Imron Fauzi, M. Pd.I ()
2. M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ عَلَى
كَثِيرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا ﴿٧٠﴾

Artinya: “Dan sesungguhnya, kami telah memuliakan anak cucu adam dan kami angkut mereka didarat dan lautan. Kami anugrahkan pula kepada mereka rezeki dari yang baik baik dan kami lebihkan mereka diatas banyak makhluk yang kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna.” (QS.Al-Isra ayat 70).*



* Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah Edisi Penyempurnaan* (Jakarta: Lajnah Pentasihan Muahaf Al-Qur'an, 2019), 694 <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/17?from=70&to=70>

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur dan perjuangan yang tidak sedikit, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, terkasih dan tersayang ibu Murtasiyah dan bapak Imam Hanafi. Terima kasih karena telah mengusahakan segalanya untuk putri bungsumu ini. Ibu, salah satu orang yang menjadi tempat keluh kesah penulis sekaligus menjadi teman curhat penulis, dan bapak yang selalu memberikan dukungan serta selalu membantu dan memberikan semangat untuk putri kesayangannya ini.

Buk, pak, terima kasih atas doa hebat yang selalu kalian panjatkan untuk penulis. Semoga ibu dan bapak sehat selalu dan selalu ada dalam lindungan Allah SWT, dan selalu ada dalam setiap episode kehidupan penulis. Penulis meminta maaf belum bisa memberikan yang terbaik dan penulis berharap suatu saat nanti ibu dan bapak bisa bangga dengan putri bungsunya ini.

2. Kakak saya Destiana Kuni Masruroh dan suaminya Ahmad Imam Syarqowi, terima kasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materi. Terima kasih selalu ada dimana penulis dalam keadaan susah, dan terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

3. Keluarga-keluargaku tercinta terima kasih banyak sudah banyak membantu, memberi semangat untuk penulis dan bisa menyelesaikan sarjana ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah Subhanahuwataala yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Pocket of Fact and Fiction* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember”. Shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
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 kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Dr. Zainal Anshari, S.Pd.,M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
6. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dengan meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd,I., selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Segenap dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis.
10. Kepada Ibu Siti Masitoh, S.Pd. selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai
11. Ibu Tanti Dwi Rahayu S.Pd. selaku wakil Kepala Sekolah Dasar Bidang Kurikulum yang telah membantu penulis terkait data skripsi.

12. Ibu Faizatul Ummah, S.Pd. selaku wali kelas 3B di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

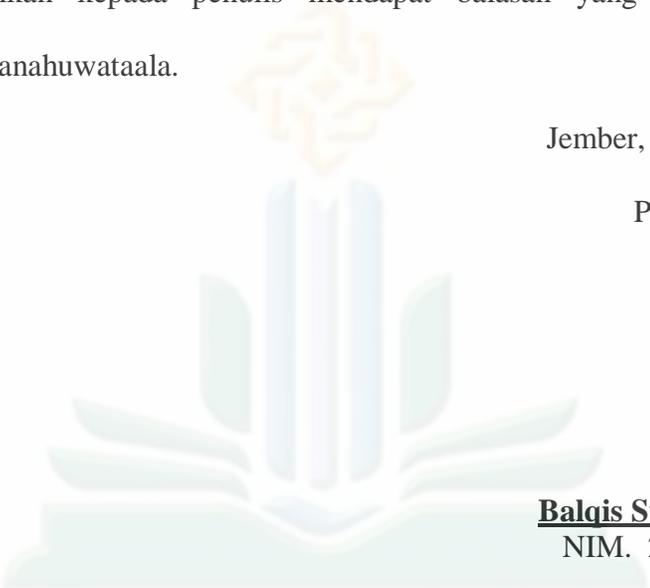
13. Semua pihak yang telah membantu namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal perbuatan baik dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah Subhanahuwataala.

Jember, 12 Mei 2025

Penulis

Balqis Syahrani Labibah
NIM. 212101040079



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Balqis Syahrani Labibah 2025: *Pengembangan Media Pockets Of Fact and Fiction pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember.*

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Pocket, Fact and Fiction*, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Fakta dan Fiksi.

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik supaya kegiatan belajar mengajar bisa terlaksana dengan maksimal. Tetapi, berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan fiksi ini peserta didik akan lebih aktif dan antusias apabila menggunakan media pembelajaran, jika hanya menggunakan metode ceramah peserta didik tidak akan antusias dan kegiatan pembelajaran tidak akan maksimal. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga peserta didik di kelas 3B masih kesulitan dalam membedakan antara kalimat fakta dan fiksi. Oleh karena itu, media pembelajaran *Pockets Of Fact and Fiction* digunakan untuk meningkatkan antusias dan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan membedakan antara kalimat Fakta dan Fiksi.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Pockets Of Fact and Fiction* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember, 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Pockets Of Fact and Fiction* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember, 3) Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Pockets Of Fact and Fiction* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan uji coba skala kecil pada 6 peserta didik dan skala besar pada 28 peserta didik. Penelitian ini menerapkan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Pockets Of Fact and Fiction* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember, 2) Hasil persentase dari keempat validator yakni ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran adalah 97,25% yang berarti sangat layak, 3) Hasil uji efektivitas menggunakan Uji *N-Gain* didapatkan skor 0,890 yang artinya memiliki peningkatan yang tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran *Pockets Of Fact and Fiction* sangat efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	11
D. Spesifikasi Produk	11
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	12
F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	16
BAB II	18
KAJIAN PUSTAKA	18

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

A. Penelitian terdahulu	18
B. Kajian teori.....	29
BAB III	40
METODE PENELITIAN	40
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	41
C. Uji Coba Produk.....	45
D. Desain Uji Coba Produk	46
1. Subjek Uji Coba.....	46
2. Jenis Data	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Teknik Analisi Data.....	56
BAB IV	63
A. Penyajian Uji Data.....	63
B. Analisis Data	94
C. Revisi Produk.....	99
BAB V	102
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	102
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	108
C. Kesimpulan	109
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Penelitian terdahulu.....	23
Tabel 3.1	Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	53
Tabel 3.2	Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 3.3	Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	54
Tabel 3.4	Lembar Angket Peserta Didik.....	55
Tabel 3.5	Penilaian Validasi Ahli.....	57
Tabel 3.6	Kriteria kevalidan media	58
Tabel 3.7	Skor Penilaian Peserta Didik	59
Tabel 3.8	Kriteria Presentase Respon Peserta Didik	60
Tabel 3.9	Kriteria Gain Ternormalisasi	61
Tabel 3.10	Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan.....	61
Tabel 4.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator	66
Tabel 4.2	Prototipe Komponen Media <i>Pocket of Fact and Fiction</i>	69
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media	78
Tabel 4.5	Komentar dan Saran dari Ahli Media	79
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	80
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	81
Tabel 4.8	Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Kecil	88
Tabel 4.9	Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Besar	89
Tabel 4.10	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas III	91
Tabel 4.11	Hasil dari Uji <i>N-Gain</i>	92
Tabel 4.12	Hasil Validasi Para Ahli	97
Tabel 4.13	Hasil Revisi Produk	100

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
Gambar 2.1	Buku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3	39
Gambar 4.1	Desain Papan <i>Pocket of Fact and Fiction</i>	68
Gambar 4.2	Papan yang Telah Dipotong dan Dirakit	72
Gambar 4.3	Menempelkan Kain Flanel pada Papan	72
Gambar 4.4	Memasang Rumpus Sintetis	73
Gambar 4.5	Menghias dengan Miniatur Hewan	73
Gambar 4.6	Kotak <i>Reward and Punishment</i>	74
Gambar 4.7	Desain Kartu Fakta dan Fiksi, <i>Reward and Punishment</i>	75
Gambar 4.8	Desain Buku Panduan	75
Gambar 4.9	Pengerjaan Soal <i>Pretest</i>	83
Gambar 4.10	Cara Penggunaan Media Pembelajaran <i>Pocket of Fact and Fiction</i> ..	84
Gambar 4.11	Uji Skala Kecil	84
Gambar 4.12	Uji Skala Besar	85
Gambar 4.13	Mengerjakan Soal <i>Posttest</i> dan Angket Respon Uji Skala Kecil	87
Gambar 4.14	Mengerjakan Soal <i>Posttest</i> dan Angket Respon Uji Skala Besar	87



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik, serta melibatkan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini terdiri dari beberapa unsur yang saling berkaitan, yaitu pendidikan, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, serta interaksi di antara unsur-unsur tersebut. Dengan kata lain, pembelajaran adalah kegiatan yang secara sengaja direncanakan dan dirancang untuk mendukung proses belajar. Dalam proses ini, terdapat dua unsur yang dapat mempengaruhi, yaitu unsur internal dan eksternal. Unsur internal berasal dari pembelajaran itu sendiri, sementara unsur eksternal mencakup berbagai faktor di luar pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar individu.

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memperkaya aktivitas peserta didik. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi, oleh karena itu, belajar bahasa berarti belajar cara berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sejalan dengan mata pelajaran lainnya, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap peserta didik¹. Tidak semua peserta didik

¹ Ali, M. ,*Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. Pernik*, vol. 3no. (1) (2020)., hlm 35-44.

dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa hampir setiap peserta didik berkomunikasi menggunakan bahasa lain. Oleh karena itu, menjadi tugas guru untuk mengajarkan bahasa Indonesia agar para peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa nasional kita.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu internal dan eksternal. Pertama, faktor internal mencakup beberapa aspek penting. Aspek jasmaniah, misalnya, berkaitan dengan kondisi fisik atau kesehatan individu peserta didik. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar. Selain itu, aspek psikologis atau kejiwaan juga berperan, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, kemampuan berpikir, bakat, dan motif. Kedua, faktor eksternal yang berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik. Ini termasuk keluarga, yang merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak. Orang tua perlu siap membantu anak saat dibutuhkan, menyediakan peralatan belajar yang diperlukan, serta menciptakan suasana yang nyaman untuk mendukung proses belajar. Selanjutnya, sekolah juga berperan penting melalui metode pengajaran, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber pembelajaran, media pembelajaran, serta hubungan peserta didik dengan teman, guru, dan staf sekolah. Kegiatan kokurikuler di sekolah juga menjadi faktor penentu. Terakhir, lingkungan masyarakat turut mempengaruhi minat belajar anak.

Hubungan dengan teman sebaya, keterlibatan dalam kegiatan masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal sangat berpengaruh. Kegiatan akademik yang dilakukan di sekolah akan lebih optimal jika seimbang dengan aktivitas di luar sekolah². Dalam penelitian ini akan dijabarkan tentang faktor minat belajar peserta didik dari faktor eksternal, yaitu faktor di sekolah yang mencakup metode pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dengan mengintegrasikan permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi di mana peserta didik mengalami kesulitan dalam menghadapi tuntutan-tuntutan yang diajukan dalam proses pembelajaran, sehingga hasilnya kurang memuaskan. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar bisa berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan eksternal mereka. Jenis-jenis kesulitan belajar pun beragam, mencakup berbagai hambatan atau gangguan yang memengaruhi proses pembelajaran. Tantangan ini menjadi fokus utama bagi para guru dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peran guru menjadi sangat penting dalam mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik.³

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab 1, pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan

² Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, vol. 1no. (1), . (2020). 40-48.

³ Sayida, R. R. A., & Usriyah, L Peran Guru dalam Mengatasi Kondisi Psikologis Siswa Sekolah Dasar yang Mengalami Kesulitan Belajar. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, vol. 4no. (2), . (2023). 76-77

nasional adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana. Tujuan dari pendidikan tersebut adalah untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Dengan demikian diharapkan para peserta didik dapat memiliki kekuatan spritual yang religius, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri mereka sendiri untuk masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang mengandung informasi atau pesan instruksional, yang dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan maksud dan tujuan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangat vital, karena dapat membantu peserta didik dalam memperoleh konsep baru, serta meningkatkan keterampilan dan kompetensi mereka⁵. Efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang dipilih. Keduanya memiliki hubungan yang erat, di mana pemilihan metode tertentu akan mempengaruhi jenis media yang digunakan. Oleh karena itu, penting untuk mencapai kesesuaian antara keduanya guna mewujudkan tujuan pembelajaran. Selain itu, ada beberapa

⁴ Ristanti ,o., Suri, A., Choirrudin, C., & Dinanti, L. K. Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003. Tawazun: *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 13no. (2), (2020). 152-159.

⁵ Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I.. *Media pembelajaran*. (2021).

faktor lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tugas atau respon yang diharapkan dari mereka⁶. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah media yang berbasis permainan edukatif, dengan adanya permainan dalam pembelajaran, hal ini dapat menstimulasi minat belajar peserta didik karena peserta didik tidak akan mudah jenuh dalam belajar, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dan proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan lancar.

Penggunaan media pembelajaran disebutkan juga dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 44 yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۝٤٤

Artinya : (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan⁷.

Ayat tersebut menerangkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharuskan menggunakan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif.

⁶ Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.

⁷ NU Online. (2024). Diakses pada tanggal 16 November 2024, dari <https://quran.nu.or.id/an-nahl/44>

Sehingga penggunaan media pembelajaran disini sangat penting peranannya. Guru sebagai pendidik memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai situasi di dalam kelas, memilih metode pengajaran yang sesuai untuk setiap kondisi, serta mengembangkan suasana emosional yang positif di antara peserta didik. Alat atau media pembelajaran dapat berfungsi sebagai jembatan, membawa dunia luar ke dalam kelas, sehingga konsep yang awalnya abstrak dan asing dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Ketika alat atau media pembelajaran digunakan secara tepat dan profesional, proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif. Dalam konteks ini, keberadaan alat atau media pembelajaran sangat penting, karena perannya yang signifikan dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan⁸.

Guru dan peserta didik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang mendukung, guna tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif bagi guru dan peserta didik. Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang efektif, berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan kali ini berbasis permainan, karena pada tahap Sekolah Dasar anak-anak masih cenderung suka bermain. Dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan, maka peserta didik akan lebih tertarik

⁸ Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U.. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, vol. 1 no. (2), . (2023). 01-17.

untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat dan antusias yang tinggi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *pocket*.

Media PAKAPIN (Papan Kanton Pinter) adalah alat bantu pembelajaran yang berfungsi sebagai materi tematik dalam bentuk visual berukuran saku. Selain dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, media ini juga mendorong partisipasi aktif di kelas. Dengan desain yang menarik, PAKAPIN membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih cepat. Media ini dirancang untuk mengembangkan semangat belajar peserta didik. Papan Kantong Pintar ini dibuat dari triplek dengan warna yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah Dasar⁹. Dalam penerapannya, media Papan Kantong Pintar ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran supaya menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan penggunaan media papan kantong ini, dapat memudahkan guru dalam menerangkan materi, dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan sumber belajar. Ketika peserta didik belajar sambil bermain, mereka di berkesempatan untuk manipulasi, mengulang, mengeksplorasi, dan

⁹ Putriningsih, K. D., & Ain, S. Q.. Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Tema 6 Subtema 1 untuk Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Pelalawan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, vol. 13no. (1), (2024). 129-136.

memperaktikkan serta memperoleh beragam pengetahuan. Metode belajar ini menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga menarik minat anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kegiatan belajar sambil bermain berlangsung secara alami tanpa paksaan dan menyenangkan, dirahapkan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan peserta didik¹⁰. Alasan memilih media pembelajaran Papan Kantong Pintar, selain karena menarik, media Papan Kantong Pintar juga mudah dibuat serta dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik. Dengan menghadirkan media Papan Kantong Pintar yang berwarna warni, peserta didik akan lebih bersemangat dan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga pembelajaran yang semula membosankan dapat berubah menjadi menyenangkan dengan bermain sambil belajar menggunakan media pembelajaran Papan Kantong Pintar.

Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*) merupakan lembaga sekolah dasar swasta yang terletak di Jember lor kecamatan Patrang kabupaten Jember. Berdasarkan hasil wawancara survey penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*) penggunaan media pembelajaran dikelas 3 masih kurang diimplementasikan oleh tenaga

¹⁰ Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, vol. 1no. (2), (2022). 465-471.

pengajar dan lebih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga para peserta didik terkadang kurang memperhatikan saat pembelajaran¹¹.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, dengan Ibu Faizatul Ummah, S.Pd. selaku wali kelas 3B di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) terkait minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beliau menuturkan bahwa:

“Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena dalam pelajaran Bahasa Indonesia terlalu banyak bacaan dan hal ini membuat peserta didik sulit untuk memahami pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam tema Fakta dan Fiksi peserta didik juga mengalami kesulitan dalam membedakan antara kalimat fakta dan fiksi, sehingga hal ini membuat guru kesulitan saat mengajar, dikarenakan tidak adanya penggunaan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia tema fakta dan fiksi. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia guna menunjang proses pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik¹²”.

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara pada salah satu peserta didik, peserta didik menuturkan bahwa:

“Pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik merasa kurang bisa memahami materi karena terlalu banyak bacaan dan juga penjelasan dari guru, biasanya saat di kelas guru hanya menjelaskan secara lisan saja, sehingga peserta didik merasa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kami ingin adanya sebuah media pembelajaran baru yang dapat memudahkan kami untuk memahami materi pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia”.

Fenomena ini terjadi karena kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, karena pada saat waktu kegiatan bahasa Indonesia terlalu banyak bacaan tanpa diiringi dengan aktivitas yang menarik.

¹¹ Profil Sekolah Dasar Al- Baitul Amien Jember Lor Kecamatan Patrang Jember

¹² Hasil wawancara bersama Ibu Faizatul Ummah, S.pd. 21 november 2024

Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia ini berdampak terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media *Pockets of Fact and Fiction* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 3B di Sekolah Dasar Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Adanya media *Pockets of Fact and Fiction* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dan pengalaman yang menyenangkan kepada peserta didik, dengan begitu dampak yang dihasilkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diperoleh beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember?
3. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan yang di capai berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember
2. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember
3. Mengetahui Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember

D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran "*Pockets of Fact and Fiction*" Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1. Media *Pockets of Fact and Fiction* ini berbentuk persegi panjang yang terbuat dari triplek.
2. Media *Pockets of Fact and Fiction* dilengkapi dengan beberapa

kartu yaitu kartu yang berisi kalimat fakta dan fiksi dengan

desain yang menarik agar peserta didik lebih tertarik dan semangat saat belajar.

3. Manfaat media *Pockets of Fact and Fiction* bagi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia, sebagai berikut:
 - a.) Peserta didik dapat memahami dan dapat mengingat kembali materi baik atas apa yang telah disampaikan pendidik kepadanya.
 - b.) Media *Pockets of Fact and Fiction* ini didesain dengan semenarik mungkin agar menarik dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar.
 - c.) Peserta didik juga akan merasa senang dan tidak bosan saat proses pembelajaran.
4. Media pendukung yang peneliti gunakan berupa *Pockets of Fact and Fiction* ini dimana peserta didik akan lebih menarik dengan materi fakta dan fiksi, supaya peserta didik lebih mudah memahami materi fakta dan fiksi yang terdapat dalam perbedaan kalimat.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menggali potensi dan

keefektifan penggunaan papan kantong (*pocket*) sebagai media

pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Fakta dan Fiksi (*Fact and Fiction*) bahasa Indonesia dikelas 3 SD. Penggunaan papan kantong (*pocket*), diharapkan peserta didik dapat belajar dengan antusias dan mudah memahami materi. Dalam pendekatan media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk ikut andil dalam pengambilan keputusan/jawaban yang benar, peserta didik dapat belajar dengan aktif dan tidak membosankan. Penerapan papan kantong (*pocket*) ini diharapkan mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi lembaga sekolah

Pengembangan "*Pocket of Fact and Fiction*" dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang dapat memudahkan pihak sekolah untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar serta keefektifan dalam pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia.

b. Bagi pendidikan /guru

Meningkatkan keaktifan dan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dapat membantu guru guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami serta memberikan kesempatan untuk peserta didik dalam mengambil keputusan/jawaban yang benar. Dengan hadirnya media papan

kantong (*pocket*) yang berwarna warni, akan menarik rasa penasaran peserta didik dan peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran. Juga didukung dengan pengambilan keputusan yang akan membuat peserta didik lebih kritis dalam pengambilan keputusan/jawaban.

c. Bagi peserta didik

Manfaat penggunaan media *Pocket of Fact and Fiction* mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan melatih peserta didik berpikir kritis dalam pengambilan keputusan. peserta didik diharuskan menjawab pernyataan mana yang benar antara kalimat mana yang fakta dan kalimat fiksi, sehingga hal ini dapat memicu peserta didik untuk lebih kritis dalam pengambilan keputusan.

d. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat oleh peneliti adalah sebagai sarana media yang kreatif dan mudah untuk diaplikasikan, serta dapat memudahkan dalam kegiatan pembelajaran yang belum pernah di uji di sekolah tersebut.

e. Bagi peneliti lainnya

Manfaat untuk peneliti lainnya adalah dapat digunakan untuk mengembangkan model yang baru yang lebih efektif dan menarik, serta memberikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas dan

eksplorasi lebih dalam mengenai media pembelajaran papan kantong(*pocket*).

F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Media pembelajaran dengan menggunakan papan kantong (*pocket*) ini dikembangkan berdasarkan beberapa asumsi:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran edukatif seperti media papan kantong (*pocket*) di lembaga sekolah SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.
- b. Penerapan media papan kantong (*pocket*) ini menggunakan papan triplek dengan dihiasi kain flannel berwarna warni dan dibuat semenarik mungkin serta diisi dengan pernyataan yang ditulis di kartu sesuai dengan materi fakta dan fiksi.
- c. Media ini dapat dijadikan inovasi baru oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pada peserta didik.
- d. Media papan kantong (*pocket*) ini dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi fakta dan fiksi (*fact and fiction*).
- e. Penelitian dilakukan oleh peneliti guna menguji keefektifan dan kelayakan penggunaan media papan kantong (*pocket*) yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Media yang dihasilkan berupa media papan kantong (*pocket*) yang hanya dapat digunakan pada materi fakta dan fiksi (*fact and fiction*).
 - b. Uji coba hanya dilakukan di kelas 3 B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.
 - c. Bagian dari media mudah hilang, karena terdapat banyak kartu dan komponen kecil didalamnya.

G. Definisi Istilah

Sebagai langkah pencegahan adanya kesalahan dalam penafsiran yang tercantum dalam judul skripsi ini, peneliti memberikan makna kata dan istilah yang dipakai dalam pembahasan penelitian ini. Berikut adalah penjelasan yang terperinci mengenai makna dan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini.

1. Pengembangan media Pembelajaran

Pengembangan media Pembelajaran merupakan proses merancang, menciptakan, dan memodifikasi alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten kepada peserta didik.

sekumpulan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran. Dengan

kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk

menyampaikan materi yang mampu merangsang pemikiran peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. *Pocket Fact and Fiction*

Yang dimaksud *pocket* disini sama dengan papan kantong. Media papan kantong adalah media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berupa papan berkantong. *Fact and fiction* atau fakta dan fiksi adalah materi Bahasa Indonesia yang terdapat dalam kurikulum merdeka kelas 3 SD, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, fakta adalah hal atau keadaan atau peristiwa yang merupakan kenyataan. Sedangkan fiksi menurut *KBBI* adalah sebuah rekaan, khayalan, dan tidak berdasarkan kenyataan.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia materi fakta dan fiksi Kelas 3B di Sekolah Dasar Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember merupakan proses dalam mengembangkan suatu produk yaitu media *pocket*, yaitu diciptakan guna untuk membantu proses belajar di dalam kelas. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan fiksi, yang berada pada tingkatan anak kelas 3 SD. Dengan adanya produk tersebut dapat membantu pembelajaran di kelas 3B yang berada di SD Al- Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian oleh Fauziah Damayanti dan Arya Setya Nugroho pada tahun 2023 dengan berjudul "Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Materi Lambang Pancasila Dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas Ii Sekolah Dasar"

Penelitian ini memiliki tujuan guna menguji minat menggunakan media papan kantong pintar (PAKAPIN) materi Pancasila melalui angket respon peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan hasil penelitian diantaranya adalah Nilai Ahli Materi (85,7) Evaluasi Guru (86,6) Tanggapan Siswa (89). Rata-rata dari seluruh evaluasi ialah 84,7 dengan kategori “sangat baik” sehingga Papan Kantong Pintar layak digunakan saat pembelajaran¹.

2. Hasil penelitian oleh Ratna Sari Dewi, Dedy Firduansyah, Andriana Sofiari pada tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 09 Lubuklinggau"

¹ Damayanti, F., & Nugroho, A. S.. Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) pada Materi Lambang Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol . 8 no (1), . (2023) 994-1004.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran PAKAPINDO dalam pembelajaran IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Metode pengembangan yang dipakai di dalam penelitian ini ialah model ADDIE, yang tersusun dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dari hasil angket respons peserta didik yang diperoleh melalui uji kelompok kecil (small group) terhadap pengembangan Media PAKAPINDO dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau, media ini mendapatkan kategori sangat praktis dengan persentase 91,33%. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru menunjukkan nilai 92%, yang juga dikategorikan praktis. Jika dihitung secara keseluruhan, nilai rata-rata kepraktisan dari guru dan peserta didik mencapai 91,66%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik. Berdasarkan nilai uji tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa Media PAKAPINDO bisa dianggap valid. Hal ini didukung oleh validasi dari para ahli, yang meliputi ahli media, bahasa, dan materi. Para validator menilai yang berkaitan dengan revisi yang dilaksanakan oleh peneliti, di mana adanya kritik dan saran terkait penilaian PAKAPINDO. Nilai uji validasi mencapai 0,79, media ini berada dalam kategori validasi yang cukup tinggi. Oleh karena itu, bisa diambil kesimpulan bahwa media PAKAPINDO

memenuhi kriteria valid dan praktis, dan siap dipakai pada saat proses kegiatan pembelajaran.².

3. Hasil penelitian oleh Ahmad Sholeh, Sri Cacik, Mega Puspita Sari, gargarisna Diputra. Pada tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"

Penelitian bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Pakapin dengan basis literasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yaitu Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Pelaksanaanya di sekolah SDN Sidorerjo I Tuban, sekolah tersebut menjadi subjek uji coba media. Desain penelitian ini adalah kuesioner motivasi dan pretest-posttest, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test dan teknik analisis. Teknik analisis yang dipakai ialah uji validitas, uji kepraktisan, serta uji keefektifan. Hasil validasi media diantaranya pada validator ahli yakni ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media dan didapatkan hasil penilaian dari dua validator dengan rata-rata skor yakni 4,6 dengan demikian media dikatakan layak. Hasil keefektifan peserta didik

² Dewi, R. S., Firdiansyah, D., & Sofiarini, A.. Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, vol 6 no. (2), . (2023). 613-623.

dinilai berdasarkan hasil penilaian motivasi dan lembar soal menggunakan sistem hitung akhir dengan teknik N-Gain skor, hasil skor N-Gain didapatkan hasil motivasi sebanyak 0,9 dan hasil belajar peserta didik sebanyak 0,79 dengan demikian media PAKAPIN dianggap efektif. Hasil kepraktisan yang dinilai oleh penilai mendapatkan hasil sebanyak 90, dengan demikian media Pakapin dianggap praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini bisa ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media PAKAPIN berbasis literasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik³.

4. Hasil penelitian oleh Muhammad Akhir, M. Agus, Wulan Sanytiara pada tahun 2021 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia"

Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui pengaruh pemakaian media pembelajaran PAKAPIN pada hasil belajar bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II SD I Parangrea Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan. Metode penelitian ini ialah penelitian pre-experimental design dengan melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemakaian media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) memberikan dampak positif pada hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas

³ Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. pengembangan media (PAKAPIN) papan kantong pintar berbasis literasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *ELENOR: Elementary School Journal*, vol.1no.(1), . (2022). 23-32.

II SD I Parangrea, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Sebelum penerapan media ini, nilai peserta didik tergolong rendah. Namun, setelah penggunaan PAKAPIN, nilai mereka mengalami peningkatan yang signifikan. Uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan nilai t-hitung sebesar 16,17, yang lebih besar dari t-tabel yaitu 1,708. Dengan demikian, bisa diambil kesimpulan bahwa penggunaan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) memiliki pengaruh positif pada hasil belajar bahasa Indonesia para peserta didik di sekolah tersebut.⁴

5. Hasil penelitian oleh Sisilia Bahan, Nadziroh, Chairiyah pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Ppkn Pada Siswa Kelas Ii Sd Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu"

Penelitian ini memiliki tujuan guna meneliti kelayakan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran PAKAPIN. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh nilai sebesar 77,5, sedangkan ahli materi mendapatkan nilai 85,7. Selain itu, penilaian dari guru mencapai 86,6, dan respon peserta didik meraih angka 89. Dengan demikian, rata-rata dari seluruh penilaian ialah 84,7, dengan kategori "Baik Sekali". Hal ini menunjukkan bahwa media

⁴ Akhir, M., Agus, M., & Sanytiara, W.. Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, vol 1no(1), (2021) 9-16.

PAKAPIN/Papan Kantong Pintar pantas dipakai pada saat pembelajaran⁵.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Fauziah Damayanti, Arya Setya Nugroho (2023)	Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Materi Lambang Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar	1. Metode penelitian menggunakan R&D 2. Media yang digunakan berupa papan kantong pintar	1. Uji coba hanya dilakukan satu kali, yakni uji coba terbatas pada 15 peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini dilakukan dua kali uji coba, yakni uji coba skala kecil dengan 6 peserta didik dan uji coba skala besar dengan 28 peserta didik. 2. Penilaian efektifitas kelayakan pemakaian produk pada peserta didik hanya menggunakan angket respon peserta didik. Sedangkan dalam

⁵ Bahan, S., Nadziroh, N., & Chairiyah, C.. Pengembangan media pakapin dalam pembelajaran tematik muatan PPkn pada siswa Kelas II SD Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu. Trihayu: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol 8nol.(1). (2021)

				<p>penelitian ini menggunakan pretest dan posttest diuji dengan N-Gain dan juga dengan angket respon peserta didik.</p> <p>3. Media terbuat dari triplek dan dialasi sterofom. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan bahan triplek dan dialasi kain flanel.</p> <p>4. Model yang digunakan menggunakan Borg and Gall. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE.</p>
2.	Ratna Sari Dewi, Dedy Firdiansyah, Andriana Sofiari (2023)	Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau	<p>1. Media yang digunakan berupa pakapindo</p> <p>2. Metode pengembangan menggunakan ADDIE</p>	<p>1. Menggunakan tema papan kantong doraemon yang dibuat dari sterofom. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan tema <i>pocket of fact and ficiton</i> dan dibuat dari triplek dan kain</p>

				<p>flanel.</p> <p>2. Uji coba hanya dilakukan sekali yakni uji coba skala kecil dengan peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini dilakukan dua kali uji coba, yakni uji coba skala kecil dengan 6 peserta didik dan uji coba skala besar dengan 28 peserta didik.</p> <p>3. Penilaian dari kevalidan media menggunakan tiga validator, yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Sedangkan dalam penelitian ini dinilai oleh empat ahli validator, yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.</p>
3.	Ahmad Sholeh, Sri Cacik, Mega Puspita Sari, gargarisna Diputra	Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk	<p>1. Media yang digunakan berupa papan kantong pintar</p> <p>2. Tujuan penelitian</p>	<p>1. Desain dari papan kantong di serupakan dengan tampilan Handpone. Sedangkan</p>

	(2022)	meningkatkan Motivasi dan Hasil Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	3. Pengembangan penelitian menggunakan metode ADDIE	dalam penelitian ini desain papan kantong diberi variasi kantong <i>reward</i> dan <i>punishment</i> serta dihias dengan tema alam yakni rerumputan dan miniatur hewan. 2. Penilaian dari kevalidan media menggunakan dua validator, yakni ahli media dan ahli materi. Sedangkan dalam penelitian ini dinilai oleh empat ahli validator, yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.
4.	Muhammad Akhir, M. Agus, Wulan Sanytiara (2021)	Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia	1. Media yang digunakan berupa pakapin 2. Mata pelajaran yang diajarkan	1. Penelitian menggunakan pre experimental desaign dengan one grup pretest-postest. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. 2. Instrumen data yang dipakai

				<p>hanya menggunakan data kuantitatif, dengan analisis menggunakan statistik inferensial. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, meliputi angket respon dan uji N-Gain.</p>
5.	Sisilia Bahan, Nadziroh, Chairiyah (2021)	Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran tematik Muatan Ppkn Pada Siswa Kelas II SD Pangudi Luhur ST. Aloysius Sedayu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan berupa pakapin 2. Tujuan penelitian 3. Menggunakan metode R&D 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model yang dipakai menggunakan Borg and Gall. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. 2. Uji coba hanya dilakukan satu kali, yakni uji coba terbatas pada 10 peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini dilakukan dua kali uji coba, yakni uji coba skala kecil dengan 6 peserta didik dan uji coba skala besar dengan 28

				<p>peserta didik.</p> <p>3. Penelitian efektifitas pemakaian produk pada peserta didik hanya menggunakan angket respon peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pretest dan posttest diuji dengan N-Gain dan juga dengan angket respon peserta didik.</p>
--	--	--	--	--

Tinjauan berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan jurnal penelitian yang diteliti oleh Sisilia Bahan, Nadziroh, Chairiyah dengan judul “Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran tematik Muatan Ppkn Pada Siswa Kelas II SD Pangudi Luhur ST. Aloysius Sedayu” menjadi referensi yang paling sesuai dengan penelitian ini. Sisila Bahan dkk menyoroti bahwa penggunaan media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik serta memberikan kemudahan dalam pemahaman untuk peserta didik. Temuan ini memberikan inspirasi/ide untuk penelitian saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Papan kantong Pintar (PAKAPIN)

atau yang didalam penelitian ini menggunakan istilah *pocket*, dengan unsur pembaruan yang terletak pada subjek penelitian dan pengimplementasiannya di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember Kelas 3B, serta materi fakta dan fiksi dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berakar dari bahasa lain yakni jamak dari kata “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Istilah ini menganut kepada media yang merupakan saluran komunikasi yang menjadi pelantara atau sumber informasi dengan penerima informasi. Media merupakan salah satu komponen penting pada lingkungan belajar peserta didik yang bisa memotivasi mereka untuk belajar. Secara umum, media dapat dipahami dengan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dipakai untuk memahami, memproses, serta merangkai informasi dengan secara visual ataupun verbal⁶. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, media telah menjadi objek kajian yang menarik dan diminati oleh hampir semua disiplin ilmu, meskipun sering disebut

⁶ Istiqlal, Abdul.. Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>. (2018).

dengan istilah yang berbeda-beda, seperti media, dakwah, pembelajaran bahasa, dan media pembelajaran lainnya.

Pada konteks ini media pembelajaran adalah sarana atau metode yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara sistematis, agar peserta didik dapat belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Pada konteks ini, semua alat dan metode yang dipakai bertujuan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan ataupun keterampilan proses peserta didik, dengan demikian bisa mendorong terjadinya proses belajar yang optimal.

Pada proses pembelajaran, terdapat interaksi antara guru dan peserta didik. Guru berfungsi untuk penyampaian informasi, sedangkan peserta didik memegang peran sebagai penerima informasi. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran sangat bergantung pada kestabilan komunikasi antara guru dan peserta didik, guru dapat menjelaskan informasi dengan jelas dan dapat dipahami oleh peserta didik, dan peserta didik memiliki kemampuan untuk mencerna informasi dengan baik. Guna meningkatkan efektivitas komunikasi di antara penyampaian dan penadah informasi, dan dibutuhkan alat atau media komunikasi yang tepat.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut Mc kown dalam bukunya " *Audio Visual Aids to Instruction*" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran jadi menarik dan membuat peserta didik lebih fokus saat pembelajaran. Ketiga, memberi kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik bisa sampai dengan jelas dan mudah dipahami maka pemakaian media pada proses pembelajaran begitu penting. Terakhir, yakni merangsang terhadap rasa keingin tahaun peserta didik untuk mencerna materi yang diberikan. Dikarenakan rasa keingin tahaun menggambarkan kepada guru bahwa peserta didiknya menyimak materi yang disampaikan⁷.

⁷ Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U.. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, vol. 1no. (2), (2023) 01-17.

c. Manfaat dan Ciri-Ciri Media Pembelajaran Sebagai Berikut:

- 1) Pertama, media dapat menghidupkan komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, serta antara para peserta didik itu sendiri.
- 2) Kedua, media juga berfungsi untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik, dengan demikian dapat menyokong proses pembelajaran yang lebih efektif.
- 3) Ketiga, media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar peserta didik
- 4) Keempat, menaruh dasar yang kuat guna perkembangan pembelajaran mereka
- 5) Kelima, media juga menyuguhkan pengalaman nyata yang bisa memfasilitasi kegiatan mandiri di golongan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam belajar membantu peserta didik untuk lebih menikmati dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar⁸.

⁸ Winangsih, E., & Harahap, R. D.. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol. 7o. (1), . (2023). 452-461.

2. PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) /Pocket

PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ialah alat pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah. Media ini dilengkapi dengan kantong yang berfungsi sebagai penyimpan materi dan sejumlah pertanyaan untuk peserta didik. Saat peserta didik ingin menggunakan PAKAPIN, mereka mengawali dengan mengambil pertanyaan yang tersedia di dalam kantong. Setelah itu, mereka menuliskan jawaban di kertas yang telah disediakan dan kemudian mempraktikannya dengan menggunakan media PAKAPIN tersebut⁹. Akan tetapi dalam penelitian ini menggunakan istilah *pocket* yang diambil dari terjemahan kantong pada bahasa Inggris.

PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ialah media pembelajaran yang efektif dan menarik, mampu menyampaikan pesan dengan baik kepada target yang dituju. Papan kantong pintar ini dikembangkan dengan tujuan untuk membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar. Diharapkan, media

⁹ Prayata, M. F., Jaya, W. S., & Lestari, Y. D.. PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS 3 SD NEGERI 15 KRUI. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, vol. 3no. (1), (2024) 75-86.

ini dapat memberikan dukungan yang berarti bagi peserta didik dalam memahami materi¹⁰.

Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) merupakan media pembelajaran tematik yang berbentuk papan berkantong yang terbuat dari kayu persegi. Salah satu kelebihan dari Pakapin (Papan Kantong Pintar) Desainnya yang sederhana dan mudah membuatnya sangat serbaguna (multifungsi), menarik untuk dilihat, serta hadir dalam ukuran besar. Alat ini juga sangat mudah digunakan, tahan lama, dan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik¹¹.

Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) ialah alat pembelajaran tematik yang berbentuk nyata dengan desain papan yang memiliki kantong. Media terbuat dari triplek dan dilengkapi dengan kartu-kartu kata. Papan yang dilengkapi kantong dari kain flanel ini memungkinkan untuk memindahkan karton-karton kecil yang berisi materi pembelajaran. Desain yang menarik dari media ini akan mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi serta mempermudah mereka dalam proses belajar. Dengan demikian,

¹⁰ Arita, S., Junita, S., & Helminsyah, H.. Pengembangan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 55 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, (2024) (3)

¹¹ Dhiu, K. D., & Maku, K. R. M. M.. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKAPIN UNTUK MENINGKATKAN ASPEK BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, vol. 1no, (4), (2022) 415

peserta didik dapat aktif berpartisipasi di kelas dan mudah memahami pelajaran yang telah diajarkan¹².

Media pembelajaran Pakapin (Papan Kantong Pintar) dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah. Media ini dilengkapi dengan kantong yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan materi serta sejumlah pertanyaan yang dapat digunakan oleh peserta didik. Ketika peserta didik akan memakai media ini, mereka terlebih dahulu mengambil pertanyaan yang terdapat di dalam kantong. Selanjutnya, peserta didik akan mencatat jawaban mereka pada kertas yang telah disediakan, kemudian praktik menggunakan media Pakapin (Papan Kantong Pintar) untuk memperdalam pemahaman mereka¹³.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia ini tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatifitas peserta didik. Bahasa Indonesia sebagai mata

¹² Eci, S.. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) DALAM MININGKATKAT HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS 1 SDN KAJHU ACEH BESAR* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena) (2024) Hal 3.

¹³ Prayata, M. F., Jaya, W. S., & Lestari, Y. D.. *PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS 3 SD NEGERI 15 KRUI. CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, vol. 3no. (1), (2024) 78.

pelajaran sangat diperlukan karena memberikan dasar keterampilan berbahasa yang sangat bagus. Selain mengajarkan tata bahasa dan kosakata, pelajaran ini juga mengajak peserta didik untuk memahami dan menginterpretasikan berbagai jenis teks yang digunakan, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini tidak hanya membantu kemampuan berkomunikasi dengan efektif, tetapi juga membangun kemampuan berfikir kritis yang diperlukan untuk mengevaluasi informasi yang baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan komunikasi peserta didik sejak dini dan mendukung kemampuan bekerja sama dalam kelompok melalui penggunaan bahasa. Keterampilan berbahasa, seperti berbicara dan menulis, salah satu keterampilan inti yang diajarkan dikelas 3 SD adalah materi fakta dan fiksi, yang meliputi kemampuan untuk memahami materi dengan benar.

Pembelajaran tentang materi fakta dan fiksi ini dalam Bahasa Indonesia adalah cara yang efektif untuk mengetahui perbedaan antara fakta dan fiksi tersebut. Dengan adanya permainan Pakapin yang menarik bagi peserta didik, diharapkan minat peserta didik untuk belajar dan berlatih untuk mengetahui perbedaan antara fakta dan fiksi, dengan diadakannya permainan Pakapin tersebut dengan

cara yang lebih interaktif dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, suasana bermain yang menyenangkan dapat mengurangi tekanan saat belajar, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan memahami untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.

4. Materi Fakta dan Fiksi

Fact and Fiction atau fakta dan fiksi adalah materi Bahasa Indonesia yang terdapat dalam kurikulum merdeka kelas 3 SD, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fakta merujuk pada sesuatu, keadaan, atau peristiwa yang nyata. Sementara itu, fiksi didefinisikan sebagai sebuah rekaan atau khayalan yang tidak berlandaskan pada kenyataan¹⁴.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fakta ialah kondisi atau kejadian yang menggambarkan kenyataan. Dalam pengertian ini, fakta merujuk pada sesuatu yang benar-benar terjadi atau yang nyata. Oleh karena itu, pada teks bacaan ataupun pembicaraan, fakta adalah hal-hal yang telah terjadi atau yang nyata. Salah satu ciri dari fakta adalah kemampuannya untuk

¹⁴ BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA. (2016). KBBI VI Daring. Diakses pada 18 November 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

menjelaskan kebenaran secara objektif, yang biasanya didukung oleh data akurat, seperti angka.

Berikut adalah contoh dari kalimat fakta:

- a. Guru mengajar di kelas.
- b. Pelangi berwarna warni.
- c. Manusia berjalan dengan kaki.
- d. Manusia memiliki dua tangan.
- e. Laki-laki dan perempuan adalah jenis kelamin.
- f. Gunung menjulang tinggi.

Menurut KBBI, fiksi adalah sebuah karya yang bersifat rekaan dan khayalan, serta tidak berdasar pada kenyataan. Juga, fiksi dapat dimaknai dengan pernyataan yang muncul dari imajinasi atau pikiran manusia. Beberapa orang juga mendefinisikan fiksi sebagai sesuatu yang berasal dari imajinasi penulis, yang mengandung peristiwa atau kejadian yang sebenarnya tidak nyata.

Fiksi seringkali digunakan untuk menciptakan karya sastra, berupa bentuk cerpen, novel, maupun puisi. Ciri-ciri khas dari fiksi antara lain adalah ketidakmutlakan kebenaran, penggunaan bahasa dengan konotasi yang kaya, serta menghindari penyampaian yang literal. Selain itu, fiksi tidak terikat pada sistem baku dan lebih berfokus pada penciptaan emosi dan perasaan pembaca. Untuk

memberikan pemahaman yang lebih jelas, berikut beberapa contoh kalimat yang tergolong dalam fiksi:

- a. Burung itu menari nari.
- b. Peri tinggal di dalam hutan.
- c. Putri duyung tinggal di dasar laut.
- d. Raksasa tidur di atas awan.
- e. Singa berbicara kepada manusia.
- f. Naga hidup di dalam gunung berapi¹⁵.

Gambar 2.1

Buku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3



¹⁵ Amirul Nisa. (24 Agustus 2024). Mengenal Fakta dan Fiksi yang Berbeda, Materi Kelas 3 SD Kurikulum Merdeka. Diakses pada 09 Desember dari <https://bobo.grid.id/amp/084139931/mengenal-fakta-dan-fiksi-yang-berbeda-materi-kelas-3-sd-kurikulum-merdeka?page=all> 2024

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Research and Development (R&D) adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya, serta memperhatikan pengujian efektivitas produk tersebut. Dalam proses penelitian ini, banyak usaha dan pembelajaran dilakukan untuk menciptakan produk bernama *Pockets of Fact and Fiction*. Pada penerapan R&D, terdapat sejumlah metode yang dipakai, antara lain model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, serta pengujian produk²⁹.

Penelitian pengembangan ini bertujuan guna mengembangkan dan memvalidasi produk yang dipakai pada proses belajar mengajar. Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah kegiatan yang membuahkan media yang sesuai dan valid untuk dipakai. Selain itu, penelitian ini bisa dilakukan dengan menggabungkan data kuantitatif pada prosesnya.

Metode yang dipakai pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan,

²⁹ Hamdan Husein Batubara, *media pembelajaran efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm 43

implementasi, dan evaluasi. Dalam bidang penelitian dan pengembangan (R&D), selain model ADDIE, terdapat beberapa model lain yang dapat dipertimbangkan, seperti *Borg and Gall*, *4D*, dan *Richey dan Klein*. Konsep ADDIE sangat populer dalam penelitian dan pengembangan karena metode ini praktis dan dirancang secara sistematis. Setiap tahap dalam model ini juga melibatkan proses revisi dan evaluasi, sehingga menghasilkan produk yang valid dan berkualitas³⁰.

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah proses ataupun serangkaian tahap yang dilakukan guna menghasilkan produk baru atau memaksimalkan produk yang telah ada menggunakan cara yang efektif, berkualitas, dan bertanggung jawab. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media "*Pockets of Fact and Fiction*" yang akan difokuskan pada pembahasan mengenai materi.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahap penelitian dan pengembangan media pembelajaran berdasarkan konsep ADDIE tersusun berdasarkan lima langkah, yakni: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evalition*. Terdapat dalam pengembangan ADDIE yakni:

³⁰ Sugiyono, *Model Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alabeta, 2019) hlm 394

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal, seorang pengajar perlu mengumpulkan informasi mengenai penyebab masalah belajar yang dihadapi peserta didik, serta memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan produk ini dilatarbelakangi oleh masalah yang muncul pada produk yang sudah ada sebelumnya. Dalam konteks ini, produk yang dihasilkan adalah *Pocket* atau yang juga dikenal dengan nama PAKAPIN. Untuk memahami permasalahan yang ada di kelas, penelitian ini juga melibatkan wawancara dan observasi³¹. Tahapan analisis ini penelitian lakukan di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Tahapan analisis pada penelitian yaitu:

a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guna kendala atau permasalahan yang terjadi terhadap peserta didik kelas 3B Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Hasilnya menunjukkan bahwa saat pembelajaran mereka kurang antusias serta sulit memahami dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi fakta dan fiksi, disebabkan materi tersebut abstrak bagi peserta didik kelas 3B.

³¹ Waruwu, M. . Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , vol.9 no. (2), (2024) 1220-1230.

b. Analisis Kinerja

Pada analisis kinerja yang dilakukan yakni metode dan strategi yang digunakan oleh guru pada saat kegiatan belajar berlangsung. Hasil wawancara dengan wali kelas 3B Ibu Faizatul Ummah, S.Pd. menyatakan bahwa kendala yang dialami pendidik salah satunya ialah pemanfaatan media yang kurang membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran sulit terserap bagi peserta didik. Hal tersebut disebabkan waktu yang tidak cukup untuk membuat media. Walaupun pendidik menggunakan proyektor berupa video atau gambar, media tersebut belum cukup untuk memberikan pemahaman yang kompleks dan melibatkan secara aktif peserta didik.

c. Analisis Kebutuhan

Penelitian mengenai analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami media pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik dalam aktivitas belajar. Dalam analisis ini, peserta didik dapat lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Perencanaan (*Design*)

Langkah perencanaan atau perancangan merupakan fase di mana ide-ide dituangkan ke bentuk rumusan yang menjabarkan media dengan lebih jelas dan rinci. Rencana ini mempunyai peran penting dalam menunjukkan pengembangan media, sehingga proses produksi dan pengembangan media pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam tahap ini, peneliti juga dapat mengidentifikasi bahan dan alat yang diperlukan untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran *pocket*.

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam langkah pengembangan ini, mencakup proses pembuatan serta pengembangan media pembelajaran yang didasarkan pada saran dari tim pakar atau hasil validasi ahli. Di tahap ini, juga disusun instrumen untuk mengukur kinerja produk. Hasil penilaian yang diberikan oleh tim ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan, sehingga media tersebut dapat digunakan secara optimal tanpa perlu diperbaiki.

4. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, dilakukan uji coba terhadap target pengguna dan lingkungan belajar. Tahap ini akan dilaksanakan setelah media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dan telah divalidasi oleh tim ahli. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik

mengenai produk yang telah diterapkan, sehingga media yang telah memenuhi syarat tersebut dapat diuji coba pada peserta didik.

5. Evaluasi (*Evalition*)

Penilaian merupakan tahap akhir pada model penelitian dan pengembangan ADDIE. Proses ini memiliki tujuan guna mengevaluasi kualitas media yang sudah dibuat oleh peneliti.³² Evaluasi terhadap pengembangan media "*Pockets of Fact and Fiction*" memiliki beberapa tujuan penting, antara lain:

- 1) Memperoleh pemahaman mendalam mengenai perilaku peserta didik saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik sebagai dampak dari keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar.
- 3) Mengidentifikasi manfaat yang diperoleh sekolah dari adanya pengembangan media "*Pockets of Fact and Fiction*".
- 4) Uji coba peserta didik.

C. Uji Coba Produk

Setelah produk telah selesai dirancang dan dikembangkan, tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Adapun tujuan uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk media *Pocket of Fact and Fiction* mampu memberikan efektifitas pada tingkat pemahaman peserta didik

³² Siregar, T.. Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, vol. 1no.(4), (2023) 142-158.

kelas 3 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Fiksi, serta apakah produk media *Pocket of Fact and Fiction* layak untuk digunakan. Subjek uji coba melibatkan dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas 3, dan peserta didik kelas 3B Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk ialah langkah penting di mana dilakukan perbaikan berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh para ahli sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan sebelum mengembangkan aplikasi yang lebih spesifik. Apabila produk telah memenuhi kriteria selama pengujian yang dilakukan bersama tim ahli, maka proses selanjutnya adalah mengimplementasikan desain tersebut menjadi sebuah aplikasi siap pakai. Setelah validasi, produk tersebut akan diuji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media *Pocket of Fact and Fiction* yang dikembangkan. Tujuan dari desain uji coba ini adalah untuk memastikan kelayakan penggunaan media *Pocket of Fact and Fiction* yang sudah dirancang. Uji coba ini akan menunjukkan efektifitas, kelayakan, serta kegunaan media *pocket* tersebut.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan tahapan setelah dilaksanakan desain uji coba. Subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah siswa kelas 3B dan guru kelas 3B di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah validasi media *pocket*. Kriteria subjek uji coba dalam penelitian ini, dijelaskan sebagai berikut:

a) Guru

Guru sebagai penilai keefektifan pada penerapan media *Pocket of Fact and Fiction* pada saat proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini adalah Ibu Faizatul Ummah, S.Pd. selaku guru wali kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember sebagai penilai untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan penggunaan media *Pocket of Fact and Fiction* pada saat proses belajar mengajar di kelas.

b) Peserta Didik

Peserta didik yang menjadi subjek uji coba pada penelitian pengembangan media *Pocket of Fact and Fiction* adalah peserta didik kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember yang berjumlah 28 orang. Tujuannya disini guna mengetahui respon peserta didik pada media yang dikembangkan.

2. Jenis Data

Penelitian ini memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif sebagai dasar dalam pengembangan produk. Data yang diperoleh diharapkan dapat menjadi pertimbangan yang kuat, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid, praktis, dan efektif untuk dipakai.

a. Data Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang memiliki tujuan guna memahami dan menjabarkan kejadian sosial dengan lebih detail. Dalam penelitian ini, terdapat penekanan pada interpretasi konteks, pengalaman, serta sudut pandang seseorang yang tercakup pada kejadian yang diteliti. Fokus utama dari penelitian kualitatif adalah pada makna, konstruksi sosial, dan kompleksitas yang menyertainya. Dengan demikian, tujuan utamanya ialah guna meraih pemahaman yang lebih detail tentang kejadian tersebut, yang mencakup pengalaman seseorang, proses sosial, konteks budaya, interaksi, serta susunan makna dan dinamika yang terjadi pada fenomena yang sedang diteliti³³.

Data kualitatif yang didapat pada penelitian ini mencakup data deskriptif tentang pengembangan produk yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi di lapangan selama tahap

³³ Jailani, M. S. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1no. (2), (2023). 1-9.

analisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam. Selain itu, kritik, saran, dan masukan dari validator ahli materi, ahli media, guru kelas dan pihak lainnya, serta tanggapan dari peserta didik menjadi referensi yang penting untuk mengembangkan produk supaya lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Data Kuantitatif

Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang fokus pada pengumpulan dan analisis data dengan menggunakan angka dan pengukuran numerik. Penelitian ini memiliki tujuan guna memberikan gambaran, menjelaskan, dan menguji hubungan antar variabel melalui analisis statistik. Dengan demikian, tujuan utama dari penelitian kuantitatif ialah guna memperoleh pemahaman yang lebih detail mengenai kejadian yang sedang diteliti, melalui penghimpunan data yang bisa dihitung secara kuantitatif. Penelitian ini berusaha untuk mengumumkan temuan yang didapat ke dalam target yang lebih luas, sekaligus memberikan bukti temuan yang bersifat sebenarnya. Salah satu teknik penghimpunan data yang sering dipakai ialah angket ataupun kuesioner, di mana responden diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Tanggapan tersebut dapat diukur melalui pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya atau dengan mengisi kolom kosong

yang disediakan³⁴. Pada penelitian ini, angket dibagikan kepada tiga ahli validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, juga angket dibagikan kepada peserta kelas 3B Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Semua data angket tersebut digunakan sebagai data penunjang mengenai kelayakan media *Pocket of Fact and Fiction*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penghimpunan data yang dipakai dalam penelitian ini ialah teknik triangulasi. Triangulasi ialah suatu pendekatan yang menyatukan berbagai metode, sumber data, atau sudut pandang dalam pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Tujuan dari triangulasi ialah untuk meningkatkan validitas dan keandalan hasil penelitian dengan mengonfirmasi atau melengkapi temuan dari beragam sumber atau perspektif. Ada beberapa cara untuk melakukan triangulasi, di antaranya adalah triangulasi metode, triangulasi sumber data, dan triangulasi peneliti³⁵. Triangulasi metode mengaitkan penggunaan lebih dari satu metode pengumpulan data diantaranya adalah :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³⁴ Jailani, M. S. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1 no 2, (2023). 1-9.

³⁵ Rifa'i, Y.. Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, vol. 1 no 1, (2023) 31-37.

1. Observasi

Observasi ialah metode pengumpulan data yang menyangkut pemantauan langsung pada peserta dan situasi yang berhubungan dengan kejadian yang tengah diteliti. Tujuan utama dari observasi ini ialah untuk memberikan gambaran ruang lingkup yang diteliti, kegiatan/tindakan yang sedang terjadi, serta orang yang tercakup pada lingkungan tersebut, bersama dengan perilaku dan kegiatan yang mereka lakukan. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk memahami makna dari setiap kejadian sesuai dengan perspektif para individu yang terlibat. Teknik observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai:

- a. Perbedaan proses dan hasil pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Pocket of Fact and Fiction* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Fiksi kelas 3 SD.
- b. Tingkat antusiasme peserta didik saat media *Pocket of Fact and Fiction* diperkenalkan.
- c. Proses pengembangan media *Pocket of Fact and Fiction*.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada narasumber. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi secara akurat dari sudut pandang atau pengalaman narasumber. Teknik wawancara ini dipakai untuk mendapatkan data

- a. Hasil uji respon dari peserta didik pada produk yang dikembangkan.
- b. Keefektivan pengembangan media *Pocket of Fact and Fiction* pada peserta didik kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.
- c. Pengembangan media yang telah diimplementasikan di sekolah

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati atau mengkaji dokumen yang ditulis oleh target itu sendiri, maupun oleh orang lain mengenai target tersebut. Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini guna mengetahui tentang:

- a. Profil Sekolah
- b. Data peserta didik
- c. Data pendidik
- d. Data hasil belajar peserta didik

4. Angket

Angket adalah sebuah pertanyaan yang disusun secara logis yang sehubungan dengan permasalahan penelitian³⁶. pada penelitian ini, angket dibagikan pada tiga validator, yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran, serta diberikan kepada peserta

³⁶ Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. "Analisis respon siswa terhadap media animasi powerpoint pokok bahasan kalor." *Jurnal Pembelajaran Fisika* vol.1no. 0.2 (2021): 50.

didik kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Tujuan dibuatnya angket ini ialah guna mengetahui respon dari para validator juga respon dari peserta didik, sehingga dengan data tersebut, dapat diketahui sejauh mana kelayakan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 3.1
Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media melalui <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas III.					
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap.					
5.	Keefektifan media melalui <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> ini dapat membantu siswa memahami materi fakta dan fiksi.					
6.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran					
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan.					
8.	Kemudahan materi untuk di pahami oleh siswa.					
9.	Keakuratan contoh gambar dengan materi.					
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.					

Tabel 3.2
Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> yang dikembangkan telah mencukupi kriteria pembelajaran.					
2.	Ketepatan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> untuk dipakai sebagai media pembelajaran.					
3.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi.					

4.	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> tidak gampang rusak.					
5.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.					
6.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> dapat menyokong peserta didik belajar Bahasa Indonesia.					
7.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> bisa dipakai pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					
8.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi fakta dan fiksi.					
9.	Penyajian media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> mendorong peserta didik untuk terlibat langsung pada saat pembelajaran.					
10.	Mudah digunakan dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyimpan media saat dipakai.					
11.	Penyajian materi pada pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> selaras dan sistematis.					
12.	Desain media sistematis dan stabil.					
13.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta membuat media jadi lebih menarik.					
14.	Tulisan atau gambar mudah dibaca.					
15.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah cocok.					

Tabel 3.3
Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan media <i>pocket of fact and fiction</i> untuk dipakai sebagai media pembelajaran.					
2.	Desain pada gambar memberikan kesan positif hingga mampu meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik.					
3.	Materi yang di sajikan melalui media <i>pocket of fact and fiction</i> sudah sesuai dengan kurikulum					
4.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					
5.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> memudahkan peserta didik dalam memahami maateri pembelajaran					

6.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran					
7.	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci					
8.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> aman digunakan oleh peserta didik					
9.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan					
10.	Penyampaian materi dalam media <i>pocket of fact and fiction</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					

Tabel 3.4
Lembar Angket Peserta Didik

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> ini sangat menarik dan menyenangkan.					
2	Dengan menggunakan media <i>pocket of fact and fiction</i> pembelajaran tidak membosankan.					
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .					
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .					
5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .					
6	Saya merasa memahami materi fakta dan fiksi.					
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .					
8	Media <i>pocket of fact and fiction</i> mempermudah saya agar bisa membedakan antara fakta dan fiksi.					
9	Penggunaan media <i>pocket of fact and</i>					

	<i>fiction</i> membantu saya mengingat materi fakta dan fiksi.					
10	Dengan menggunakan media <i>pocket of fact and fiction</i> membuat saya semangat belajar.					

F. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan langkah yang menyalurkan dan meruntutkan data ke dalam pola, kategori, serta deskripsi dasar. Dengan cara ini, kita dapat mengidentifikasi tema-tema yang muncul dan merumuskan hipotesis kerja berdasarkan data tersebut. Tahap analisis diawali dengan meninjau semua data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti wawancara, peninjauan yang tercatat di catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, foto, dan lainnya³⁷. Sedangkan Pada Metode kuantitatif dipakai guna menilai hasil belajar peserta didik serta untuk mengevaluasi hasil uji produk yang sudah dikembangkan.

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Melaksanakan validasi adalah kegiatan menghimpun data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) guna memutuskan valid atau tidaknya terhadap media *Pocket of Fact and Fiction* yang dikembangkan. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Pocket of Fact and Fiction* yang dikembangkan

³⁷ Kurniasih, D., & Rusfiana, Y. Teknik Analisa. (2021).

sebelum media *Pocket of Fact and Fiction* digunakan secara umum.

Teknik analisis data ini menggunakan table berikut ini³⁸:

Tabel 3.5
Penilaian Validasi Ahli

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup baik
4.	2	Kurang baik
5.	1	Sangat kurang

Data yang didapat melalui angket yang disebarakan diteliti dengan memakai metode statistik deskriptif kualitatif. Skor penilaian dari setiap validator kemudian dirata-ratakan dan ditransformasikan guna memutuskan validitas dan kelayakan media pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction*.

Setelah data disajikan, langkah berikutnya ialah meneliti data tersebut dengan menaksir presentasi untuk masing-masing kategori menggunakan rumus yang telah ditentukan berikut ini.:

³⁸ Effendi, Refki, Herpratiwi Herpratiwi, and Sugeng Sutiarto. "Pengembangan LKPD matematika berbasis problem based learning di sekolah dasar." *Jurnal basicedu* vol. 5.no.2 (2021): 923.

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

Keterangan :

Xi = Nilai kevalitan produk

$\sum s$ = Jumlah skor perolehan

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal

Hasil penilaian rata-rata kevalitan produk dikelompokkan berdasarkan penelitian dari kriteria kevalidan sebagai berikut:³⁹

Tabel 3.6
Kriteria Kevalidan Media

Kriteria Kalayakan	Tingkat Kelayakan
80% -100%	Sangat Valid
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Kurang valid
20% - 40%	Tidak valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

2. Teknik Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis data respons peserta didik bertujuan untuk mengevaluasi tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data

³⁹ Nasution, Marah Doly, et al. "Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP Pab 9 Klambir V TP 2019/2020." *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]* 1.1 (2020): 49-50.

adalah angket yang diberikan kepada para peserta didik. Skala penilaian respons mereka berkisar antara 1 hingga 5, dengan penjelasan sebagai berikut:

Tabel 3.7
Skor Penilaian Respon Peserta didik

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Data yang didapat melalui angket yang dibagikan diteliti dengan memakai statistik deskriptif kualitatif. Skor penilaian dari setiap peserta didik dihitung rata-ratanya, kemudian dikonversi untuk menilai tingkat kemenarikan media pembelajaran. *Pocket Of Fact And Fiction*.

Setelah data disajikan, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya dengan menghitung persentase penilaian dari setiap data memakai rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase Respon Peserta Didik

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal⁴⁰

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk dikelompokkan dengan penilaian dari kriteria respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Presentase Respon Peserta Didik⁴¹

No.	Interval	Kriteria
1.	81-100%	Sangat Menarik
2.	61-80%	Menarik
3.	41-60%	Cukup Menarik
4.	21-40%	Kurang Menarik
5.	0-20%	Tidak Menarik

3. Analisis Data Efektivitas

Dilakukan menggunakan desain penelitian One Group Pretest-Posttest dan dianalisis dengan teknik N-Gain (Normalized Gain). Desain ini bertujuan untuk mengevaluasi perubahan kemampuan peserta didik dengan membandingkan hasil *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan). Penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* untuk mengukur keterampilan dan membaca awal peserta didik. Selanjutnya yaitu, peserta didik diberikan kegiatan berupa pembelajaran menggunakan media *Pocket Of Fact And Fiction* yang dikembangkan selama periode tertentu. Setelah kegiatan, peserta didik diberikan *posttest*

⁴⁰Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran", 45.

⁴¹Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), 12.

untuk mengukur perubahan keterampilan membaca. Data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan teknik N-Gain yang menghitung perbedaan skor pretest dan posttest, dinormalisasi terhadap skor maksimal yang dapat dicapai.⁴² Rumus N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Untuk memahami kelompok besarnya peningkatan skor *N-Gain*, Anda bisa mengacu pada kriteria *Gain* yang sudah dinormalisasi seperti yang tercantum dalam Tabel 3. 9. Sementara itu, untuk menilai tingkat keefektifan pelaksanaan intervensi, Anda bisa melihat pada tabel yang relevan. 4.1.

Tabel 3.9
Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

⁴² Dr. Moh. Irma Sukarelawan, dkk. “*N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*”, (Suryacahya, Yogyakarta), 2024.

Tabel 3.10
Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tahapan	Perlakuan
<i>Pretest</i>	Mengukur kemampuan awal siswa
Pemberian Perlakuan	Media pembelajaran kartu kata
<i>Posttest</i>	Mengukur kemampuan setelah perlakuan

Penggunaan desain ini sangat relevan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran karena memungkinkan pengukuran langsung terhadap perubahan hasil belajar peserta didik. Namun, desain ini memiliki keterbatasan karena tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga hasilnya mungkin dipengaruhi oleh faktor eksternal. Meskipun demikian, teknik *N-Gain* tetap memberikan hasil yang objektif dan bermakna dalam menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini membuahkan hasil sebuah produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3B SD Al Baitul Amien (*Full Day School*) Jember dengan menggunakan metode penelitian ADDIE yang tersusun dari 5 tahapan diantaranya:

1. Hasil Analyze (Analisis)

Tahapan ini diawali dengan observasi dan wawancara di Lembaga Sekolah Dasar SD Al Baitul Amien Jember dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang terdapat dalam sekolah dasar. Analisis ini meliputi beberapa hal diantaranya analisis permasalahan dan analisis kinerja serta analisis kebutuhan.

a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan observasi menunjukkan bahwasannya dalam kegiatan belajar mengajar ditemukan sejumlah kendala, diantaranya yaitu peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang terlalu

b. Analisis Kinerja

Pendidik dalam kelas yakni ibu Faizatul Ummah S.Pd. sering menggunakan media berbasis teknologi. Akan tetapi, proyektor tersebut terbatas digunakan sesekali saja apabila ada pembelajaran yang memungkinkan memakai proyektor tersebut dan menampilkan gambar atau video yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Beliau juga menuturkan, kurangnya alat peraga yang mumpuni didalam kelas disebabkan minimnya waktu untuk membuat media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi lain seperti *handphone* belum begitu diperhatikan untuk edukasi dan hanya digunakan saat sumatif semester saja. Adapun hasil wawancara dengan wali kelas 3 secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

“Terdapat keterbatasan penggunaan media berupa proyektor dan waktu dalam membuat media, sehingga hal tersebut tentunya mempengaruhi kinerja dan aktivitas pembelajaran dikelas.”

c. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan peserta didik kelas 3 perlu dipenuhi untuk meminimalisir terjadinya sejumlah permasalahan yang ditemukan. Peserta didik kelas 3 yang berada pada tahap operasional konkret dalam berkembang kognitifnya memerlukan objek secara nyata dan pada usia tersebut cenderung lebih suka bermain. Berdasarkan

hasil wawancara dengan peserta didik kelas 3 di SD Al Baitul Amien Jember. Mereka menuturkan bahwasanya jika pembelajaran diselipkan dengan permainan tentunya akan menyenangkan.

Selain itu, observasi menunjukkan bahwa saat bel istirahat berbunyi mereka sangat antusias dengan sebagian menuju keluar kelas ataupun berkumpul dengan temannya untuk bermain bersama. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik mengharapkan adanya kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan pada tahap analisis yang telah dilaksanakan, untuk menjawab semua permasalahan yang ada, maka dibuatlah media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* guna mengatasi permasalahan yang disebutkan diatas.

2. Hasil Design (Desain)

Tahap berikutnya ialah tahap tahapan desain, yakni dalam tahap ini selain mengumpulkan data hasil analisis, tahap ini juga menentukan tujuan pembelajaran (TP) yang hendak dicapai, memperhatikan strategi yang cocok dengan penggunaan media dan merancang media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* secara prototype atau konseptual. Di antara tahapannya sebagai berikut:

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tahapan ini yakni menyesuaikan antara Tujuan Pembelajaran pada fase B (di kelas 3) yang akan dicapai dengan media yang akan dirancang. Adapun Tujuan Pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik dapat memahami perbedaan antara kalimat fakta dan fiksi	Peserta didik (A) dapat memahami perbedaan antara kalimat fakta dan fiksi (B) melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Pocket of Fact and Fiction</i> (C) dengan baik (D)
Peserta didik dapat menentukan antara fakta dan fiksi dari sebuah kalimat	Peserta didik (A) menentukan antara kalimat fakta dan fiksi dari sebuah kalimat (B) melalui permainan menggunakan media pembelajaran <i>Pocket of Fact and Fiction</i> (C) dengan tepat (D)

b. Mempertimbangkan dan Memilih Strategi Pembelajaran

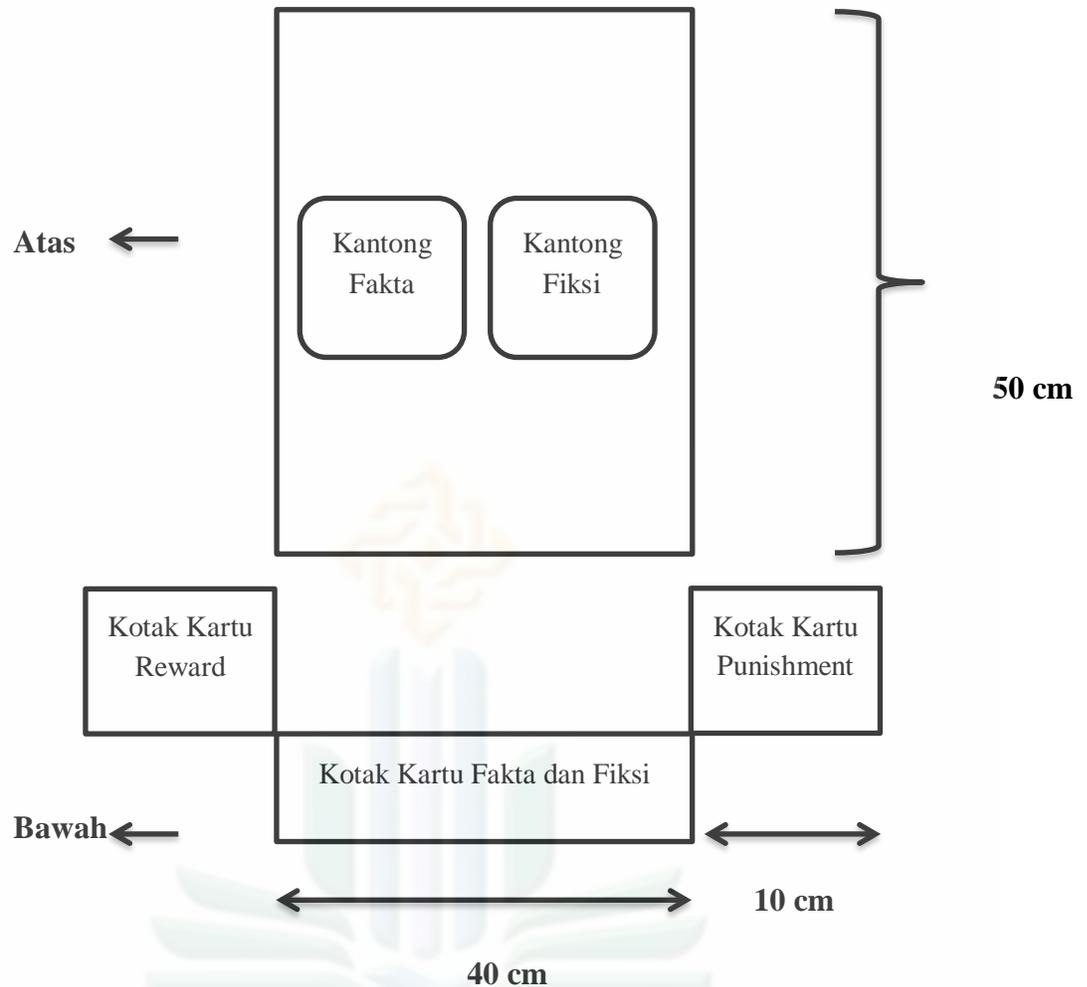
Dalam sebuah pembelajaran yang berbasis permainan, diperlukan sebuah strategi pembelajaran guna tercapainya pembelajaran yang optimal dan terarah. Dalam media *Pocket of Fact and Fiction* menggunakan strategi pembelajaran inkuiri.

Strategi pembelajaran inkuiri ini dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam strategi ini, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang diajarkan melalui pengamatan, tanya jawab, dan percobaan menggunakan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* untuk mempermudah peserta dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan dari strategi pembelajaran inkuiri adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang baik.

c. Merancang Media dengan Menyesuaikan dengan Materi

Materi dalam media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* terdapat di buku Buku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kawan Seiring untuk SD/MI kelas III, pada BAB 2 Kawan Seiring yang didalamnya meliputi tentang materi fakta dan fiksi. Desain kerangka dan prototype dari komponen media *Pocket of Fact and Fiction* diantaranya:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Gambar 4.1
Desain Papan *Pocket of Fact and Fiction*

Setelah mendesain papan pada media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* secara kerangka, langkah selanjutnya adalah mendesain prototipe dari komponen yang ada di dalam media pembelajaran dengan menggunakan canva dan word.

Tabel 4.2

Prototipe Komponen Media *Pocket of Fact and Fiction*

Gambar	Keterangan
	<p>Desain media <i>Pocket of Fact and Fiction</i> tampak dari luar dengan ukuran 50 x 40 cm</p>
	<p>Desain kartu fakta dan fiksi dalam media <i>Pocket of Fact and Fiction</i></p>
	<p>Desain kartu <i>reward and Punishment</i> dalam media <i>Pocket of Fact and Fiction</i></p>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

3. Development (Pengembangan)

Setelah melakukan tahap rancangan konseptual terkait produk, maka tahapan berikutnya adalah mewujudkan dan mengembangkan produk media pembelajaran. Adapun tahapan ini mencakup beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut:

a. Bentuk Produk

Media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* adalah pengembangan dari media pembelajaran berupa PAKAPIN (Papan Kantong Pintar). Papan dari *Pocket of Fact and Fiction* berbentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat 2 kantong untuk menentukan antara kalimat fakta dan fiksi. Didalam media ini juga terdapat kartu fakta dan fiksi yang memiliki gambar menarik, juga terdapat kartu *reward dan punishment* berbentuk bintang dan bulan, serta didalam media ini juga terdapat miniatur dari hewan yang dapat dimainkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik bisa belajar sambil bermain.

b. Pembuatan Media Pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction*

Alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* adalah sebagai berikut:

- 1) Papan Triplek
- 2) Kain Flanel
- 3) Rumpit Sintetis

- 4) Paku kecil
- 5) Staples Besar
- 6) Cutter
- 7) Meteran
- 8) Mainan Miniatur Hewan

Untuk langkah pembuatan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* adalah sebagai berikut:

- 1) Triplek dipotong dengan ukuran 50x40cm untuk bagian papannya, sedangkan untuk alasnya, triplek dipotong dengan ukuran 60x60cm, untuk pagarnya triplek dibentuk segitiga kecil dengan ukuran 3cm, untuk kantong fakta dan fiksi triplek dipotong dengan ukuran 10x10cm, dan untuk kotak *reward and punishment* triplek dipotong dengan ukuran 15x5cm. Setelah selesai semua bagian dijadikan satu dengan paku dan staples.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Gambar 4.2
Papan yang Telah Dipotong dan Dirakit

- 2) Setelah semua bagian papan triplek terpasang, kemudian tempelkan kain flannel pada bagian papan dan kantong fakta dan fiksi dan hias supaya menarik.



Gambar 4.3
Menempelkan Kain Flanel pada Papan

- 3) Selanjutnya, pasang rumput sintetis pada alas papan agar terlihat lebih berwarna.



Gambar 4.4
Memasang Rumput Sintetis

- 4) Langkah selanjutnya, hias media papan *Pocket of Fact and Fiction* dengan miniatur hewan supaya terlihat lebih menarik untuk peserta didik.



Gambar 4.5
Menghias dengan Miniatur Hewan

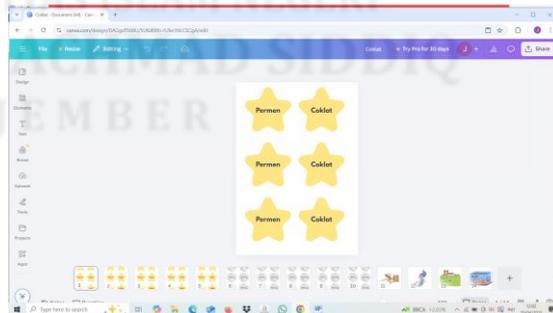
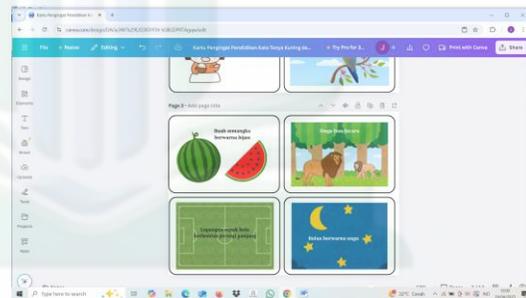
- 5) Untuk selanjutnya setelah papan dan alas dari media *Pocket of Fact and Fiction* selesai dihias, dilanjutkan

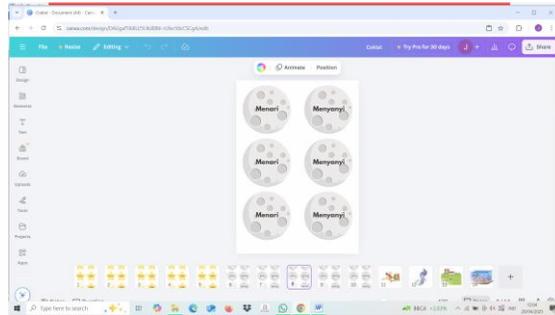
dengan membuat desain kotak sebagai tempat kartu *reward and punishment*.



Gambar 4.6
Kotak *Reward and Punishment*

6) Selanjutnya membuat desain kartu fakta dan fiksi serta kartu *reward and punishment* di canva.





Gambar 4.7
Desain Kartu Fakta dan Fiksi, *Reward and Punishment*

- 7) Langkah yang terakhir adalah membuat buku panduan penggunaan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dengan ukuran A6, didalamnya menjelaskan komponen media dan cara menggunakan media *Pocket of Fact and Fiction*.



Gambar 4.8
Desain Buku Panduan

c. Validasi Kelayakan Produk

Produk media yang telah dibuat dan dikembangkan selanjutnya di uji validasi kelayakan produk dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Validasi media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dilakukan oleh empat validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

1. Validasi Materi

Ahli materi yang memvalidasi materi pada media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dilakukan oleh Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 27 Februari 2025. Hasil dari validasi materi tercantum dalam table 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator		
		X	Maks
1.	2.	3	4
1.	Kualitas media melalui <i>Pocket of Fact and Fiction</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran	5	5
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kela III.	5	5
3.	Isi materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap	5	5
5.	Keefektifan media melalui <i>Pocket of Fact and Fiction</i> ini dapat membantu peserta didik memahami materi fakta dan fiksi.	5	5
6.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	5	5
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan	5	5

8.	Kwmudahan materi utuk dipahami oleh siswa.	5	5
9.	Keakuratan contoh gambar dengan materi.	5	5
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	5	5

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Xi = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$ = Jumlah skor perolehan

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan pada hasil validasi ahli materi didapatkan nilai 49 dari 50 dengan rata-rata persentase 98% sehingga dalam hal ini aspek materi dalam media *Pocket of Fact and Fiction* dikatakan sangat layak.

2. Validasi Media

Ahli media yang memvalidasi media pada media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dilakukan oleh Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. pada tanggal 27

Februari 2025. Hasil dari validasi media tercantum dalam table 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	
		X	Maks
1.	2.	3	4
1.	Kualitas media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	5	5
2.	Ketepatan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5	5
3.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi.	5	5
4.	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> tidak mudah rusak.	5	5
5.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	5	5
6.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran Bahasa Indonesia.	5	5
7.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	5	5
8.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi fakta dan fiksi.	5	5
9.	Penyajian media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.	5	5
10.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan.	5	5
11.	Penyajian materi pada pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> runtut dan sistematis.	4	5
12.	Desain media teratur dan konsisten.	5	5
13.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik.	5	5
14.	Tulisan atau gambar mudah dibaca.	5	5
15.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.	5	5

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum \max} \times 100\% \qquad X_i = \frac{74}{75} \times 100\% = 98\%$$

X_i = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$ = Jumlah skor perolehan

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan pada hasil validasi ahli media didapatkan nilai 74 dari 75 dengan rata-rata persentase 98% sehingga dalam hal ini aspek media dalam media *Pocket of Fact and Fiction* dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Komentar dan Saran dari Ahli Media

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	Produk media telah direvisi sesuai catatan validasi sebelumnya dan bisa dilanjut pada tahapan berikutnya.

3. Validasi Bahasa

Ahli bahasa yang memvalidasi bahasa pada media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dilakukan oleh Shidiq Ardianta, M.pd, pada tanggal 07 Maret 2025. Hasil dari validasi media tercantum dalam table 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor	
		X	Maks
1.	2	3	4
1.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai dengan EYD.	5	5
2.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	5	5
3.	Ketepatan dalam memilih bahasa sesuai dengan materi.	5	5
4.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi yang ada di media kartu kata.	5	5
5.	Keefektifan media melalui <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> ini dapat membantu siswa memahami materi fakta dan fiksi.	5	5
6.	Bahasa yang digunakan dalam media kartu kata sesuai dengan perkembangan keilmuan peserta didik.	4	5
7.	Kejelasan instruksi atau petunjuk dalam media.	5	5

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \quad Xi = \frac{34}{35} \times 100\% = 97\%$$

Xi = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$ = Jumlah skor perolehan

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan pada hasil validasi ahli bahasa didapatkan nilai 34 dari 35 dengan rata-rata persentase 97% sehingga dalam hal ini aspek bahasa dalam media *Pocket of Fact and Fiction* dikatakan sangat layak.

4. Validasi Pembelajaran

Ahli Pembelajaran yang memvalidasi pembelajaran pada media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dilakukan oleh Faizatul Ummah, S.Pd. pada tanggal 16 April 2025. Hasil dari validasi pembelajaran tercantum dalam table 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Indikator	Skor	
		X	Maks
1.	2	3	4
1.	Ketepatan media <i>pocket of fact and fiction</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5	5
2.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	5	5
3.	Materi yang di sajikan melalui media <i>pocket of fact and fiction</i> sudah sesuai dengan kurikulum	5	5
4.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	5	5
5.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> memudahkan peserta didik dalam memahami maateri pembelajaran	5	5
6.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran	5	5
7.	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	4	5
8.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> aman digunakan oleh peserta didik	5	5
9.	Media <i>pocket of fact and fiction</i> disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	5	5
10.	Penyampaian materi dalam media <i>pocket of fact and fiction</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	5

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \% \qquad X_i = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan:

X_i = Nilai kevalidan Produk

$\sum s$ = Jumlah skor perolehan

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan pada hasil validasi ahli media didapatkan nilai 48 dari 50 dengan rata-rata persentase 96% sehingga dalam hal ini aspek pembelajaran dalam media *Pocket of Fact and Fiction* dikatakan sangat layak.

4. Hasil Implementation (Implementasi)

Sesudah melakukan tahap pengembangan, selanjutnya adalah tahap implementasi. Tujuan dilakukan tahap implementasi adalah untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan dari media *pocket of fact and fiction* yang sudah melewati tahap pengembangan. Keefektifan dari media *pocket of fact and fiction* dapat diketahui dari kegiatan *pretest-postest* yang diujikan kepada peserta didik saat penelitian berlangsung. Selanjutnya, untuk mengetahui kemenarikan dari media *pocket of fact and fiction* dilakukan dengan memberikan angket kuesioner kepada peserta didik.

Awal pelaksanaan penelitian dilakukan pada Hari Senin tanggal 14 April 2025 dengan memberikan soal *pretest* kepada peserta didik dan mengajukan modul ajar dan lembar validasi ahli pembelajaran kepada wali kelas 3B, dengan tujuan untuk mengetahui apakah strategi di dalam modul ajar sudah sesuai untuk di implementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 4.9
Pengerjaan Soal *pretest*

Pada hari kedua penelitian dilakukan pada Hari Selasa tanggal 15 April 2025. Kegiatan yang dilakukan adalah cara penggunaan media *pocket of fact and fiction* dan pelaksanaan uji skala kecil dan skala besar sesuai dengan modul ajar yang telah diberikan kepada wali kelas 3B. Adapun dokumentasi dari implementasi dengan media pembelajaran *pocket of fact and fiction* sebagai berikut.



Gambar 4.10
Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Ficiton*



Gambar 4.11
Uji Skala Kecil



Gambar 4.12
Uji Skala Besar

Gambar tersebut adalah proses mengimplementasikan cara penggunaan media pembelajaran *pocket of fact and fiction* dan mengimplementasikan baik di skala kecil maupun di skala besar, dimana juga peserta didik maju satu-persatu sesuai dengan nomor urut absen. Perbedaannya pada saat skala kecil dan skala besar disini juga disini dalam skala kecil peserta didik hanya dibagi menjadi dua kelompok yang berisi empat anak. Sementara pada skala besar, peserta

didik dibagi menjadi empat kelompok dengan anggota yang berjumlah delapan anak.

Proses implementasi media pembelajaran *pocket of fact and fiction*. **Fase yang pertama** adalah mengulang mata pelajaran bahasa Indonesia materi fakta dan fiksi kepada peserta didik dan apakah peserta didik masih ingat dengan materi yang sudah dipelajari selanjutnya, **fase yang kedua** adalah menjelaskan materi fakta dan fiksi dan juga memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik apa itu pengertian kalimat fakta dan kalimat fiksi, sehingga anak-anak bisa menjawabnya.

Selanjutnya **fase yang ketiga** adalah kegiatan mempraktekkan cara bermain media pembelajaran, kemudian setiap peserta didik dipanggil satu persatu sesuai dengan nomor urut absen untuk maju kedepan dan masing-masing peserta didik mengambil satu kartu, selanjutnya, peserta didik mencocokkan kartu tersebut apakah kartu berupa fakta atau fiksi setelah peserta didik merasa yakin, maka langkah selanjutnya peserta didik meletakkan kartu tersebut di dalam kantong fakta dan fiksi. **Fase yang keempat** adalah tahap terakhir yaitu jika jawaban benar maka akan mendapatkan *reward* (hadiah), akan apabila salah maka akan mendapatkan *punishment* (sanksi).



Gambar 4.13
Mengerjakan Soal *Postest* dan Angket Respon Uji Skala Kecil



Gambar 4.14
Mengerjakan Soal *Postest* dan Angket Respon Pada Uji Skala Besar

Setelah pengimplementasian dilakukan dalam skala kecil dan skala besar, untuk mengetahui keefektifan media, dilakukan kegiatan *posttest* guna mengetahui perbedaan antara sebelum menggunakan

media pembelajaran *pocket of fact and fiction* dan sesudah menggunakan media pembelajaran. adapun hasilnya tertera sebagai berikut:

a. Uji Skala Kecil

Uji coba dalam skala kecil dilaksanakan pada tanggal 15 april dengan jumlah responden 6 peserta didik. Uji yang dilakukan adalah evaluasi awal dan tingkat keterbacaan media oleh peserta didik.

Tabel 4.8
Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Kecil

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	ADM	46	50	92%	Sangat baik
2.	FMA	50	50	100%	Sangat baik
3.	RA	45	50	90%	Sangat Baik
4.	AARH	50	50	100%	Sangat baik
5.	ASW	50	50	100%	Sangat baik
6.	MARR	50	50	100%	Sangat baik
Jumlah		291	300	97%	
Rata-rata		48,5	50	Sangat Baik	

Keterangan: Kode diatas merupakan singkatan nama peserta didik sesuai

dengan yang ada di dalam modul ajar berdasarkan pada

tabel 4.8 diperoleh hasil uji skala kecil.

Dengan rata-rata persentase sejumlah 97% yang kemudian dimasukkan dalam kategori sangat baik, sehingga dapat dilanjutkan kepada uji skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah pengujian dalam skala kecil, kemudian juga berlanjut dengan uji coba skala besar pada 28 peserta didik kelas 3B. Adapun hasil uji dalam kelompok besar tertera pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Besar

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1	2	3	4	5	6
1.	ADZA	50	50	100%	Sangat baik
2.	MAGAN	46	50	92%	Sangat baik
3.	ANW	45	50	90%	Sangat baik
4.	AAF	43	50	86%	Baik
5.	AN	45	50	90%	Sangat baik
6.	MSA	50	50	100%	Sangat baik
7.	AFSM	42	50	84%	Baik
8.	HF	47	50	94%	Sangat baik
9.	AZB	39	50	78%	Baik
10.	EAIL	40	50	80%	Baik
11.	DJL	50	50	100%	Sangat baik
12.	HS	50	50	100%	Sangat baik
13.	RRR	45	50	90%	Sangat baik
14.	MSAAS	40	50	80%	Baik
15.	MKHA	45	50	90%	Sangat baik
16.	QAM	50	50	100%	Sangat baik
17.	ABBA	50	50	100%	Sangat baik
18.	SAR	50	50	100%	Sangat baik
19.	BFA	41	50	82%	Baik

20.	RSARP	41	50	82%	Baik
21.	ARI	43	50	86%	Baik
22.	SMAF	43	50	86%	Baik
23.	MARR	50	50	100%	Sangat baik
24.	ASW	50	50	100%	Sangat baik
25.	AARH	50	50	100%	Sangat baik
26.	RA	45	50	90%	Sangat baik
27.	FMA	50	50	100%	Sangat baik
28.	ADM	46	50	92%	Sangat baik
Jumlah		1286	1400	91,84% Sangat Baik	
Rata-rata		45,92	50		

Keretangan: Kode diatas merupakan singkatan nama peserta didik sesuai dengan yang ada didalam modul ajar berdasarkan dalam tabel 4.9 diperoleh hasil uji skala besar.

Dengan rata-rata persentase sejumlah 91,84% yang kemudian dimasukkan dalam kategori sangat baik.

c. Uji Efektivitas

Uji ini juga dilaksanakan dalam kelas dengan alat ukur data yang menggunakan *pretest* dan *posttest*. Memberikan soal *pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran yang berupa *pocket of fact and fiction*. Selanjutnya, setelah *pretest* diberikan dilanjut dengan pembelajaran menggunakan media *pocket of fact and fiction* dengan materi fakta dan fiksi. Setelah penggunaan media *pocket of fact and fiction* dalam pembelajaran kemudian peserta didik diberikan soal *posttest* untuk membandingkan hasil

nilai *pretest* dan juga *posttest*. Adapun juga data hasil nilai *posttest* pada kelas 3B disajikan pada tabel 4.10 tertera sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil *pretest* dan *posttest* Kelas III

No	Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	2.	3.	4.
1.	ADZA	50	90
2.	MAGAN	60	95
3.	ANW	60	100
4.	AAF	50	100
5.	AN	50	90
6.	MSA	45	90
7.	AFSM	50	90
8.	HF	40	70
9.	AZB	50	95
10.	EAIL	45	80
11.	DJL	60	100
12.	HS	65	100
13.	RRR	60	100
14.	MSAAS	40	80
15.	MKHA	50	100
16.	QAM	40	90
17.	ABBA	45	95
18.	SAR	50	100
19.	BFA	60	100
20.	RSARP	55	100
21.	ARI	40	95
22.	SMAF	55	100
23.	MARR	50	90
24.	ASW	45	90
25.	AARH	40	95
26.	RA	60	100
27.	FMA	60	100
28.	ADM	65	100
Jumlah		1.440	2.635
Rata-rata		51,42	94,10

Keterangan : kode diatas merupakan singkatan nama peserta didik sesuai dengan absen dalam modul ajar.

Berdasarkan pada tabel hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa hasil rata-rata dari nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan hasil rata-rata nilai *pretest*. Untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dengan sesudah menggunakan media *Pocket of Fact and Fiction*, maka tahap selanjutnya setelah melaksanakan *pretest* dan *posttest* dalam kelas yaitu melakukan uji *N-Gain*.

d. Uji *N-Gain*

Uji ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kategori peningkatan dari sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction*. Adapun hasil uji *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil dari uji *N-Gain*

No.	Responden	x	y	y-x	100-x	G	Skor <i>N-Gain</i> (%)
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	ADZA	50	90	40	50	0,8	80%
2.	MAGAN	60	95	35	40	0,87	87%
3.	ANW	60	100	40	40	1	100%
4.	AAF	50	100	50	50	1	100%
5.	AN	50	90	40	50	0,8	80%
6.	MSA	45	90	45	55	0,81	81%
7.	AFSM	50	90	40	50	0,8	80%
8.	HF	40	70	30	60	0,5	50%
9.	AZB	50	95	45	50	0,9	90%
10.	EAIL	45	80	35	55	0,63	63%
11.	DJL	60	100	40	40	1	100%

12.	HS	65	100	35	35	1	100%
13.	RRR	60	100	40	40	1	100%
14.	MSAAS	40	80	40	60	0,66	66%
15.	MKHA	50	100	50	50	1	100%
16.	QAM	40	90	50	60	0,83	83%
17.	ABBA	45	95	50	55	0,90	90%
18.	SAR	50	100	50	50	1	100%
19.	BFA	60	100	40	40	1	100%
20.	RSARP	55	100	45	45	1	100%
21.	ARI	40	95	55	60	0,91	91%
22.	SMAF	55	100	45	45	1	100%
23.	MARR	50	90	40	50	0,8	80%
24.	ASW	45	90	45	55	0,81	81%
25.	AARH	40	95	55	60	0,91	91%
26.	RA	60	100	40	40	1	100%
27.	FMA	60	100	40	40	1	100%
28.	ADM	65	100	35	35	1	100%
Rata-rata		51,42	94,10	42,67	48,57	0,890	89,03%

Keterangan:

x = Skor *pretest*

y = Skor *posttest*

100 = Skor maksimum

g = Skor *N-Gain*

Berdasarkan dalam tabel 4.11 diketahui hasil dari uji *N-Gain* diperoleh nilai sebesar 0,890 sehingga peningkatan skor pretest dan posttest termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase yang efektif.

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam penelitian pengembangan jenis ADDIE. Tahap ini mempunyai tujuan untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian yang telah dilakukan. Berhubungan dengan hasil uji coba, hasil respon dari peserta didik pada media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* diperoleh sebanyak 97% dan 91,84% dengan kriteria sangat baik. Begitu pula hasil belajar dari perbandingan nilai pretest dengan posttest meningkat dengan persentase skor N-Gain sejumlah 98,03% yang berarti media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* berada pada peningkatan yang tinggi dan berkriteria efektif.

Pengembangan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* hanya berfokus pada materi Fakta dan Fiksi di kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Pocket of Fact and Fiction* layak dan mampu meningkatkan antusias serta pemahaman peserta didik.

B. Analisis Data

1) Analisis Proses Pengembangan Media

Pada saat tahap pengembangan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction*, data dianalisa menggunakan model ADDIE.

Tahapan pertama adalah analisis diantaranya analisis permasalahan,

analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa didalam kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember didapatkan beberapa hambatan, diantaranya: 1) Antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran masih rendah, 2) Tidak adanya alat peraga atau media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Fiksi, 3) peserta didik masih merasa kesulitan untuk memahami materi Fakta dan Fiksi, 4) Pihak sekolah sudah memfasilitasi media teknologi berupa proyektor, tetapi hanya sesekali digunakan, dikarenakan penggunaan media proyektor membuat peserta didik berpartisipasi secara pasif pada saat pembelajaran. Dengan semua hambatan yang telah disebutkan, maka dipilihlah media *Pocket of Fact and Fiction* guna memberikan penyelesaian masalah yang telah disebutkan.

Langkah berikutnya adalah tahap desain yang meliputi tahapan untuk menentukan tujuan dan strategi pembelajaran dan menyusun media dengan menselaraskan materi. Hasil dari tahap desain mencakup tujuan pembelajaran diantaranya: 1) Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari Fakta dan Fiksi 2) Peserta didik mampu membedakan antara kalimat fakta dan fiksi, 3) Peserta didik mampu menentukan kalimat yang mengandung fakta dan fiksi. Strategi

pembelajaran yang dipilih adalah strategi pembelajaran inkuiri. Strategi pembelajaran inkuiri ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahapan ini mencakup pembuatan media, validasi oleh para ahli diantaranya ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Hasil pembuatan media tersusun dari pembuatan media pada komponen fisik dan pembuatan kartu fakta dan fiksi serta kartu *reward and punishment*. Apabila media selesai dibuat, berikutnya dilanjut dengan validasi oleh para ahli guna mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Setiap komentar dan saran dianalisa dan dijadikan patokan untuk merevisi media *Pocket of Fact and Fiction*.

Analisis data pada tahap implementasi adalah hasil angket respon dan pemberian soal *pretest-postest* kepada peserta didik, serta pengujian dengan uji skala kecil dan uji skala besar. Tujuannya dari tahap implementasi ini guna mengetahui kemenarikan dan efektivitas media dalam pembelajaran untuk peserta didik. Selanjutnya adalah tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, yang mencakup refleksi dari semua tahapan saat proses pengembangan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction*.

2) Analisis Kelayakan

a) Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis data kelayakan pada media *Pocket of Fact and Fiction* berdasarkan hasil dari validasi para ahli diantaranya adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Nama dari para ahli tersebut adalah 1) Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. 2) Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. 3) Bapak Shidiq Ardianta, M.pd. selaku dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan 4) Ibu Faizatul Ummah, S.Pd. selaku wali kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Berikut adalah hasil dari penilaian empat validator:

Tabel 4.12
Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	98%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	98%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	97%	Sangat Layak
4.	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase		97,25%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa hasil validasi dari empat ahli validator media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* mendapatkan persentase nilai rata-rata 97,25%.

Hasil tersebut menampakkan bahwa media pembelajaran

Pocket of Fact and Fiction sudah mencapai kriteria kategori sangat layak untuk dipakai pada saat pembelajaran, dikarenakan sudah dilakukan beberapa revisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli. Berdasarkan hal tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* sangat layak untuk dipakai saat pembelajaran dikarenakan efektif untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

b) Analisis Hasil Uji Respon Peserta Didik

Uji respon peserta didik dilakukan setelah mendapatkan validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, kemudian ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* diuji cobakan kepada peserta didik kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada awal uji coba skala kecil dilakukan kepada 6 peserta didik. Hasil uji coba skala kecil mendapatkan hasil angket dengan persentase rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat baik sehingga media *Pocket of Fact and Fiction* bisa lanjut diuji cobakan pada saat pembelajaran uji skala besar. Dalam uji coba skala besar didapatkan hasil persentase dengan rata-rata 91,84% sehingga

media *Pocket of Fact and Fiction* mendapatkan kategori sangat baik.

3) Analisis Hasil Uji Efektifitas *Pretest-Posttest*

Keefektifan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* bisa diketahui dengan hasil *pretest* dan *posttest* dalam tahap implementasi yaitu terjadi peningkatan yang berhubungan dengan pemahaman dan tanggapan peserta didik terhadap materi. Uji efektivitas dilakukan dengan uji N-Gain guna menemukan peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction*. Hasil dari uji N-Gain didapatkan nilai sejumlah 0,890, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan skor *pretest* dan *posttest* dengan persentase yang efektif.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain dari media atau produk yang sudah dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Berikut adalah hasil dari revisi produk dimulai dari sebelum dan sesudah dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli.

Tabel 4.13
Hasil Revisi Produk

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Poin Revisi
1	2	3	4
Ahli Materi			
1.	 <p>Pohon dapat berjalan dengan sendirinya</p> <p>Ikan paus dapat terbang diatas langit</p> <p>Peri-perti ada di dalam buaian belantara</p> <p>Singa suka makan permen gulali</p>	 <p>Kura-kura jalannya cepat</p> <p>Cicak hidup di air</p> <p>Air laut rasanya asin</p> <p>Kucing berkaki empat</p>	Berikan gambaran yang jelas pada kartu dari kalimat fakta dan fiksi agar mudah dipahami oleh peserta didik
2.	 <p>UIN KHAS Jember FAKULTAS TARBIYAH ILMU PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN GURU MADRASAH WITANYAH Jember</p> <p>BUKU PANDUAN PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG FAKTA & FIKSI</p>	 <p>UIN KHAS Jember FAKULTAS TARBIYAH ILMU PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN GURU MADRASAH WITANYAH Jember</p> <p>PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG FAKTA & FIKSI</p>	Ubah tulisan menjadi lebih simpel dan menarik serta menambahkan nama instansi sekolah terkait
Ahli Media			
3.			Menambahkan kotak kartu <i>reward</i> dan <i>punishment</i>
Ahli Bahasa			
4.	-	-	Tidak ada revisi dari validator ahli bahasa

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* adalah salah satu media pembelajaran visual yang berbentuk persegi dan berkantong selain itu juga, media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* ini ada beberapa materi fakta dan fiksi yang berbentuk kartu yang bertuliskan perbedaan antara kalimat fakta dan fiksi dari situ juga peserta didik bisa memahami antara kalimat fakta dan fiksi.

Di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan fiksi yang berlaku sangat penting untuk bisa memahami perbedaan antara kalimat fakta dan fiksi itu seperti apa. Tantangan dalam pembelajaran fakta dan fiksi terletak pada kebosanan peserta didik yang berakibatkan kurang berantusias, serta sulitnya untuk membedakan antara kalimat fakta dan fiksi. Hal ini mendorong perlunya pembaharuan metode mengajar yang lebih menarik. Penggunaan media *Pocket of Fact and Fiction* ini menjadi solusi untuk peserta didik dalam memahami materi fakta dan fiksi.

Media *Pocket of Fact and Fiction* merupakan media berbentuk visual yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif dengan peserta didik mencocokkan antara mana kalimat fakta dan

mana kalimat fiksi. Materi pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dapat menjadi solusi dan inovatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil kajian yang telah direvisi sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember

Pengembangan ini berbeda dengan pengembangan media sebelumnya. Perbedaan dari penelitian pertama adalah penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan Borg & Gall, perbedaan dari penelitian kedua ini adalah uji coba hanya dilakukan satu kali, yakni uji coba terbatas pada 15 peserta didik. Perbedaan dari penelitian ketiga ini adalah penelitian menggunakan pre experimental design dengan one grup pretest-posttest. Perbedaan dari penelitian keempat adalah desain dari papan kantong di serupakan dengan tampilan Handpone. Perbedaan dari penelitian kelimanya ini adalah menggunakan tema papan kantong doraemon yang dibuat dari styrofoam.

Media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* adalah media pembelajaran yang berbentuk persegi panjang dan didalamnya terdapat kantong yang dimana fungsinya digunakan untuk meletakkan kartu.

Peserta didik diharuskan mengambil kartu yang didalamnya terdapat

kalimat fakta dan fiksi, kemudian peserta didik harus menentukan pilihannya berdasarkan jawaban yang ia pilih dan meletakkan kartu pada salah satu kantong fakta dan fiksi. Peserta didik yang dapat menentukan jawaban dengan benar akan mendapatkan kesempatan untuk mengambil kartu *reward* (hadiah) yaitu antara coklat atau permen, dan peserta didik yang kurang tepat dalam menentukan jawaban akan mendapatkan kartu *punishment* (hukuman) yang dimana hukumannya salah satu dari menyanyi atau menari.

Latar belakang pengembangan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* dikarenakan kebutuhan peserta didik kelas 3B di 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember guna mempermudah saat pembelajaran. Dengan menyajikan media pembelajaran yang mudah untuk dimainkan, peserta didik akan dengan mudah memahami materi fakta dan fiksi dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara aktif pada saat pembelajaran, dan hal ini akan berdampak positif sehingga dikembangkanlah media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction*.

2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D)

menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yaitu analisis (*analysis*) untuk pengkajian awal, desain (*design*) untuk perancangan, pengembangan (*development*) untuk mengembangkan, implementasi (*implementation*) untuk penerapan, dan evaluasi (*evaluation*) untuk menilai hasil.

Pengembangan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* didesain diperuntukkan pada jenjang SD/MI yang disesuaikan dengan materi yang tercantum dalam buku kelas III Bahasa Indonesia yakni pada BAB 2 Kawan Seiring Materi Fakta dan Fiksi⁴³. Pada saat proses pengembangan, penelitian ini menerapkan tahapan ADDIE dan media pembelajaran ini sudah mendapatkan validasi dari para ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan sebelum diterapkan di dalam kelas secara langsung.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, diantaranya tercantum sebagai berikut: hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai 49 dari 50 dengan rata-rata persentase 98%. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa materi pada media ini dikategorikan sangat layak. Berikutnya hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 74 dari 75 dengan rata-rata persentase 98%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini berada pada kategori sangat layak. Selanjutnya hasil validasi dari ahli bahasa

⁴³ Farida K. Anna & Nurhidayah Helva. (2022). Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III.

mendapatkan nilai 34 dari 35 dengan rata-rata persentase 97%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek bahasa dalam media ini dikategorikan sangat layak.

Setelah mendapatkan validasi dari para ahli, tahapan berikutnya adalah menerapkan media pembelajaran yang sudah dianggap layak untuk diujikan. Uji coba media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu uji skala kecil dan besar. Pada tahap ini juga didapatkan validasi dari ahli pembelajaran yakni oleh wali kelas 3B dengan skor 48 dari 50 dengan rata-rata persentase 96%, dengan artian aspek pembelajaran pada media ini dikategorikan sangat layak. Penerapan uji skala kecil diujikan dengan jumlah 6 anak, sementara pada uji skala besar dilakukan pada peserta didik dengan jumlah 28 anak.

Setelah pengimplementasian media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* selesai diujikan, peserta didik diuji kembali dengan soal *posttest* serta diberikan angket respon peserta didik. Hasil respon peserta didik pada uji skala kecil didapatkan hasil persentase sejumlah 97% dan untuk uji skala besar didapatkan hasil sejumlah 91,84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Dengan semua hasil yang diperoleh, dapat ditarik poin penting bahwa media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* yang sudah dikembangkan layak untuk dipakai sebagai salah satu media pembelajaran dalam kelas.

3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember

Keefektifan pengembangan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* ditinjau berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember. Pengujian soal *pretest* diselenggarakan sebelum mengimplementasikan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction*, pada soal *pretest* didapatkan hasil nilai rata-rata sejumlah 51,42. Sedangkan hasil uji pada soal *posttest* didapatkan nilai rata-rata sejumlah 94,10. Hasil ini didapatkan setelah mengimplementasikan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction*, berdasarkan hasil dari nilai uji *pretest* & *posttest* tersebut dapat ditarik pemahaman bahwa nilai *posttest* lebih besar dibandingkan nilai *pretest*.

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran melalui perbandingan dari nilai *pretest* & *posttest*. Pada hasil uji *N-Gain* didapatkan hasil nilai sejumlah 0,890, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa ada dampak pada peningkatan hasil belajar yang efektif antara sebelum dan sesudah mengimplementasikan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction*.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pada pengembangan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* diantaranya sebagai berikut:

- a. Seharusnya media pembelajaran *Pocket of Fact and Fiction* dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat atau sarana dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tetap mendampingi peserta didik dalam kelas agar pembelajaran dapat tertib dan kondusif.
- b. Sebaiknya peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian dan serius.
- c. Seharusnya peserta didik dapat memahami kalimat fakta dan fiksi.
- d. Sebaiknya media ini dapat digunakan untuk memperluas variasi dalam bahan ajar pelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan fiksi.

2. Diseminasi Produk

Pengembangan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* bertujuan supaya dapat diimplementasikan pada peserta didik kelas 3 SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Fakta dan Fiksi. Media ini dapat digunakan pada semua jenjang sekolah dasar/ sederajat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik, dikarenakan setiap peserta didik

memiliki karakteristiknya masing-masing, sehingga diperlukan penyesuaian dengan kebutuhan dari masing-masing pengguna. Media ini juga dapat dijadikan pilihan yang baik untuk meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik.

<https://youtu.be/yHGUFpIETLo?feature=shared>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk dari media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* dikembangkan khusus untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Fiksi, sehingga media ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran ataupun materi lainnya sesuai dengan kebutuhan.
- b. Produk media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* dibuat sesuai dengan jenjang kelas 3 Sekolah Dasar ataupun Madrasah Ibtidaiyah. Sehingga media ini dapat dikembangkan lebih jauh lagi untuk digunakan pada kelas yang lebih tinggi atau bahkan tingkat sekolah yang lebih tinggi dengan penyesuaian yang dibutuhkan oleh pengguna.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember yang sudah dilakukan antara lain:

1. Media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* adalah media yang terinspirasi dari media pembelajaran “PAKAPIN (Papan Kantong Pintar)” yang dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang baru. Media pembelajaran ini dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di kelas 3B SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Fiksi menggunakan fase pengembangan model ADDIE (*Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Impelement* (Implementasi), serta *Evaluate* (Evaluasi)).
2. Hasil kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* dari empat validator mendapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 97,25% dengan artian media *Pockets of Fact and Fiction* dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik dalam uji skala kecil dan uji skala besar di kelas 3B, media pembelajaran *Pockets of Fact and Fiction* mendapatkan nilai persentase sebesar 97% dan 91,84% dengan hasil kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. Istiqlal,.. Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. <https://ejurnal.stkipessel.ac.id/index.php/kp> (2018).
- Ain. S.Q. &. Putriningsih, K. D., Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Tema 6 Subtema 1 untuk Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Pelalawan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, vol. 13no. (1), (2024). 129-136.
- Al Et Nasution, Marah Doly, I. "Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP Pab 9 Klambir V TP 2019/2020." *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]* 1.1 (2020): 49-50.
- Ali, M ,*Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. Pernik*, vol. 3no. (1) (2020)., hlm 35-44.
- AMRULLOH, M. S. PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). (2021).
- BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA. (2016). KBBI VI Daring. Diakses pada 18 November 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Batubara Hamdan Husein, *media pembelajaran efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm 43
- Chairiyah C &. Bahan, S., Nadziroh, N., Pengembangan media pakapin dalam pembelajaran tematik muatan PPkn pada siswa Kelas II SD Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu. Trihayu: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol 8no1.(1). (2021)
- Dinanti L. K &. Ristanti ,o., Suri, A., Choirrudin, C., Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003. Tawazun: *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 13no. (2), (2020). 152-159.
- Diputra. G. & Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., pengembangan media (PAKAPIN) papan kantong pintar berbasis literasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *ELENOR: Elementary School Journal*, vol.1no.(1), . (2022). 23-32.
- DKK Dr. Moh. Irma Sukarelawan, . "N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest", (Suryacahya, Yogyakarta), 2024.

- Eci, S. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) DALAM MININGKATKAT HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS 1 SDN KAJHU ACEH BESAR* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena) (2024) Hal 3.
- Fauzi, I., & Khothib, M. N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daily Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 73-90.
- Harahap, D.R & Winangsih, E., Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol. 7o. (1), . (2023). 452-461.
- Helva Farida K. Anna & Nurhidayah. (2022). Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III.
- Indra, I & Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... *Media pembelajaran*. (2021).
- Jailani, M.S . Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1no. (2), (2023). 1-9.
- Lestari D.Y & . Prayata, M. F., Jaya, W. S., PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS 3 SD NEGERI 15 KRUI. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, vol. 3no. (1), (2024) 78.
- Lestari D.Y & Prayata, M. F., Jaya, W. S., PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS 3 SD NEGERI 15 KRUI. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, vol. 3no. (1), (2024) 75-86.
- Maku. K.R.M.M & Dhiu, K. D., PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKAPIN UNTUK MENINGKATKAN ASPEK BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, vol. 1no, (4), (2022) 415
- Nisa Amirul (24 Agustus 2024). Mengenal Fakta dan Fiksi yang Berbeda, Materi Kelas 3 SD Kurikulum Merdeka. Diakses pada 09 Desember dari <https://bobo.grid.id/amp/084139931/mengenal-fakta-dan-fiksi-yang-berbeda-materi-kelas-3-sd-kurikulum-merdeka?page=all> 2024
- Nugroho. A. S & Damayanti, F., Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) pada Materi Lambang Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol . 8 no (1), . (2023) 994-1004. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- Nuraini Lailatul and Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi,. "Analisis respon siswa terhadap media animasi powerpoint pokok bahasan kalor." *Jurnal Pembelajaran Fisika* vol.1no. 0.2 (2021): 50.
- Pakaya R. &. Korompot, S., Rahim, M., Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*,vol. *Ino.* (1), . (2020). 40-48.
- Rifa'i, .Y Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*,vol. *Ino.* (1), (2023) 31-37.
- Rohani, R (2020). Media pembelajaran.
- Rusfiana Y & Kurniasih, D., Teknik Analisa. (2021).
- Salsabila. T & Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M .Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, vol. *Ino.* (2), (2022). 465-471.
- Sanytiara W &. Akhir, M., Agus, M., Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. AUFKLARUNG: *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*,vol 1no(1), (2021) 9-16.
- Setiawan U. &. Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*,vol. *Ino.* (2), . (2023). 01-17.
- Siregar, .T Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*,vol. 1no.(4), (2023) 142-158.
- Sofiarini. A. & Dewi, R. S., Firduansyah, D., Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, vol 6 no. (2), . (2023). 613-623.
- Soraya, U., & Karim, A. . (2024). Increasing Middle School Students' Self-Efficacy in Solving Mathematics Learning Problems. *Journal of Student-Centered Learning*, 1(1), 27-36. <https://doi.org/10.63687/jscl.v1i1.26>
- Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo,2009), 12.
- Sugiyono , *Model Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alabeta, 2019 hlm 394

Susanti Rita, "Pengembangan Media Pembelajaran", 45.

Sutiarso Sygeng and Effendi, Refki, Herpratiwi Herpratiwi,. "Pengembangan LKPD matematika berbasis problem based learning di sekolah dasar." *Jurnal basicedu* vol. 5.no.2 (2021): 923.

Usriyah, L. & Sayida, R. R. A., Peran Guru dalam Mengatasi Kondisi Psikologis Siswa Sekolah Dasar yang Mengalami Kesulitan Belajar. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*,vol. 4no. (2), . (2023). 76-77

Wardani, I., & Subhan, R. (2024). BAHASA INDONESIA SEBAGAI ALAT KOMUNIKASI YANG EFEKTIF. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 7538-7550.

Waruwu, M . Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , vol.9 no. (2), (2024) 1220-1230.



Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Balqis Syahrani Labibah**
 Nim : 212101040079
 Progam Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember , 12 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Balqis Syahrani Labibah

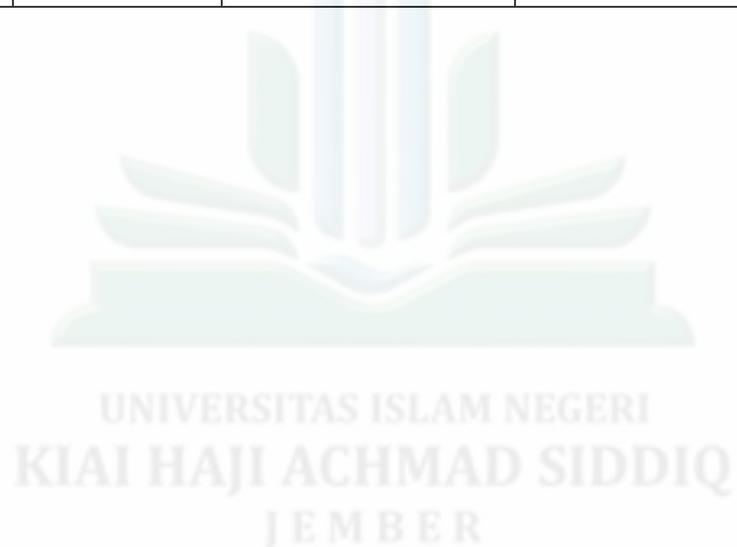
NIM. 212101040079

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 2: Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pockets Of Fact And Fiction</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3b Sd Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember	1. Variabel Dependent (terikat) Media pembelajaran <i>Pocket of Fact and Fiction</i> 2. Variabel Independent (bebas) Bahasa Indonesia	1. Hasil kelayakan oleh para ahli yang meliputi: a. Kelayakan media b. Kelayakan materi 2. Efektivitas produk oleh peserta didik	1. Bahan rujukan: a. Buku b. Rujukan lain 2. Informan: a. Guru b. Peserta didik kelas 3B 3. Validasi ahli a. Ahli materi b. Ahli media c. Ahli bahasa d. Ahli pembelajarn 4. Uji coba produk Peserta didik kelas 3B	1. Jenis Penelitian: R&D 2. Prosedur Pengembangan: Model ADDIE 3. Uji coba pengembangan: a. Desain uji coba berupa media pembelajaran ZATASE b. Subjek uji coba: Dosen FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan Guru kelas 3B SD Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember 4. Teknik Pengumpulan Data: observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes a. Teknik Analisis Data: Analisis Kelayakan	1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran <i>Pockets Of Fact and Fiction</i> pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran <i>Pockets Of Fact and Fiction</i> pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B

				<p>b. Analisis respons kemenarikan media</p> <p>c. Analisis keefektifan: Uji N-Gain</p>	<p>SD Al- Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember?</p> <p>3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran <i>Pockets Of Fact and Fiction</i> pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3B SD Al- Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember?</p>
--	--	--	--	---	---



Lampiran 3: surat Izin Penelitian



Nomor : B-11026/ln.20/3.a/PP.009/03/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Ketua Yayasan Masjid Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
 Jl. Raya Sultan Agung No. 2, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur

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

NIM : 212101040079
 Nama : BALQIS SYAHRANI LABIBAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Of Fact And Fiction Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3B Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Ketua Yayasan Masjid Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Maret 2025

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 4: Pedoman Wawancara

1. Wawancara Wakil Bidang Kurikulum

- a. Di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember ini menerapkan kurikulum apa Bu?
- b. Berapa jumlah tenaga pengajar dan peserta didik yang berada di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember?
- c. Berapa jumlah kelas yang ada di SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember?

2. Wawancara Wali Kelas 3B

- a. Bagaimana minat peserta didik dikelas terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia Bu?
- b. Media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia Bu?
- c. Apa saja yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran bisa digunakan dengan efektif dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik Bu?
- d. Menurut Ibu apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini cukup menarik dan efektif untuk peserta didik?
- e. Apakah peserta didik mengalami kesulitan saat mempelajari materi tentang fakta dan fiksi Bu?

3. Wawancara Peserta Didik

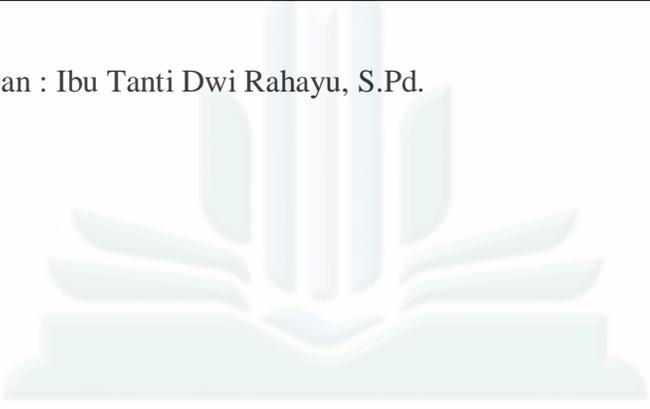
- a. Apakah media *Pocket of fact and Fiction* ini dapat membuat kalian semangat belajar?
- b. Apakah kalian sudah bisa memahami materi fakta dan fiksi?
- c. Apakah media *Pocket of fact and Fiction* ini dapat mempermudah kalian untuk memahami materi?



Lampiran 5: Hasil Wawancara Wakil Bidang Kurikulum

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Di SD Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember ini menerapkan kurikulum apa Bu?	Di sekolah kami menerapkan Kurikulum Merdeka yang dicetuskan oleh Mendikbudristek yaitu bapak Nadiem Anwar Makarim
2.	Berapa jumlah tenaga pengajar dan peserta didik yang berada di SD Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember?	Jumlah tenaga pengajar di SD kami berjumlah 87 orang, sedangkan jumlah peserta didik di SD kami berjumlah 641 peserta didik
3.	Berapa jumlah kelas yang ada di SD Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember?	Jumlah kelas yang ada di SD Al-Baitul Amien (<i>Full Day School</i>) Jember berjumlah 23 kelas yang dimana setiap jenjang kelas terdiri dari kelas A-D.

Keterangan : Ibu Tanti Dwi Rahayu, S.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6: Wawancara Wali Kelas 3B

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana minat peserta didik dikelas terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia Bu?	Apabila memakai media pembelajaran atau permainan peserta didik akan berantusias untuk belajar, jika hanya memakai metode ceramah, peserta didik tidak akan antusias.
2.	Media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia Bu?	Kami memakai media pembelajaran berupa proyektor, akan tetapi jika memakai proyektor, para peserta didik kurang aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan media pembelajaran baru yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik
3.	Apa saja yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran bisa digunakan dengan efektif dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik Bu?	Tentunya kita harus melihat terlebih dahulu siapa sarasannya, dalam konteks ini, sasaran kita adalah anak-anak usia sekolah dasar, dan anak-anak cenderung suka bermain, sehingga agar media pembelajaran dapat dengan mudah diterima dan efektif untuk peserta didik, dibutuhkan media pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan, supaya peserta didik dapat dengan mudah menerima dan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif
4.	Menurut Ibu apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini cukup menarik dan efektif untuk peserta didik?	Untuk media pembelajaran saat ini, kami masih memakai proyektor sebagai media pembelajaran, dan hal itu tidak efektif dan tidak menarik untuk peserta didik, dikarenakan peserta didik hanya pasif mendengarkan dan kurang aktif

		saat pembelajaran berlangsung, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang baru dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik
5.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan saat mempelajari materi tentang fakta dan fiksi Bu?	Pasti ada, karena kalimat fakta dan fiksi itu berbeda, dan kemampuan setiap peserta didik untuk membedakan kalimat fakta dan fiksi itu juga pasti berbeda tergantung kemampuan dari individu masing-masing.

Keterangan : Ibu Faizatul Ummah, S.Pd.



Lampiran 7: Hasil Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah media <i>Pocket of fact and Fiction</i> ini dapat membuat kalian semangat belajar?	Iya bu, soalnya seru belajarnya sambil bermain kartu dan bisa tebak-tebakan kata fakta dan fiksi
2.	Apakah kalian sudah bisa memahami materi fakta dan fiksi?	Bisa bu, soalnya cara penyampaian dan medianya mudah dipahami
3.	Apakah media <i>Pocket of fact and Fiction</i> ini dapat mempermudah kalian untuk memahami materi?	Tentu saja bu, karena ibu jelasin materinya itu pakai media yang seru buat dimainkan.

Keterangan: Jawaban didapat dari seluruh peserta didik dikelas 3B



Lampiran 8: Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024**Bahasa Indonesia SD KELAS 3**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Balqis Syahrani Labibah
Instansi	: SD Al-Baitul Amien Jember
Tahun Pelajaran	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: 3
Unit / Tema	: Kawan Seiring/Fakta atau Fiksi
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari kalimat fakta dan fiksi. ❖ Peserta didik dapat menentukan dan membedakan antara kalimat fakta dan fiksi. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman ❖ Berkebinekaan Global ❖ Gotong Royong ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis, dan ❖ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ LCD Proyektor ❖ Komputer 	

- ❖ Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas 3 (Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Penulis: Anna Farida K. Helva Nurhidayah).
- ❖ Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas 3 (Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Penulis: Anna Farida K. Helva Nurhidayah).
- ❖ Lampu ruang kelas yang memadai
- ❖ Ruang kelas yang cukup luas
- ❖ Alat Tulis
- ❖ Lembar Kerja Peserta Didik

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

- ❖ 28 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran (CP)

- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari kalimat fakta dan fiksi.
- Peserta didik dapat membedakan dan

	menentukan antara kalimat fakta dan fiksi.
Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengenal berbagai bacaan kalimat yang mengandung fakta dan fiksi. • Peserta didik dapat mempelajari kalimat-kalimat beragam dan menentukan unsur fakta dan fiksi didalam kalimat.
Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (AKTP)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami konsep kalimat fakta dan fiksi. • Peserta didik dapat membedakan antara kalimat fakta dan fiksi.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik mampu memahami pengertian kalimat fakta dan fiksi serta contohnya
- ❖ Peserta didik dapat membedakan antara kalimat fakta dan fiksi

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apakah kalian mengetahui apa itu fakta dan fiksi?
- ❖ Apakah kalian dapat membedakan antara kalimat fakta dan fiksi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran, dan kesiapan peserta didik).
2. Peserta didik berdoa bersama.
3. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menjelaskan pada peserta didik tentang game yang akan dimainkan.
4. Peserta didik diingatkan kembali materi sebelumnya.

5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
6. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar, seperti merapikan tempat duduk, mengeluarkan buku pelajaran dan alat tulis.

Kegiatan Inti

1. Guru menyampaikan kepada peserta didik tentang materi “Fakta dan Fiksi”.
2. Peserta didik menyimak video yang ditampilkan di proyektor dan bernyanyi bersama.
3. Setelah peserta didik mulai mengerti perbedaan antara kalimat fakta dan fiksi didalam sebuah kalimat, maka guru mulai memanggil satu-persatu peserta didik untuk maju didepan kelas.
4. Peserta didik maju dan mengambil kartu kalimat yang berisikan fakta atau fiksi, kemudian peserta didik menentukan jawaban antara fakta dan fiksi dari kartu kalimat.
5. Kemudian guru mengoreksi jawaban dari setiap peserta didik yang maju
6. Terakhir, guru dan peserta didik melakukan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah bekerja sama.
2. Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru.
3. Peserta didik mengumpulkan LKPD nya kepada guru
4. Guru memberikan feedback/umpan balik atas apa yang telah dipelajari dan dicapai peserta didik pada kegiatan belajar hari ini.
5. Peserta didik dan guru mengakhiri kegiatan belajar dengan doa dan

salam.

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah peserta didik sudah paham dengan baik tentang materi fakta dan fiksi		
2	Apakah metode pembelajaran yang digunakan berjalan efektif		
3	Apakah peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran		
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan mendukung pembelajaran		
5	Apakah ada kendala yang terjadi dalam pembelajaran hari ini		

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah saya sudah dipahami dengan baik tentang materi fakta dan fiksi		
2	Apakah saya sudah bisa membedakan antara kalimat fakta dan kalimat fiksi		
3	Apakah saya sudah bisa memahami pengertian dari kalimat fakta dan fiksi		
4	Apakah ada kesulitan pada pembelajaran materi fakta dan fiksi		

F. ASESMEN / PENILAIAN

Rubik Penilaian

Berikut adalah penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai peserta didik:

No	Nama Peserta Didik	Skor			
		4	3	2	1
		Peserta didik dapat menentukan perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat fiksi.	Peserta didik dapat menentukan sebagian besar perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat fiksi.	Peserta didik dapat menentukan sebagian kecil perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat fiksi.	Peserta didik tidak mampu menentukan perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat fiksi.
1.	Afreen Brilliant Bohan Hariyono				
2.	Ahmad Nadhif Wiyono				
3.	Ahsan Awal Rizal Hamdillah				
4.	Al Fatih Syah Maulana				
5.	Alif Zaky Abimanyu				
6.	Alifa Naufalya				
7.	Almashyra Difta Zahra				

	Aqilla				
8.	Alya Dewina Maryam				
9.	Anindita Rachma Irawan				
10	Arjuna Azka Fayza				
11	Azizah Shofwul Widad				
12	Bintang Fasya Adinata				
13	Diva Justisia Larrasati				
14	Earlyta Aqila Ivania Lubis				
15	Faradina Mumtazah Azzahrah				
16	Hanum Soraya				
17	Husein Fadhullullah				
18	Mohammad Salman Alfarizie				
19	Muhammad Al Ghazali Arya Negara				
20	Muhammad Alif Rizqi Rahmadani				
21	Muhammad Kevin Haidar Arhab				

22	Muhammad Shalahuddin Al Ayyubi Sholihan				
23	Qirania Adima Mahiswari				
24	Raisa Azzahra				
25	Raja Shaka Alrizqy Pamesesa				
26	Rayyan Rizad Rachmat				
27	Sulthan Maulana Al Farisi				
28	Syakira Amira Rosandy				

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.

Mengetahui

Guru Wali Kelas 3B



Faizatul Ummah, S.Pd.

NIP. 000201004

Peneliti



Balqis Syahrani Labibah

NIM. 212101040079

Kepala Sekolah SD Al-Baitul Amien (Full Day Scholl) Jember



Siti Maisitoh, S.Pd.

NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA
DIDIK
(LKPD)

Nama:

Kelas:

No. Absen :

Mata Pelajaran :

A. Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang benar!

- 1) Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fakta?
 - a) Andi berjalan menggunakan kaki
 - b) Peri hidup di hutan
 - c) Paus bisa terbang
 - d) Kucing hidup di air
- 2) Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fiksi?
 - a. Gula rasanya manis
 - b. Kereta melaju kencang
 - c. Naga hidup diatas langit
 - d. Bendera Indonesia berwarna merah putih
- 3) Yang merupakan kalimat fakta adalah?
 - a. Sepeda bisa berbicara dengan manusia
 - b. Ayam bertelur setiap hari
 - c. Bulan dibuat dari keju
 - d. Kelinci bisa bermain piano

4) Kalimat berikut yang bukan fakta adalah? as.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- a. Bunga mawar berwarna merah
 - b. Bintang ada di langit malam
 - c. Meja bisa terbang seperti pesawat
 - d. Air mendidih pada suhu 100 derajat Celsius
- 5) Kalimat fiksi adalah kalimat yang?
- a. Bisa dibuktikan kebenarannya
 - b. Berisi khayalan atau imajinasi
 - c. Selalu terjadi di kehidupan nyata
 - d. Ada dalam buku pelajaran

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan Berikut ini dengan Benar!

- 1) Kalimat yang sesuai dengan kenyataan disebut kalimat?

Jawab :

- 2) Kalimat yang berisi khayalan atau imajinasi disebut kalimat?

Jawab :

- 3) “Burung memiliki sayap untuk terbang” adalah contoh kalimat?

Jawab:

- 4) “Kucing bisa berbicara seperti manusia” adalah contoh kalimat?

Jawab:

- 5) Kalimat “Air berwarna bening dan tidak berbau” termasuk kalimat?

Jawab:

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- ❖ Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas 3 (Buku Panduan Guru Bahasa

Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Penulis: Anna Farida K. Helva Nurhidayah).

- ❖ Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas 3 (Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Penulis: Anna Farida K. Helva Nurhidayah).

C. GLOSARIUM

- ❖ Media pembelajaran: media/alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik
- ❖ lembar amatan: catatan yang berisi keterampilan peserta didik untuk diamati guru

D. DAFTAR PUSTAKA

- Farida K, Anna, dan Nurhidayah Helva. (2022). Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Fadhillah, D., Fitroh, A., Nur Sania, L., & Damayanti, D. (2022). *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Islamiah, D., Nurrahmah, N., Akbar, M. R., & Hairunisa, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 16-24.
- Khusna, M., & Citrawati, T. (2023). Studi Pendahuluan Identifikasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-6.

Lampiran 9: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi

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

Nomor : B-6844/In.20/3.a/PP.009/11/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., 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 M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040079
Nama : BALQIS SYAHRANI LABIBAH
Semester : TUJUH
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran pocket of fact and fiction pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3 SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 November 2024
Dekan,
Mohotibul Umam Dekan Bidang Akademik,



MHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



**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

SURAT TUGAS

Nomor : B-6844/In.20/3.a/PP.009/11/2024

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., M.Pd.
Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
a. NIM : 212101040079
b. Nama : BALQIS SYAHRANI LABIBAH
c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH.
d. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran pocket of fact and fiction pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi di Kelas 3 SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 28 November 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.



Jember, 28 November 2024
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 10: Angket Validator Media Sebelum Revisi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember

Dosen Validator : Muhammad Juanidi, M.Pd. I

Peneliti : Balqis Syahrani Labibah

NIM : 212101040079

Tanggal : 27 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

- Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction*. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
- 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
- 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.
- Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- Atas kesediaan dan bantuan Bapak, Saya ucapkan terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.			✓		
2.	Ketepatan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	
3.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi.			✓		
4.	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> tidak mudah rusak.				✓	
5.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.				✓	
6.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran Bahasa Indonesia.			✓		
7.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.			✓		
8.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi fakta dan fiksi.			✓		
9.	Penyajian media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.				✓	
10.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan.				✓	
11.	Penyajian materi pada pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> runtut dan sistematis.				✓	
12.	Desain media teratur dan konsisten.				✓	
13.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik.				✓	
14.	Tulisan atau gambar mudah dibaca.					✓
15.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.				✓	

C. Komentor dan Saran

Menambahkan stiker gambar yang menggambarkan (fakta/fiksi).

Menambahkan Kartu Reward & Punishment (Hadiah/sanksi)

Kombinasi Warna

Kertas (Domino) / yang lainnya (kertas paper & Fiksi).

Menambahkan Kolom Dimedia Sebagai Reward & Punishment nya.

D. Kesimpulan

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

*) Lingkari salah satu

Jember, 27 Februari 2025

Ahli Media



Muhammad Junaidi M.Pd.
NIP. 198211192023211011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11: Angket Validator Media Setelah Revisi

LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember

Dosen Validator : Muhammad Juanidi, M.Pd.

Peneliti : Balqis Syahrani Labibah

NIM : 212101040079

Tanggal : 07 Maret 2025

A. Petunjuk Pengisian

- Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction*. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
- 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
- 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.
- Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- Atas kesediaan dan bantuan Bapak, Saya ucapkan terima kasih.

B. Instumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					✓
2.	Ketepatan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3.	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi.					✓
4.	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> tidak mudah rusak.					✓
5.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.					✓
6.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran Bahasa Indonesia.					✓
7.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					✓
8.	Media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi fakta dan fiksi.					✓
9.	Penyajian media pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.					✓
10.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan.					✓
11.	Penyajian materi pada pembelajaran <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> runtut dan sistematis.			✓		
12.	Desain media teratur dan konsisten.					✓
13.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik.					✓
14.	Tulisan atau gambar mudah dibaca.					✓
15.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.					✓

C. Komentar dan Saran

Produk media telah direvisi sesuai Catatan validasi

Sebelumnya Anda bisa dituntut pada
tahap berikutnya

D. Kesimpulan

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

*) Lingkari salah satu

Jember, 07- Maret 2025

Ahli Media



Muhammad Junaidi M.Pd.
NIP. 198211192023211011



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12: Angket Validator Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
 Dosen Validator : Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
 Peneliti : Balqis Syahrani Labibah
 NIM : 212101040079
 Tanggal : 27 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction*. 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 terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media melalui <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					✓
2.	Kesesuaian materi dengan tingkatan Sekolah Dasar Kelas III.					✓
3.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan lengkap.					
5.	Keefektifan media melalui <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> ini dapat membantu siswa memahami materi fakta dan fiksi.					✓
6.	Penyajian materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran					✓
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan.					✓
8.	Kemudahan materi untuk di pahami oleh siswa.					✓
9.	Keakuratan contoh gambar dengan materi.					✓
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.					✓

A. Komentar dan Saran

1. Gambar sebaiknya di tulis/kalimat yg ada di gambar (pocket)
 2. Berbedanya susunan gambar di awal dan lebih dulu gambar di awal, sebelum berawal kuis
-
-
-
-

B. Kesimpulan

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

*) Lingkari salah satu

Jember, 27 Februari 2025

Atli Materi



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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13: Angket Validator Bahasa

LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI BAHASA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
 Dosen Validator : Shidiq Ardianta, M.Pd.
 Peneliti : Balqis Syahrani Labibah
 NIM : 212101040079
 Tanggal : 07 Maret 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli bahasa terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction*. 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 terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai dengan EYD.					✓
2.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
3.	Ketepatan dalam memilih bahasa sesuai dengan materi.					✓
4.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi yang ada di media kartu kata.					✓
5.	Keefektifan media melalui <i>Pocket Of Fact And Fiction</i> ini dapat membantu siswa memahami materi fakta dan fiksi.					✓
6.	Bahasa yang digunakan dalam media kartu kata sesuai dengan perkembangan keilmuan peserta didik.				✓	
7.	Kejelasan instruksi atau petunjuk dalam media.					✓

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

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

*) Lingkari salah satu

Jember, 07 Maret 2025

Ahli Bahasa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYIDIQ
JEMBER

Shiddiq Ardianta, M.Pd.

NIP. 198808232019031

Lampiran 14: Angket Validator Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Balqis Syahrani Labibah
 NIM : 212101040079
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
 Dosen Pembimbing : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 Validator : Faizatul Ummah, S.Pd.

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (☐) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Ketepatan media <i>pocket of fact and fiction</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	✓				
3	Materi yang di sajikan melalui media <i>pocket of fact and fiction</i> sudah sesuai dengan kurikulum	✓				
4	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	✓				
5	Media <i>pocket of fact and fiction</i> memudahkan peserta didik dalam memahami maateri pembelajaran	✓				
6	Media <i>pocket of fact and fiction</i> meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran	✓				
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci		✓			
8	Media <i>pocket of fact and fiction</i> aman digunakan oleh peserta didik	✓				
9	Media <i>pocket of fact and fiction</i> disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	✓				
10	Penyampaian materi dalam media <i>pocket of fact and fiction</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓			

Kesimpulan media pembelajaran *pocket of fact and fiction*

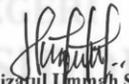
Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 16 April 2025

Validator Pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAFIQ
JEMBER


Faizatul Ummah S. Pd.
NIP. 000201004

Lampiran 15: Surat Keterangan Lulus Cek Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh:

Nama : Balqis Syahrani Labibah
 NIM : 212101040079
 Program Studi : (PGMI) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Karya Ilmiah : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POCKETS OF FACT AND FICTION* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FAKTA DAN FIKSI DI KELAS 3B SD AL-BAITUL AMIEN (*FULL DAY SCHOOL*) JEMBER

Telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (18,8%)

1. BAB I : 24%
2. BAB II : 25%
3. BAB III : 20%
4. BAB IV : 15%
5. BAB V : 10%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Mei 2025
 Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN-KHAS Jember



(Ulva Dina Novitenda, S.Sos.L., M.Pd.)
 NIP. 198308112023212019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian

Menyerahkan Surat Ijin Penelitian Kepada Kepala Sekolah



Wawancara Kepada Kepala Sekolah



Wawancara Waka Bidang Kurikulum



Wawancara Wali Kelas 3B



Wawancara Peserta Didik 3B



Pengambilan Surat Selesai Penelitian



Lampiran 17: Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Afreen

Kelas : 3B

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Of Fact And Fiction* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta Dan Fiksi Di Kelas 3B SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Balqis Syahrani Labibah

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media berupa:

A. Petunjuk

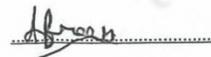
1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> ini sangat menarik dan menyenangkan.	✓				
2	Dengan menggunakan media <i>pocket of fact and fiction</i> pembelajaran tidak membosankan.	✓				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .	✓				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .	✓				
5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .	✓				
6	Saya merasa memahami materi fakta dan fiksi.	✓				
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran <i>pocket of fact and fiction</i> .	✓				
8	Media <i>pocket of fact and fiction</i> mempermudah saya agar bisa membedakan antara fakta dan fiksi.	✓				
9	Penggunaan media <i>pocket of fact and fiction</i> membantu saya mengingat materi fakta dan fiksi.	✓				
10	Dengan menggunakan media <i>pocket of fact and fiction</i> membuat saya semangat belajar.	✓				
Komentar dan Saran: Tidak ada saran karena sudah keren						

Jember, ~~13~~ April 2025

Peserta didik



Lampiran 18: Soal *Pretest* dan Kunci Jawaban**SOAL PRETEST**

Nama:

Kelas:

No. Absen:

Mata Pelajaran:

A. Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fakta?
 - a. Andi berjalan menggunakan kaki
 - b. Peri hidup di hutan
 - c. Paus bisa terbang
 - d. Kucing hidup di air
2. Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fiksi?
 - a. Gula rasanya manis
 - b. Kereta melaju kencang
 - c. Naga hidup diatas langit
 - d. Bendera Indonesia berwarna merah putih
3. Yang merupakan kalimat fakta adalah?
 - a. Sepeda bisa berbicara dengan manusia
 - b. Ayam bertelur setiap hari
 - c. Bulan dibuat dari keju
 - d. Kelinci bisa bermain piano
4. Kalimat berikut yang bukan fakta adalah?
 - a. Bunga mawar berwarna merah
 - b. Bintang ada di langit malam

- c. Meja bisa terbang seperti pesawat
 - d. Air mendidih pada suhu 100 derajat Celsius
5. Kalimat fiksi adalah kalimat yang?
- a. Bisa dibuktikan kebenarannya
 - b. Berisi khayalan atau imajinasi
 - c. Selalu terjadi di kehidupan nyata
 - d. Ada dalam buku pelajaran

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan Berikut ini dengan Benar!

- 1) Kalimat yang sesuai dengan kenyataan disebut kalimat?

Jawab :

- 2) Kalimat yang berisi khayalan atau imajinasi disebut kalimat?

Jawab :

- 3) “Burung memiliki sayap untuk terbang” adalah contoh kalimat?

Jawab:

- 4) “Kucing bisa berbicara seperti manusia” adalah contoh kalimat?

Jawab:

- 5) Kalimat “Air berwarna bening dan tidak berbau” termasuk kalimat?

Jawab:

KUNCI JAWABAN**A.**

1. A. Andi berjalan menggunakan kaki
2. C. Naga hidup diatas langit
3. B. Ayam bertelur setiap hari
4. C. Meja bisa terbang seperti pesawat
5. B. Berisi khayalan atau imajinasi

B.

1. Fakta
2. Fiksi
3. Fakta
4. Fiksi
5. Fakta



Lampiran 19: Soal *Postest* dan Kunci Jawaban**SOAL POSTTEST**

Nama:

Kelas:

No. Absen:

Mata Pelajaran:

A. Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fakta?
 - a. Andi berjalan menggunakan kaki
 - b. Peri hidup di hutan
 - c. Paus bisa terbang
 - d. Kucing hidup di air
2. Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fiksi?
 - a. Gula rasanya manis
 - b. Kereta melaju kencang
 - c. Naga hidup diatas langit
 - d. Bendera Indonesia berwarna merah putih
3. Yang merupakan kalimat fakta adalah?
 - a. Sepeda bisa berbicara dengan manusia
 - b. Ayam bertelur setiap hari
 - c. Bulan dibuat dari keju
 - d. Kelinci bisa bermain piano
4. Kalimat berikut yang bukan fakta adalah?
 - a. Bunga mawar berwarna merah
 - b. Bintang ada di langit malam

- c. Meja bisa terbang seperti pesawat
 - d. Air mendidih pada suhu 100 derajat Celsius
5. Kalimat fiksi adalah kalimat yang?
- a. Bisa dibuktikan kebenarannya
 - b. Berisi khayalan atau imajinasi
 - c. Selalu terjadi di kehidupan nyata
 - d. Ada dalam buku pelajaran

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan Berikut ini dengan Benar!

- 1) Kalimat yang sesuai dengan kenyataan disebut kalimat?

Jawab :

- 2) Kalimat yang berisi khayalan atau imajinasi disebut kalimat?

Jawab :

- 3) “Burung memiliki sayap untuk terbang” adalah contoh kalimat?

Jawab:

- 4) “Kucing bisa berbicara seperti manusia” adalah contoh kalimat?

Jawab:

- 5) Kalimat “Air berwarna bening dan tidak berbau” termasuk kalimat?

Jawab:

Lampiran 20: Hasil *Pretest* Kelas 3B

LEMBAR KERJA PESERTA
DIDIK
(LKPD)

A
S:6
B:4

Nama: LILIAN
Kelas: 3B
No. Absen : 22
Mata Pelajaran : /

A. Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang benar!

1) Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fakta?

a. Andi berjalan menggunakan kaki
 b. Peri hidup di hutan
 c. Paus bisa terbang
 d. Kucing hidup di air

2) Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fiksi?

a. Gula rasanya manis
 b. Kereta melaju kencang
 c. Naga hidup diatas langit
 d. Bendera Indonesia berwarna merah putih

3) Yang merupakan kalimat fakta adalah?

a. Sepeda bisa berbicara dengan manusia
 b. Ayam bertelur setiap hari
 c. Bulan dibuat dari keju
 d. Kelinci bisa bermain piano

4) Kalimat berikut yang bukan fakta adalah?

a. Bunga mawar berwarna merah
 b. Bintang ada di langit malam
 c. Meja bisa terbang seperti pesawat
 d. Air mendidih pada suhu 100 derajat Celsius

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- 1) Kalimat fiksi adalah kalimat yang?
- a. Bisa dibuktikan kebenarannya
 - b. Berisi khayalan atau imajinasi
 - c. Selalu terjadi di kehidupan nyata
 - d. Ada dalam buku pelajaran

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan Berikut ini dengan Benar!

- 1) Kalimat yang sesuai dengan kenyataan disebut kalimat?

Jawab: *Fakta*

- 2) Kalimat yang berisi khayalan atau imajinasi disebut kalimat?

Jawab: *FAKTA*

- 3) "Burung memiliki sayap untuk terbang" adalah contoh kalimat?

Jawab: *FIKSI*

- 4) "Kucing bisa berbicara seperti manusia" adalah contoh kalimat?

Jawab: *Fiksi*

- 5) Kalimat "Air berwarna bening dan tidak berbau" termasuk kalimat?

Jawab: *fakta*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 21: Hasil *Posttest* Kelas 3B


 LEMBAR KERJA PESERTA
 DIDIK
 (LKPD)

Nama: LIRIA N
 Kelas: 3B
 No. Absen :
 Mata Pelajaran : 22

S = 2
B = 0

A. Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang benar!

- 1) Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fakta?
 - a. Andi berjalan menggunakan kaki
 - b. Peri hidup di hutan
 - c. Paus bisa terbang
 - d. Kucing hidup di air
- 2) Manakah salah satu dibawah ini yang mengandung kalimat fiksi?
 - a. Gula rasanya manis
 - b. Kereta melaju kencang
 - c. Naga hidup diatas langit
 - d. Bendera Indonesia berwarna merah putih
- 3) Yang merupakan kalimat fakta adalah?
 - a. Sepeda bisa berbicara dengan manusia
 - b. Ayam bertelur setiap hari
 - c. Bulan dibuat dari keju
 - d. Kelinci bisa bermain piano
- 4) Kalimat berikut yang bukan fakta adalah?
 - a. Bunga mawar berwarna merah
 - b. Bintang ada di langit malam
 - c. Meja bisa terbang seperti pesawat
 - d. Air mendidih pada suhu 100 derajat Celsius

UNIVERSITAS NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

- 5) Kalimat fiksi adalah kalimat yang?
 a. Bisa dibuktikan kebenarannya
b. Berisi khayalan atau imajinasi
c. Selalu terjadi di kehidupan nyata
d. Ada dalam buku pelajaran

B. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan Berikut ini dengan Benar!

- 1) Kalimat yang sesuai dengan kenyataan disebut kalimat?

Jawab: **Fakta**

- 2) Kalimat yang berisi khayalan atau imajinasi disebut kalimat?

Jawab: **Fiksi**

- 3) "Burung memiliki sayap untuk terbang" adalah contoh kalimat?

Jawab: **Fakta**

- 4) "Kucing bisa berbicara seperti manusia" adalah contoh kalimat?

Jawab: **Fakta**

- 5) Kalimat "Air berwarna bening dan tidak berbau" termasuk kalimat?

Jawab: **Fakta**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 22: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI
SEKOLAH DASAR AL-BAITUL AMIEN (FULL DAY SCHOOL) JEMBER

No.	Hari/ tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Kamis, 13 Maret 2025	Penyerahan surat izin penelitian	
2.	Kamis, 10 April 2025	Observasi dan wawancara dengan wali kelas	
3.	Kamis, 10 April 2025	Validasi media	
4.	Senin, 14 April 2025	Pembagian <i>pretest</i> pada peserta didik kelas 3B	
5.	Selasa, 15 April 2025	Pengimplementasian penggunaan media <i>pocket of fact and fiction</i> dan uji skala kecil dan besar	
6.	Rabu, 16 April 2025	Pengisian angket respon peserta didik dan <i>posttest</i>	
7.	Rabu, 16 April 2025	Wawancara dengan kepala sekolah	
8.	Kamis, 17 April 2025	Permohonan surat selesai penelitian.	

Jember, 17 April 2025

Kepala SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember



Siti Masitoh, S. Pd

NIPA. 02.02.01.014

UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 23: Surat Selesai Penelitian



YAYASAN MASJID JAMI' AL-BAITUL AMIEN JEMBER
SD AL-BAITUL AMIEN (FULL DAY SCHOOL)
JEMBER
 NSS. : 102052418002

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 073-B/SD.ABA.FDS/JBR/SKet/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SITI MASITOH, S.Pd
 NIPA : 02.02.01.014
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
 Alamat : Jl. Sultan Agung No.02 Jember, Kec. Patrang

Menerangkan bahwa :

Nama : BALQIS SYAHRANI LABIBAH
 NIM : 212101040079
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Nama tersebut benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Pocket of Fact And Fiction Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fakta dan Fiksi*" di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 April 2025
 Kepala Sekolah,

 Siti Masitoh, S.Pd
 NIPA. 02.02.01.014



CS | Kantor : Masjid Jami' Al-Baitul Amien" (Lama), Jl. Sultan Agung No.02 ☎ (0331) 483552, 📠 (0331) 486821 Jember 68118

Lampiran 24: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Identitas**

Nama : Balqis Syahrani Labibah
 Nim : 212101040079
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 30 April 2002
 Alamat : Songon Pondok Joyo Semboro, Jember
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 E-mail : Balqislabibah30@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

TK Nurul Huda (2007-2009)
 MI Nurul Huda (2009-2015)
 Mts Nurul Huda (2015-2018)
 Ma Miftahul Ulum (2018-2021)
 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-Sekarang)

C. Pengalam Organisasi

Anggota OSIM MA Miftahul Ulum Banyu Putih Kidul (2019-2020)