

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARUTA  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
*DIRECT INSTRUCTION* PADA KETERAMPILAN MEMBACA  
BAGI SISWA KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
FATHUS SALAFI AJUNG JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh :

**Nurul Hidayati  
NIM : 211101040020**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *KARUTA*  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
*DIRECT INSTRUCTION* PADA KETERAMPILAN MEMBACA  
BAGI SISWA KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
FATHUS SALAFI AJUNG JEMBER**

**SKRIPSI**


Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

**Nurul Hidayati**  
**NIM : 211101040020**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing

  
**Dr. Hartono, M.Pd**  
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *KARUTA*  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
*DIRECT INSTRUCTION* PADA KETERAMPILAN MEMBACA  
BAGI SISWA KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
FATHUS SALAFI AJUNG 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: selasa  
Tanggal: 17 Juni 2025

Tim Penguji:

Ketua

  
**Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I**  
NIP. 198705222015031005

Sekretaris

  
**Dani Hermawan, M. Pd**  
NIP. 198901292019031009

Anggota:

1. **Dr. Nino Indrianto, M. Pd** (  )

2. **Dr. Hartono, M. Pd** (  )

Menyetujui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**



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

## MOTTO

أَمَّنْ هُوَ قَنِتُّ إِانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿١٠٦﴾

Artinya : Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

\*Departeen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemahan, 9

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt karena rahmat dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat beriring salam kepada Nabi agung Mulia Muhammad Saw, yang mewariskan segala ilmu pengetahuan kepada ummatnya, sehingga skripsi ini dapat peneliti tuntaskan. Ucapan terima kasih peneliti persembahkan kepada:

1. Ibu dan ayahku tercinta Ibu Ervina dan Bapak Salihin yang memberikan dukungan penuh dan semangat baik secara materi, mental dan spiritual.
2. Nenekku dan kakek tercinta Ibu Widarti dan Bapak Atlan Rosidi terima kasih, selalu mendukung setiap proses peneliti, doamu selalu kebersamaiku.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ABSTRAK

**NURUL HIDAYATI, 2025** *Pengembangan Media Permainan Karuta Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas 1 Di MI Fathus Salafi Ajung Jember*

**Kata Kunci: Pengembangan, Karuta, Direct Instruction, Membaca**

Peneliti mengembangkan media *Karuta* dikarenakan dengan media ini peserta didik dituntut untuk merespon dengan cepat saat mengenali kartu yang sesuai, sehingga membantu dalam melatih kecepatan berpikir dan pengambilan keputusan.

Tujuan Penelitian ini yaitu (1) Untuk menghasilkan desain produk media *Karuta* dalam memberikan pengajaran mengenai keterampilan membaca pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember (2) Mengetahui validitas pengembangan media *Karuta* mata pelajaran Bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pada kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember (3) Untuk mengetahui hasil observasi peserta didik kelas 1 terhadap produk media *Karuta* dalam model pembelajaran *Direct Instruction* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca pada kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.

Pengembangan media pembelajaran *Karuta* menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang menerapkan lima tahap: *Analysisi, Design, development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa desain produk meliputi desain rancangan media *Karuta*, desain kartu yang berisi gambar dan juga desain balok abjad. Validitas produk berdasarkan penilaian dari tiga validator memperoleh skor masing-masing sebesar 85% dari ahli materi yang dikategorikan "sangat valid", 94% dari ahli media yang dikategorikan "sangat valid", dan 82% dari ahli bahasa yang dikategorikan "valid, ahli pembelajaran yaitu 91%, sedangkan hasil observasi yaitu 93%, dengan rata-rata keseluruhan nilai kevalidan sebesar 91% yang termasuk dalam kategori "sangat valid".

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Karuta Dengan Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember” dengan baik dan berjalan dengan lancar. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang yaitu addinul islam. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag. M.M., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nurudddin, M.Pd.I. S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.



4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi.
6. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M. Pd selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
7. Bapak Sidiq Ardianta, S. Pd, M. Pd selaku validator ahli materi dan bahasa yang sudah memberikan arahan dan masukannya.
8. Bapak Sidiq Ardianta, S. Pd, M. Pd selaku validator ahli bahasa yang sudah memberikan arahan dan masukannya.
9. Segenap Dosen PGMI di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepannya.
10. Bapak/Ibu dosen Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak Taufiq Hidayat selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian di lembaganya.



12. Ibu Hilda Mawardah, guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesi di kelas 1 yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dalam melaksanakan penelitian.
13. Bapak/Ibu guru Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember yang telah membantu dalam memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian ini.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis.



Jember, 20 Mei 2025  
Penulis,  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Nurul Hidayati**

NIM. 211101040020

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan penelitian dan Pengembangan .....	11
D. Spesifikasi Produk .....	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan .....	14
G. Definisi Istilah .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>18</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	18
B. Kajian Teori.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>45</b>

A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	45
B. Prosedure Penelitian dan Pengembangan.....	45
C. Uji Coba Produk.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data .....	49
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisis Data .....	57
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Penyajian Data Hasil Uji Coba .....	59
B. Analisis Data.....	85
C. Revisi Produk.....	89
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	91
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	94
C. Kesimpulan .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN</b>	
Lampiran 1 Surat Keaslian Tulisan	
Lampiran 2 Matrik Penelitian	
Lampiran 3 Modul Pembelajaran	
Lampiran 4 Angket Ahli Media Pembelajaran	
Lampiran 5 Angket Ahli Materi	
Lampiran 6 Angket Ahli Bahasa	
Lampiran 7 Angket Ahli Pembelajaran	
Lampiran 8 Angket Hasil observasi	

Lampiran 9 Surat Izin Penelitian

Lampiran 10 Surat Keterangan Plagiasi

Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Bimbingan

Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 13 Jurnal Kegiatan Penelitian

Lampiran 14 Biodata Penulis



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Presentase analisa kemampuan membaca peserta didik kelas I MI Fathus Salafi Ajung Jember .....	7
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1 Instrument Lembar Validasi Ahli Media .....	52
Tabel 3.2 Instrument Lembar Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3.3 Instrument Lembar Validasi Guru Kelas .....	54
Tabel 3.4 Instrument Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	55
Tabel 3.5 Instrument Lembar Validasi Angket Hasil observasi .....	56
Table 3.6 Pedoman Penilaian Skor.....	58
Table 4.1 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A.....	63
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi AhliMedia.....	72
Tabel 4.4 Hasil Revisi Oleh Ahli Media .....	73
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	74
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	76
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	78
Tabel 4.8 Hasil Angket Hasil observasi .....	83
Tabel 4.9 Uji Hasil observasi Kelas 1 .....	87
Tabel 4.10 Penyajian Hasil Validasi.....	88
Tabel 4.11 Data Hasil Uji Hasil observasi .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Prosedur Pengembangan <i>Karuta</i> .....	48
Gambar 4.2 Desain Media <i>Karuta</i> .....	69
Gambar 4.3 Desain Kartu.....	70
Gambar 4.4 Desain Balok Abjad.....	70
Gambar 4.5 Hasil Jadi Media <i>Karuta</i> .....	71
Gambar 4.6 Implementasi Media <i>Karuta</i> .....	81



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah

Strategi pembelajaran yang baik adalah strategi yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik. Untuk itu pendidik harus memahami sepenuhnya materi yang akan disampaikan dan memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar dengan baik. Tujuan utama seorang pendidik dalam mewujudkan tujuan pendidikan di sekolah adalah mengembangkan strategi belajar mengajar yang efektif. Strategi pembelajaran aktif yang menggunakan model permainan juga bagus untuk menarik minat belajar peserta didik agar mereka tidak jenuh tapi tetap serius dalam mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Media adalah berbagai bentuk untuk komunikasi dalam proses pembelajaran, baik yang tercetak maupun audiovisual, beserta perangkatnya. Media harus bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Intinya, media mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, serta memfasilitasi terjadinya proses



belajar.<sup>1</sup>

Pengembangan media pembelajaran *Karuta* belum banyak diterapkan oleh pendidik, sebagai sarana media pembelajaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan peluang bagi peserta didik yang masih minim pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks sekolah, berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Karuta* pemanfaatannya dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi literasi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Media *Karuta* adalah alat pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan dalam berbagai situasi. Desainnya yang sederhana namun menarik membuatnya fleksibel untuk diterapkan di mana saja. Selain itu, media ini dapat dimodifikasi atau disesuaikan kapan saja sesuai kebutuhan, sehingga membantu mencegah kebosanan pada peserta didik.

Penggunaan model media pembelajaran yang monoton cenderung kurang diminati oleh peserta didik. Oleh karena itu, fleksibilitas dalam memperbarui atau memodifikasi media menjadi hal penting. Media *Karuta* menawarkan keunggulan ini, sehingga dapat mengatasi kejenuhan yang mungkin timbul dari penggunaan media pembelajaran lain yang bersifat tetap dan tidak dapat diubah.

Menurut Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, bahwa Model Pembelajaran

---

<sup>1</sup> Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.

<sup>2</sup> Hayati, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran flashcard di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 15(2), 197-208.

Langsung (Direct Instruction) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Yang dimaksud dengan pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan katakata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.<sup>3</sup>

Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat, budaya ini disebut literasi. Dijelaskan dalam undang-undang nomor 43 tahun 2017 tentang system perbukuan. Dalam pembukaan undang-undang perbukuan juga digambarkan bahwa membangun peradaban bangsa dengan mengembangkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, informasi, dan/atau hiburan melalui buku yang memuat nilai-nilai dan jati diri bangsa Indonesia merupakan upaya memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Melalui pasal ini, pemerintah secara tegas ingin menyampaikan sebuah pesan bahwa membaca adalah tolak ukur kualitas pendidikan, kawah candradimuka peradaban umat manusia.

Literasi mengacu pada seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh seorang anak pada periode sebelum instruksi formal dalam membaca dan menulis. Keterampilan ini termasuk kesadaran fonologis,

---

<sup>3</sup> Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, Amri, Sofan. Iif Khoiru Ahmadi. 2010. Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya 2010:39)

fonik, kosakata, dan pemahaman. Untuk menarik perhatian peserta didik dalam berliterasi sejak dini, pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar. Rendahnya ketertarikan peserta didik dalam belajar membaca menjadi permasalahan yang mendasar karena hal ini akan mempengaruhi banyak hal, misalnya minimnya pengetahuan anak, rendahnya nilai anak, dan masih banyak lagi.<sup>4</sup>

Membaca merupakan salah satu aktivitas bermanfaat yang dianjurkan dalam agama Islam. Bahkan, perintah untuk membaca secara jelas disebutkan dalam surat Al-Alaq ayat 1-5. Ayat ini menjadi landasan penting bagi perkembangan pemikiran dan ilmu pengetahuan. Perintah membaca dalam Al-Quran memiliki makna yang sangat luas. Selain meningkatkan kemampuan intelektual, membaca juga dapat membimbing manusia menuju perbuatan baik yang sesuai dengan ajaran Islam. Membaca merupakan perintah sekaligus wahyu pertama yang Allah SWT turunkan kepada Nabi Muhammad. Saat itu, malaikat Jibril menemui Nabi Muhammad yang sedang bertafakur di Gua Hira' dan menyampaikan lima ayat pertama dari Surat Al-Alaq.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾  
 أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿٢﴾  
 خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٣﴾  
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٤﴾  
 الَّذِي عَلَّمَ

<sup>4</sup> Rokmana, R., Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. (2023). Peran budaya literasi dalam meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129-140.

## بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmu Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-Alaq [19]:1-5).<sup>5</sup>

Melalui membaca, manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan. Objek bacaan yang dimaksud dalam ayat tersebut sangat luas, mencakup ayat-ayat Al-Quran, pengetahuan umum tentang dunia, dan hal-hal yang ada dalam diri manusia.

Salah satu upaya untuk meningkatkan literasi adalah melalui upaya pendidik untuk mulai menerapkan kegiatan literasi dengan media yang unik agar peserta didik merasa tertarik dan tidak jenuh. Pendidik jangan hanya terpaku dengan buku bacaan, namun harus diselingi dengan memikirkan upaya untuk menarik perhatian peserta didik seperti membaca sambil bernyanyi, bertutur cerita, atau dengan media berbasis permainan. Untuk itu pentingnya membahas literasi dini dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses peningkatan literasi peserta didik khususnya literasi membaca agar peserta didik bisa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran di sekolah formal.<sup>6</sup>

Kurangnya minat baca peserta didik disebabkan karena sedikitnya inovasi terkait media pembelajaran yang diterapkan,<sup>7</sup> apabila peserta didik memiliki

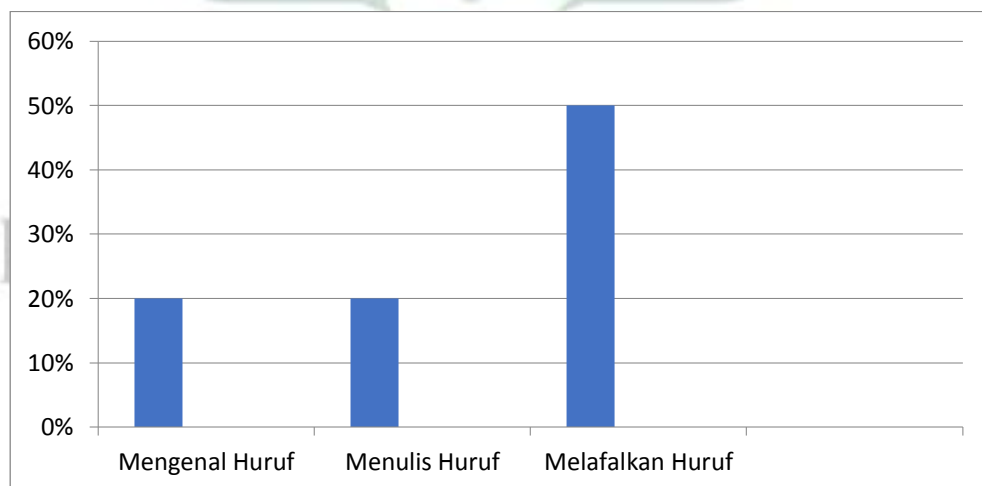
<sup>5</sup> Depag RI, *Alquran Terjemahan*, 1-5

<sup>6</sup> Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). Peran orang tua dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: jurnal riset pedagogik*, 4(1), 94-107.

<sup>7</sup> Observasi di MI Negeri 1 Jember

kendala tidak bisa membaca maka sudah dapat dipastikan bahwa mereka akan tertinggal dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya kepedulian orang tua terhadap perkembangan belajar anak selama di rumah. Hal lain yang peneliti temukan ketika sedang melakukan observasi di sekolah, para pendidik masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dalam mengajarkan membaca dan menulis. Rata-rata pendidik hanya menuliskan beberapa huruf atau bacaan di papan tulis dan meminta peserta didik untuk membaca dan menulis huruf yang telah dituliskan di papan tulis. Banyaknya materi yang harus disampaikan menjadikan pendidik tidak mempunyai cukup waktu untuk mendampingi peserta didik membaca dan menulis secara intensif.<sup>8</sup>

**Tabel 1.1**  
**Presentase analisa kemampuan membaca peserta didik kelas I fathus salafi**



Berdasarkan tabel diatas, peneliti memilih judul ini karena termotivasi untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik Madrasah

<sup>8</sup> Nisa, U., & Cahyo, E. D. (2023). PENGARUH PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA DINI DI TK REJO ASRI. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 3(2).

Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember yang masih kurang atau bahkan belum mampu mengenal bacaan, terutama huruf-huruf dasar untuk membaca. Selain itu, peneliti merasa prihatin terhadap situasi ini, yang membuat peserta didik kesulitan dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Hal ini mendorong peneliti untuk menerapkan media pembelajaran *Karuta*.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bu Hilda selaku wali kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember, permasalahan yang sering terjadi, yaitu peserta didik tidak dapat membedakan antara huruf b dan d, m dan n, w dan v, dan lain sebagainya.

Di dalam kelas ini terdapat 4 peserta didik yang belum mengenal huruf, dari sini mereka tentunya tidak bisa membaca dan kesulitan dalam mengeja dan menyusun huruf untuk membaca

Peran orang tua sebenarnya sangat penting dalam mendampingi anak dalam belajar. Namun, di daerah tersebut, tingkat pendidikan orang tua yang rendah menyebabkan kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan. Mereka beranggapan bahwa tugas mengajar sepenuhnya adalah tanggung jawab sekolah atau pendidik. Padahal, tanpa kerjasama antara pendidik dan orang tua, hasilnya tidak akan maksimal. Masalah ini tidak hanya terjadi di sekolah tersebut, tetapi juga di sekolah-sekolah lain, terutama yang berada di daerah terpencil dengan tingkat ekonomi dan pendidikan yang rendah. Akibatnya, anak-anak sering mengalami stunting atau kekurangan gizi sejak balita, yang kemudian mempengaruhi kemampuan mereka dalam menerima

---

<sup>9</sup> Karomah, S. (2015). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendidikan Anak Di Desa Gondanglegi Dan Desa Sumberagung Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

pelajaran.<sup>10</sup>

Perkembangan teknologi serta gangguan selama kehamilan sering kali menjadi penyebab hambatan dalam pertumbuhan anak. Anak-anak yang mengalami kelainan atau gangguan mental memerlukan perhatian khusus dalam proses tumbuh kembang mereka. Gangguan mental pada anak bisa mencakup berbagai kondisi, seperti gangguan perkembangan, emosi, perilaku, atau belajar.<sup>11</sup>

Penelitian ini penting dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perubahan peserta didik setelah dilaksanakan penerapan media *Karuta*. Dengan adanya permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Karuta* dengan model pembelajaran langsung di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember sebagai peningkatan literasi peserta didik. Pada penerapan media *Karuta* ini, peserta didik dapat belajar sekaligus bermain dengan menebak kartu yang sudah disediakan sehingga peserta didik lebih mudah dalam belajar literasi.

Dalam skripsi yang disusun oleh Mardiah dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA KARUTA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS 1 SD ISLAM AL-GHAFFAAR DALAM MEMBACA PERMULAAN” terdapat penjelasan tentang media *Karuta* dalam meningkatkan keterampilan

---

<sup>10</sup> Wibowo, T., Lee, E., Jeslyn, J., Tedjo, J. C., Kho, L., Hanty, N., ... & Vindriyanto, V. (2020, September). PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM DUNIA PENDIDIKAN ANAK. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* (Vol. 2, No. 1, pp. 323-331).

<sup>11</sup> Gunardi, A., Aris, I. E., & Wijaya, S. (2023). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan Anak Usia 7 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6907-6914.



membaca. Pada skripsi ini media pembelajaran Karuta yaitu sebuah kartu yang berisi sebuah teka teki dan jawaban yang sesuai, sehingga peserta didik akan merasa lebih menyenangkan dan asik ketika kegiatan membaca. Sedangkan pada penelitian yang disusun oleh peneliti ini, media Karuta yang diterapkan yaitu berisi sebuah huruf-huruf abjad beserta gambar yang sesuai dengan awalan huruf gambar tersebut. Peneliti lebih condong mengenalkan peserta didik huruf terlebih dahulu sebelum mengenal kata dan kalimat lebih banyak. Hal ini juga dikarenakan masih banyak peserta didik yang masih belum mengetahui huruf dan masih sering terbalik ketika dalam penulisan, sehingga peneliti memilih untuk memulainya dari dasar terlebih dahulu.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember ?
3. Bagaimana hasil observasi terhadap media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember ?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan model pengembangan media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifitasan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.

### D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Media *Karuta* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam peningkatan keterampilan membaca. Sehingga hal tersebut mampu meningkatkan keefektifan peserta didik dalam mengenal huruf dan belajar membaca. Media *Karuta* yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Media *Karuta* yaitu suatu alat yang berupa media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi tentang alfabet dan tata cara penulisannya dimana kartu tersebut diletakkan di dalam kotak penyimpanan.

2. Bahan kartu yang digunakan yaitu berupa kayu berkualitas dengan ukuran 9,5 cm x 6 cm dan bergambar yang menampilkan kata-kata sederhana, seperti "BUKU" dengan ilustrasi buku yang berwarna-warni.
3. Balok kayu dengan huruf alfabet yang ditempel di atasnya, digunakan untuk menyusun kata atau melatih pengenalan alfabet.
4. Kotak penyimpanan berbahan kayu dengan sekat-sekat yang dirancang untuk menjaga balok kayu agar tetap terorganisir dan rapi.
5. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa Media *Karuta* yang bisa diperlihatkan secara langsung. Dengan demikian peserta didik dapat mengaplikasikannya secara langsung. Media *Karuta* ini digunakan pada kegiatan pembelajaran membaca agar lebih bisa menarik daya minat peserta didik untuk belajar mengenal huruf alfabet dan tata cara penulisannya dengan lebih menyenangkan, serta diharapkan produk yang dihasilkan lebih mudah memahamkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan membaca.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, serta menyenangkan bagi peserta didik akan membuat mereka lebih antusias dan semangat dalam proses belajar membaca terutama mengenal huruf alfabet dan tata cara penulisannya terlebih dahulu. Media *Karuta* dikembangkan dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Berikut pentingnya penelitian dan pengembangan yakni :

1. Bagi Pendidik

Dapat membantu guru dalam upaya pemanfaatan alat peraga untuk proses peningkatan keterampilan membaca dan mengembangkan peraga yang baru sehingga membuat proses belajar membaca menjadi menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu dalam proses peningkatan keterampilan membaca serta menumbuhkan semangat juga motivasi belajar untuk peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas kurikulum pembelajaran di sekolah dan untuk lebih luas mengembangkan sarana dan prasarana di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu tolak ukur kemampuan bagi penelitian untuk mengetahui bagaimana pengembangan media Karuta tersebut.

5. Bagi Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Dapat menjadi tambahan referensi bagi Lembaga Universitas Negeri Islam KH. Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan Media Pembelajaran Karuta dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pembelajaran akan terasa monoton ketika guru hanya mengandalkan metode konvensional (ceramah, buku teks) tanpa sentuhan media interaktif yang bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Karuta yang biasanya menggabungkan gambar, kata, dan konteks pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Tanpa media ini, pemahaman materi bisa kurang optimal, terutama untuk siswa yang visual atau kinestetik.

Pengembangan Media *Karuta* memiliki keterbatasan hanya menekankan persepsi Indera mata. Media *Karuta* berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Sehingga Media *Karuta* hanya bisa diaplikasikan dengan indera penglihatan saja tanpa adanya suara. Selain itu media *Karuta* ini hanya diterapkan peserta didik dalam mengeja kata yang berjumlah 4 huruf, apabila terdapat kata yang terdiri lebih dari 4 huruf maka media ini tidak bisa diterapkan karena terbatasnya ruang balok untuk menyusun balok abjad tersebut.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian diuji Tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan. Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi.

Sedangkan pengertian dari media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar

sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pengembangan media adalah suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah konsep untuk menyalurkan informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

## 2. *Media Karuta*

*Media Karuta* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: pengenalan huruf, penulisan huruf, pelafalan huruf untuk mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Pengembangan media *Karuta* adalah perancangan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca. Di dalamnya memuat tentang pengenalan huruf alfabet beserta tata cara penulisannya. Media ini mampu merangsang minat belajar peserta didik melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik.

## 3. *Direct Instruction*

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model mengajar yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. *Direct Instruction* adalah suatu model pembelajaran yang pemusatannya pada guru yang disajikan dalam 5 tahap yaitu ; (1) penyampaian tujuan pembelajaran, (2) mendemonstrasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan, (3) memberi

latihan terbimbing, (4) mengecek pemahaman memberikan umpan balik, (5) pemberian perluasan latihan dan pemindahan ilmu.

#### 4. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca mempunyai hubungan yang sangat penting terhadap prestasi belajar peserta didik. Hubungan ini terbilang sangat rendah karena masih banyak ditemukan peserta didik yang kemampuan literasi membacanya rendah memiliki prestasi belajar yang sangat baik dan peserta didik yang literasi membacanya terbilang baik memiliki prestasi yang di bawah nilai rata-rata prestasi belajar.

Pengembangan media *Karuta* merupakan media yang konkret dan dirancang dengan bentuk kartu bergambar yang sangat menarik untuk pembelajaran peserta didik. media *Karuta* ini dibuat dengan menarik agar peserta didik lebih tertarik serta semangat untuk belajar mengenai pengenalan macam-macam huruf abjad beserta tata cara penulisannya. media *Karuta* dapat membuat peserta didik belajar sambil bermain, dengan begitu peserta didik akan sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya penggunaan media *Karuta* dapat diharapkan merupakan solusi yang sangat tepat Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember dalam mengatasi kekurangan penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan media flashcard materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754-2761.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.<sup>13</sup>

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Amelia dan Bayharti. 2019. Dengan Judul “Pengembangan Media Permainan *Kartu Jepang Chemo-Karuta* Pada Topik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMA”.<sup>14</sup>

Penelitian ini menggunakan metode *Reaseach and Development (R&D)*. Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model four-D models (4-D). Model pengembangan ini terdiri atas 4 tahapan utama, yaitu: (1) define (pendefinisian). Terdapat lima tahapan utama yang dilakukan pada kegiatan ini, diantaranya: (1) Analisis ujung depan; (b) Analisis peserta didik; (c) Analisis tugas; (d) Analisis konsep; (e) Analisis tujuan pembelajaran. (2) design (perancangan), dilakukan untuk merancang media permainan Chemo-Karuta pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit

---

<sup>13</sup> Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah”. (jember : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember Press, 2021), 63.

<sup>14</sup> Amelia dan Bayharti, “Pengembangan *Media Permainan Kartu Jepang Chemo-Karuta* Pada Topik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMA,” 2019.

Hasil Penelitian media pembelajaran berbasis permainan chemo-Karutapada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X SMA perlu dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dan sifat materi pelajaran melalui tahapan-tahapan pengembangan 4-D yaitu sampai pada tahap develop, sedangkan tahap dessiminate tidak dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungannya, tingkat kevalidan media sebesar 0.90, dan tingkat kepraktisan oleh guru sebesar 0.94 dan tingkat kepratisan oleh peserta didik sebesar 0.96 dengan kategori kepraktisan yang sangat tinggi.<sup>15</sup>

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika. 2021. Dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut”.<sup>16</sup>

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan Research and Developmnet (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, dikarenakan keterbatasan waktu penelitian, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan sebagai berikut: melakukan pengumpulan data, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan untuk mengumpulkan informasi terkait media flashcard berbasis augmented

---

<sup>15</sup> Amelia dan Bayharti, “Pengembangan *Media Permainan Kartu Jepang Chemo-Karuta* Pada Topik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMA,” 2019.

<sup>16</sup> Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika, “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut”, 2021

reality yang dikembangkan, merencanakan penelitian, pengembangan produk berupa desain awal media flashcard berbasis augmented reality, pengujian produk awal, yaitu dengan uji validitas produk oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta merevisi hasil uji validitas, melakukan uji coba terbatas yaitu dengan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, merevisi hasil uji coba terbatas, melakukan uji coba skala luas dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality pada materi pengenalan binatang laut pada penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan dalam penggunaannya bagi anak usia dini kelompok B di RA Perwanida IV Palembang. Selanjutnya dari hasil uji coba pada skala luas, media flashcard berbasis augmented reality terbukti efektif digunakan oleh anak usia dini pada kelompok B RA Perwanida IV Palembang dalam materi pengenalan binatang laut.<sup>17</sup>

- c. Penelitian ini dilakukan Mardiah 2023, “Pengembangan Media Karuta Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas 1 Sd Islam Al-Ghaffaar Dalam Membaca Permulaan”.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research & Development). Metode yang ada pada R&D adalah metode penelitian untuk melahirkan inovasi kedalam produk yang sudah ada sebelumnya ataupun produk baru untuk lebih menarik dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan

---

<sup>17</sup> Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika, “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut”, 2021

hasil penelitian pengembangan media Karuta di SD Islam Al-Ghaffaar sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan berupa media Karuta pada membaca permulaan.
2. Pengembangan media Karuta dikatakan layak karena media telah dikemas dengan tampilan menarik dan inovatif, serta memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor s sebesar 86,6% dari validator ahli media dan 97,3% dari validator ahli materi.
3. Keterampilan membaca peserta didik meningkat karena adanya media baru berupa media Karuta sehingga peserta didik lebih semangat dan antusias untuk berlatih membaca melalui permainan yang disajikan. Keterampilan membaca peserta didik meningkat dari kategori rendah menjadi sedang berdasarkan analisis hasil pengamatan observer saat uji lapangan berlangsung dengan presentase sebesar 71,4%. Dari hasil analisis Uji-T dengan *paired samples t-test* menunjukkan bahwa uji coba hasil belajar peserta didik memiliki nilai probabilitas (Sig.) 0,000 dimana lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05, sehingga  $H_0$  diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa media Karuta dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1 SD Islam AlGhaffaar dalam membaca permulaan.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian terdahulu**

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
	Amelia dan Bayharti. 2019	Pengembangan Media Permainan <i>Kartu Jepang Chemo-Karuta</i> Pada Topik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMA	Menggunakan topik elektrolit dan non elektrolit, Hasil Penelitian media pembelajaran berbasis permainan chemo-Karuta pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X SMA perlu dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dan sifat materi pelajaran melalui tahapan-tahapan pengembangan 4-D yaitu sampai pada tahap develop, sedangkan tahap disseminate tidak dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungannya, tingkat kevalidan media sebesar 0.90, dan tingkat kepraktisan oleh guru sebesar 0.94 dan tingkat kepraktisan oleh peserta didik sebesar 0.96 dengan kategori kepraktisan yang sangat tinggi	Menggunakan metode penelitian R&D model 4D.
	Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika. 2021	“Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang	Penelitian berbasis augmented reality, Hasil penelitian Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality pada materi pengenalan binatang laut pada penelitian ini telah	Menggunakan metode penelitian R&D model 4D.

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
		Laut”	memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan dalam penggunaannya bagi anak usia dini kelompok B di RA Perwanida IV Palembang. Selanjutnya dari hasil uji coba pada skala luas, media flashcard berbasis augmented reality terbukti efektif digunakan oleh anak usia dini pada kelompok B RA Perwanida IV Palembang dalam materi pengenalan binatang laut	
	Mardiah, 2023.	“Pengembangan Media Karuta Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas 1 Sd Islam Al-Ghaffaar Dalam Membaca Permulaan”	Tidak menggunakan model pembelajaran, Hasil penelitian dan pengembangan media Karuta di SD Islam Al-Ghaffaar dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media Karuta untuk membaca permulaan. 2. Pengembangan media Karuta dinyatakan layak digunakan karena tampilan media yang menarik dan inovatif, serta memenuhi kriteria valid dengan skor 86,6% dari validator ahli media dan	Menggunakan metode penelitian R&D model 4D.

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
			<p>97,3% dari validator ahli materi.</p> <p>3. Penggunaan media Karuta terbukti meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya semangat dan antusiasme peserta didik dalam berlatih membaca melalui permainan. Keterampilan membaca peserta didik mengalami peningkatan dari kategori rendah menjadi sedang, dengan persentase 71,4% berdasarkan hasil pengamatan observer saat uji lapangan. Uji-T dengan paired samples t-test menunjukkan nilai probabilitas (Sig.) 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga <math>H_0</math> diterima, yang berarti media Karuta efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar.</p>	



Berdasarkan tinjauan terhadap tabel penelitian terdahulu, peneliti menemukan adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Perbedaan tersebut terletak pada jenis media yang dikembangkan, di mana penelitian sebelumnya menggunakan media kartu yang disebut *flashcard*, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media serupa dengan nama *Karuta*.

Penelitian sebelumnya mengembangkan media berupa kartu bergambar yang dilengkapi dengan tulisan sesuai gambar tersebut. Sementara itu, peneliti dalam studi ini mengembangkan media *Karuta* dalam bentuk *wooden block*, yaitu wadah kayu berisi balok-balok dengan huruf alfabet “A–Z”. Penggunaan media ini dirancang untuk meningkatkan antusiasme dan keseruan peserta didik saat menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya mengembangkan media *Karuta* dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat Android atau smartphone. Sementara itu, peneliti dalam studi ini mengembangkan media *Karuta* berbasis visual yang bersifat fisik dan dapat dilihat serta disentuh secara langsung.

## **B. Kajian Teori**

### **a. Pengembangan Media Pembelajaran**

#### **1) Pengertian Pengembangan**

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk



memenuhi kebutuhan tertentu. Ardhana mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototype. Asim menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. National Science Board mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat.

Sugiyono menyatakan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu

danokemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri.<sup>18</sup>

## 2) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.<sup>19</sup>

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.<sup>20</sup>

Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>21</sup>

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 5

<sup>19</sup> Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).

<sup>20</sup> Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.

<sup>21</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

Pada tahun 50an, media disebut sebagai alat bantu audio-visual, karena pada masa itu peranan media memang semata mata untuk membantu guru dalam mengajar. Tetapi kemudian, namanya lebih populer sebagai media pengajaran atau media belajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik.<sup>22</sup>

Nilai-nilai praktis media pembelajaran adalah:

- 1) Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.
- 3) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap peserta didik.

---

<sup>22</sup> Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
- 6) Membantu tumbuhnya pemikiran dan memantau berkembangnya kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- 8) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 9) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 10) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>23</sup>

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran,

---

<sup>23</sup> Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).

yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah berbagai alat peraga audiovisual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dan suatu yang kongkrit sampai pada yang abstrak.<sup>24</sup>

### 3) Landasan Media Pembelajaran

#### a) Landasan Filosofis

Ada pendapat mengatakan dengan digunakannya berbagai media hasil teknologi baru dalam pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran kurang manusiawi. Pendapat lain membantah dengan menggunakan teknologi media pembelajaran dan mempunyai banyak pilihan sehingga dapat meningkatkan harkat kemanusiaan dan karakteristik mahasiswa didik.<sup>25</sup>

#### b) Landasan Psikologis

Sangat penting diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran karena persepsi jiwa juga sangat

<sup>24</sup> Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).

<sup>25</sup> Lipeserta didikti, R., Saputra, O., & Windarti, I. (2016). Peranan media dalam pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1).

mempengaruhi dalam menentukan hasil belajar. Seorang anak merekam suara dalam mengerjakan tugas untuk media audio, memasang poster untuk media visual, dan menyuting gedung sekolah untuk media video, adalah suatu bentuk perilaku yang dapat diamati. Sedangkan pemikiran anak tentang cara membuat media audio, visual, dan video, perasaan guru ketika melihat tugas yang dilakukan oleh anak, dan motivasi anak dalam mengontrol perilakunya merupakan bentuk proses mental yang tidak dapat diamati secara langsung. Proses mental adalah pikiran, perasaan, dan motif yang dialami seseorang tetapi tidak dapat dilihat orang lain.<sup>26</sup>

#### c) Landasan Teknologi

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar. Teknologi pembelajaran adalah proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari pemecahan,

---

<sup>26</sup> Sirate, S. F. S., & Yaumi, M. (2017). Perspektif belajar sebagai landasan psikologis dalam pengembangan media dan teknologi pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 20(1), 98-111.

melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola dalam pembelajaran.<sup>27</sup>

d) Landasan Empiris

Temuan-temuan dari penelitian menunjukkan bahwa interaksi penggunaan media dengan karakteristik pelajar menentukan hasil belajar mahasiswa didik. Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pelajar menentukan hasil belajar mahasiswa didik berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pembelajar dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Artinya disini pembelajaran akan mendapatkan keuntungan apabila belajar menggunakan media sesuai dengan karakteristiknya.<sup>28</sup>

e) Landasan Teoritis penggunaan media pembelajaran

Sadiman mengatakan, media yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Briggs menyatakan bahwa media

---

<sup>27</sup> Lipeserta didikti, R., Saputra, O., & Windarti, I. (2016). Peranan media dalam pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1).

<sup>28</sup> Lipeserta didikti, R., Saputra, O., & Windarti, I. (2016). Peranan media dalam pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1).

adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi.<sup>29</sup>

#### 4) Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

##### 1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

##### 2) Fungsi Motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.

##### 3) Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah,

---

<sup>29</sup> Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 26-28



akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

#### 4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

#### 5) Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>30</sup>

Sedangkan Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi

media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

##### 1) Fungsi Atensi

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

##### 2) Fungsi Afektif

---

<sup>30</sup> Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.

Dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

### 3) Fungsi Kognitif

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>31</sup>

### 5) Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkahn besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi, dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain, atau rancangan pengembangan program media menurut Arif Sadiman, dkk, yang dikutip oleh sudarwan memberikan urutan langkah-

<sup>31</sup> Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.

langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi beberapa langkah sebagai berikut :

- a. Membuat Ide/gagasan
- b. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran instruksional objective dengan operasional dan khas.
- d. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- e. Menentukan kerangka isi bahan pelajaran
- f. Menentukan jenis media
- g. Menentukan treatment dan partisipasi peserta didik
- h. Membuat skets
- i. Menentukan bahan / alat yang dibutuhkan
- j. Pelaksanaan pembuatan media
- k. Penyuntingan
- l. Uji Coba (jika mungkin dilakukan)
- m. Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi

## **b. Media Karuta**

### **1) Pengertian Karuta**

*Karuta* merupakan salah satu permainan tradisional dari Jepang dengan menggunakan kartu dalam permainannya. Kartu *Karuta* sering digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik-peserta didik di sekolah dalam menghafalkan dan

mempelajari huruf-huruf bahasa Jepang dengan cepat dan tepat. Adapun jenis kartu Karuta yang sering dipergunakan yaitu kyodo Karuta, uta-Karuta, dan iroha Karuta. Cara bermain kartu Karuta ini bermacam-macam. Ada yang dimainkan dengan mengisi kartu-kartu Karuta dengan menggunakan puisi-puisi Jepang, akan tetapi tidak jarang kartu tersebut diisi dengan ungkapan Bahasa Jepang sederhana yang digunakan dengan Bahasa sehari-hari guna untuk mempermudah para pemula ataupun pemain luar negeri untuk bermain.

Buku Japan Enciclopedia karya Frederic mengungkapkan bahwa Karuta adalah permainan yang berasal dari kata “carta” dari portugis dan diperkenalkan ke Jepang dari portugis. Permainan tersebut menyebar dengan sangat cepat di Jepang. Permainan tersebut biasanya dimainkan dengan satu lawan satu. Oleh karena itu, permainan ini sering disebut dengan kompetisi Karuta (Kyogi Karuta).

Saitama Prefecture Karuta Association mengungkapkan bahwa kyogi ini merupakan permainan dengan satu lawan satu dan mereka bersaing dalam mengambil kartu dengan wilayah yang sudah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan 100 kartu bermain, kemudian wilayah kartu siapa yang duluan habis maka dialah pemenang dari permainan tersebut. Pada permainan ini lebih mengutamakan

kecepatan tangan dalam pemilihan kartu agar tidak didahului oleh lawan bermain.

Arief Hidayat, mengungkapkan bahwa satu set kartu terdapat dua macam kartu. Satu kartu untuk dibacakan (yomi-fuda) dan satu kartu lagi untuk diambil (tori-fuda). Kartu yomi fuda terdapat syair (puisi jepang), citra gambaran, serta penciptanya didalamnya. Sementara kartu tori-fuda terdapat tulisan dari paruh akhir dari syair pada huruf kana.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Karuta adalah suatu permainan satu lawan satu yang mengandalkan kecepatan tangan untuk mengambil kartu tori-fuda sesuai dengan yomifuda (kartu yang dibacakan)

## 2) **Manfaat Media Karuta**

Menurut Keith Taynton dan Masako Yamada bahwa permainan ini dapat digunakan dijenjang Pendidikan SD,SMP, maupun SMA di jepang. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, permainan ini lebih mengutamakan kecepatan tangan dalam bermain. Dimana, dari kecepatan berkompetisi inilah terbentuk motivasi peserta didik dalam bermain. Sementara itu, peserta didik juga dapat belajar Bersama mengenai peribahasa, puisi klasik, serta kebudayaan jepang. Dari permainan yang disediakan melalui Karuta, maka Karuta dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam membaca. Lain sisi,

peserta didik juga dapat mengembangkan daya ingatnya, sikap untuk saling menghormati satu sama lain, serta kerjasamanya.

### 3) Kelebihan dan Kekurangan Media Karuta

Pada sekolah dasar, pengembangan media Karuta terdapat kelebihan dan kekurangan. Keith Taynton dan Masako Yamada mengatakan bahwa kelebihan Karuta pada pembelajaran yaitu Karuta dapat membangkitkan kerja sama, ketajaman mengingat, kerja sama, serta menumbuhkan rasa saling menghargai kepada sesama. Meskipun begitu, Karuta juga memiliki kekurangan yaitu masih kelihatan abstrak. Karuta ini berisikan tulisan yang membuat peserta didik berimajinasi abstrak. Rayandra Ahyar mengemukakan bahwa media yang memuat dapa verbal symbols (kata-kata) bersifat abstrak, maka hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi kesulitan dalam kemampuan abstraksinya

#### c. *Direct Instruction*

Jerome Bruner mengatakan model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif. Model pembelajaran langsung adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu peserta didik mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh

informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.<sup>32</sup>

Menurut Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, bahwa Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Yang dimaksud dengan pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan katakata) adalah pengetahuan tentang sesuatu. sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.<sup>33</sup>

#### **d. Membaca Permulaan**

Membaca permulaan merupakan tahapan awal sebelum seseorang lancar dalam membaca. Pada pembelajaran awal, peserta didik dapat belajar tentang huruf, mengeja huruf menjadi suku kata, lalu mengejanya menjadi kata-kata. Dalam fase ini bersifat spontan dan harus disegerakan pengajarannya kepada seseorang sedini mungkin. Membaca permulaan ini biasanya diajarkan pada kelas rendah sehingga Ketika dalam proses pembelajaran berlangsung, mereka dapat lebih siap untuk menerima

<sup>32</sup> Dedeaini, Model Pembelajaran Langsung , [http:// one, Indoskripsi. com/mode/9776](http://one.Indoskripsi.com/mode/9776), Diakses pada tanggal 12 Febuari 2011.

<sup>33</sup> Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, Amri, Sofan. Iif Khoiru Ahmadi. 2010. Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya 2010:39)

pembelajaran. Farida Rahim mendefinisikan membaca permulaan sebagai proses decoding dan recording. Tahap recording lebih memfokuskan pada melafalkan sebuah tulisan dengan baik, benar dan sesuai. Sedangkan tahap decoding lebih memfokuskan pada menafsirkan sebuah lambang ke bentuk kata-kata Pembelajaran membaca permulaan peserta didik dikenalkan pada huruf, bahwa huruf memiliki Nama dan bentuk yang berbeda-beda. Peserta didik diberi pemahaman bahwa huruf terdiri dari huruf konsonan dan vokal dengan pelafalan sesuai dengan bentuk dan namanya. Setelah itu peserta didik diajarkan untuk mengeja suku kata, membaca kata dan kalimat. Peserta didik juga diajarkan melafalkan simbol tulisan dengan tepat, pelafalan yang baik, serta intonasi yang.

Adapun tujuan dari membaca permulaan ini menurut Akhdiah Taufina yaitu agar peserta didik dapat memahami serta mengucapkan kalimat dengan menggunakan intonasi dengan tepat. Sabarti mengatakan Langkah awal dalam membaca ini dimulai dikelas 1 dan 2. Rahim mengatakan bahwasanya membaca permulaan dilaksanakan pada kelas awal. Pada tahap ini, membaca yang difokuskan yaitu proses konseptual antara huruf dan bunyi. Walaupun begitu, menurut Farida Rahim proses dalam memahami makna lebih diutamakan pada kelas atas.

Membaca permulaan memiliki lima tahapan perkembangan yakni:



a. Tahap fantasi

Tahap fantasi adalah tahapan di mana anak memulai belajarnya dengan mengenal buku, membuka-buka tiap halaman buku, dan membawa buku yang disukai.

b. Tahap pembentukan konsep diri

Tahap pembentukan konsep diri yaitu anak mulai menempatkan dirinya sebagai pembaca, pura-pura membaca, membaca tulisan tapi tidak sesuai, mengartikan sebuah gambar dengan pengalaman yang dimiliki sebelumnya.

c. Tahap membaca gambar

Tahap membaca gambar yaitu anak mulai sadar terhadap tulisan yang terdapat pada buku, mendapatkan kata yang pernah ditemukan sebelumnya, mampu melafalkan kata, telah mengenali abjad dan kata .

d. Tahap pengenalan bacaan

Tahap pengenalan bacaan yaitu anak mulai tertarik pada bacaan, bisa mengingat tulisan pada kerangka tertentu, mulai belajar mengenali tanda-tanda yang ada pada lingkungan, dan membaca beraneka ragam tanda seperti baliho, rambu-rambu lalu lintas dan lain sebagainya.

e. Tahap membaca lancar

Tahap membaca lancar yaitu anak sudah mulai membaca beragam jenis buku tetapi guru dan orang tua tetap harus membacakan dan memantau bacaan anak.

Berdasarkan paparan dari membaca permulaan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya membaca permulaan adalah langkah awal seseorang dalam membaca untuk mengenal huruf dan kata. Ini bertujuan agar seseorang dapat mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran dengan baik.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>34</sup> Metode yang ada pada R&D adalah metode penelitian untuk melahirkan inovasi kedalam produk yang sudah ada sebelumnya ataupun produk baru untuk lebih menarik dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan

ADDIE adalah rancangan instruksional menitikberatkan pada pembelajaran individual, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Langkah-langkah atau tahapan model pengembangan ini sederhana, mudah dipahami dan sistematis dibandingkan

Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan adalah ADDIE ADDIE adalah rancangan instruksional menitikberatkan pada pembelajaran individual, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Langkah-langkah atau tahapan model pengembangan ini sederhana, mudah dipahami dan sistematis dibandingkan dengan model

---

<sup>34</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 297

pengembangan lainnya. ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser mempergunakan kata kerja (Analyze, design, develop, implement, evaluate). Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda (analysis, design, development, implementation, evaluation) mengenai komponen ADDIE tersebut.<sup>35</sup>

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada lima langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

### **a. Tahap Analyze (Analisis)**

Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu, (1) analisis silabus, meliputi kompetensi inti, dan materi pokok; (2) menganalisis sumber belajar, pada tahapan ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya; (3) analisis kebutuhan peserta didik, dalam analisis ini dilakukan wawancara dengan beberapa peserta didik untuk

---

<sup>35</sup> Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, Muhammad Suwignyo Prayogo, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD*, Jurnal Tadris IPA Indonesia, Vol. 3 No. 2, 2023, hlm. 219–227.

mengetahui kebutuhan dan permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>36</sup>

b. Tahap Design (Perancangan)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media *Karuta* meliputi beberapa kegiatan. Penyusunan media *Karuta* dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Tahap Development (Pengembangan) Pada tahap ini bahan ajar mulai dikembangkan sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan.<sup>37</sup>

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap untuk mengetahui kelayakan suatu produk media *Karuta* untuk digunakan. Produk yang telah melalui proses validasi ahli, kemudian dioperasikan oleh subjek uji

<sup>36</sup> Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3d pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).

<sup>37</sup> Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.

coba dalam skala kecil dan skala besar. Data yang diperoleh dari uji coba produk digunakan untuk merevisi produk.<sup>38</sup>

e. Tahapan Evaluation (Evaluasi)

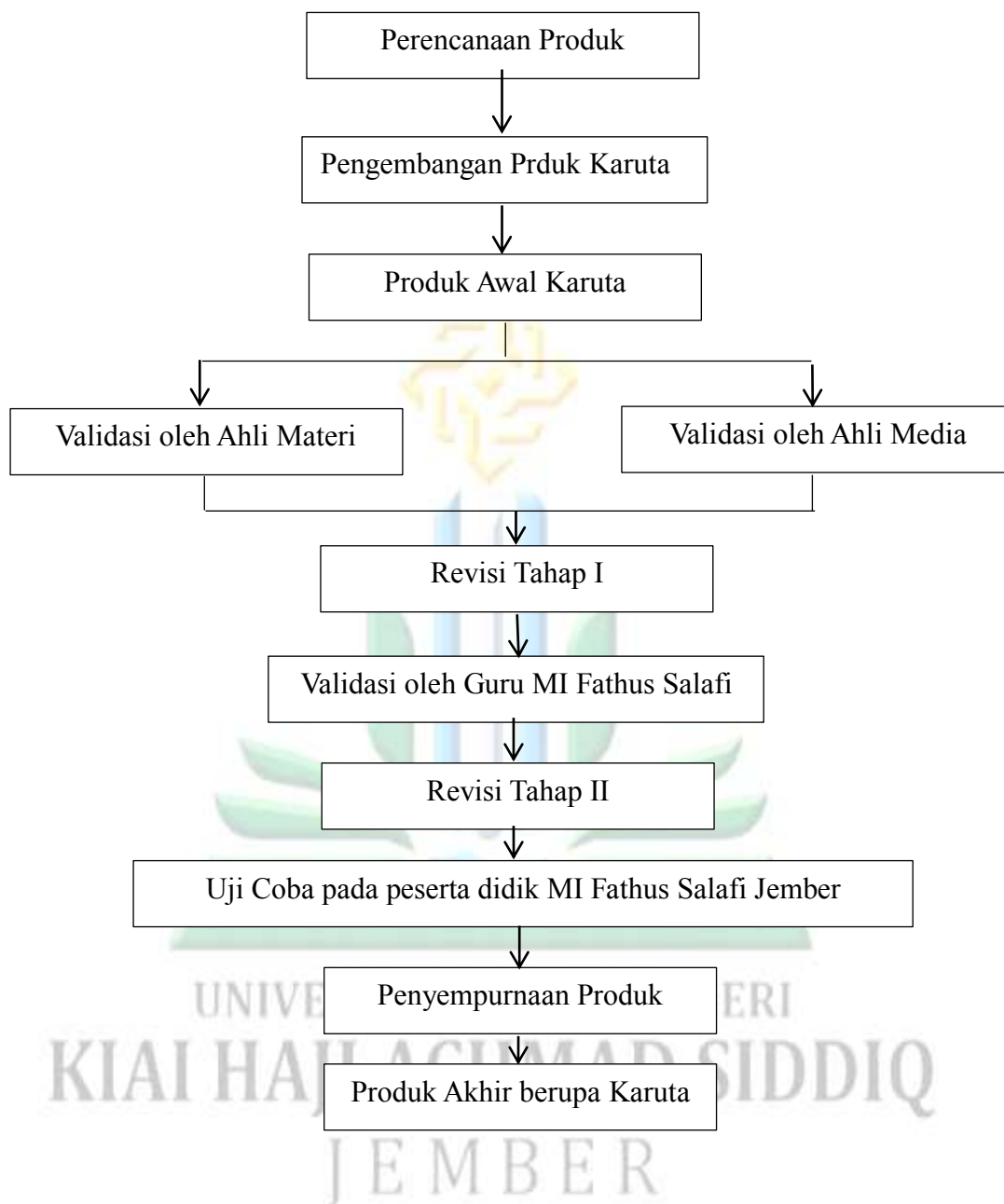
Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran, komentar, dan masukan dari siswa, guru, dan ketiga validator. Melalui penilaian tersebut dapat diketahui kelayakan instrumen penilaian ini sudah sesuai atau belum sesuai dengan evaluasi dari validator. Penilaian dilakukan dengan cara pengecekan kualitas instrumen produk ketika sebelum dan sesudah pelaksanaan uji coba. Apabila setelah dievaluasi terdapat masalah pada produk maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator instrumen, hal ini dilakukan agar instrumen yang dibuat peneliti layak digunakan.<sup>39</sup>

Prosedur pengembangan *Karuta* sebagai sumber belajar untuk peningkatan literasi peserta didik MI Fathus Salafi Ajung Jember dapat digambarkan pada bagan berikut:

---

<sup>38</sup> Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.

<sup>39</sup> Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendidri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14-26.



**Gambar 2.1 Bagan Prosedur Pengembangan Karuta**



Pada setiap lembaga, tentunya akan terlebih dahulu melakukan kegiatan analisis kebutuhan yang diharapkan agar bisa meminimalisir pengadaan sarana dan prasarana yang berlebih sehingga nantinya akan terbengkalai. Perencanaan sarana dan prasarana rencana analisis kebutuhan rencanan analisis anggaran.<sup>40</sup>

Pada tahap analisis peneliti mengidentifikasi permasalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran yang sedang berjalan, permasalahan yang terdapat di kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember yaitu pendidik masih monoton menggunakan metode ceramah hal ini menyebabkan peserta didik tidak mempunyai ketertarikan terhadap pembelajaran yang berlangsung. Peneliti juga menentukan alasan mengapa media permainan Karuta perlu dikembangkan, dikarenakan peserta didik kurang antusias dalam membaca maka peneliti memilih mengembangkan media Karuta yang dapat membangun pola pikir kritis peserta didik, ketika peserta didik tidak bisa membaca tentunya peserta didik juga tidak akan bisa untuk memahami semua pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Hal ini menjadi kesulitan bagi peserta didik dalam memahami pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memilih untuk mengembangkan media Karuta tersebut.

Setelah tahap analisis telah dilakukan, tahap selanjutnya yaitu desain. Dimana pada tahap desain ini meliputi desain rancangan media Karuta, desain kartu yang berisi gambar dan juga desain balok abjad. Dalam penentuan desain media permainan Karuta memperhatikan desain ukuran kartu yang menyesuaikan dengan ukuran saku peserta didik kelas 1 (9,5 cm x 6 cm) dan ukuran balok (4 cm

---

<sup>40</sup> Siti Syaibah Faiqotul H, Dani Hermawan, dan Ahmad Royani, "Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Star Kid's Jember," **Leaderia: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam** 3, no. 2 (Desember 2022): 108–118,

x 4 cm) yang menyesuaikan agar nyaman untuk digenggam peserta didik. Pemilihan warna kuning pada media Karuta dikarenakan warna kuning dikenal mampu membangkitkan perasaan bahagia, optimis, dan penuh energi.

Pengembangan media Karuta yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebuah wadah beserta balok huruf abjad “A-Z”. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu media Karuta hanya berupa sebuah kartu saja, namun peneliti mengembangkan media Karuta tersebut dengan sebuah wadah yang juga berisikan balok huruf abjad “A-Z”, sehingga peserta didik bisa mengeja dan menyusun huruf satu per satu sampai menjadi sebuah kata yang sesuai dengan gambar.

Setelah media Karuta sudah dikembangkan kemudian memasuki tahap selanjutnya yaitu implementation, dimana pada tahap implementation ini peneliti melakukan uji coba produk media Karuta pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang membaca terhadap peserta didik kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember.

Dari beberapa tahap diatas, memasuki tahap yang terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini merupakan tahapan akhir. Sebelum evaluasi media Karuta dilakukan pada peserta didik, media Karuta telah dievaluasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media. Dari ahli media terdapat komentar atau masukan terkait media Karuta yaitu diperhatikan terkait kerapian media Karuta, kerapian yang dimaksud yaitu terkait tata letak kartu dan balok, warna yang kurang cocok, dan permukaan yang kurang halus. Kemudian dari ahli materi terkait modul pembelajaran tidak terdapat revisi.

### **C. Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Dalam penelitian pengembangan, desain uji coba sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Produk tersebut diuji kelayakannya untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap I. Selanjutnya produk kembali dinilai oleh guru Madrasah Ibtidaiyah Ajung Jember, kemudian dilakukan revisi tahap II. Setelah itu, produk diujicobakan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember sebelum produk akan menjadi produk akhir yang layak dan berkualitas sebagai sumber belajar.

#### **2. Validator dan Subjek Uji Coba**

Validator dalam penelitian ini, ahli media pembelajaran, Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember. Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember dijadikan tempat uji coba penelitian karena belum banyak terdapat pengembangan sumber belajar berupa *Karuta*.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang proses pengembangan *Karuta* sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan, termasuk data yang berisi

masuk dari ahli materi, ahli media, dan guru Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.

2. Data tentang kelayakan Karuta, data tersebut mencakup:
  - f) Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
3. Data kuantitatif yang berupa skor penilaian (SB=5, B=4, C=3, K=2, SK=1).

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan lembar observasi. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru MI Fathus Salafi Ajung, Jember dan hasil lembar observasi oleh pendidik kepada peserta didik kelas I. Observasi

Observasi merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu, atau proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati baik dalam situasi sebenarnya maupun suatu kegiatan yang diamati baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan.<sup>41</sup>

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi di kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember dengan tujuan agar lebih memahami hal-hal yang diperlukan dalam proses penelitian.

---

<sup>41</sup> Nasution, S., & Nurbaiti, A. (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*. Guepedia.

a. Dokumentasi

Proses dokumentasi dilaksanakan sebagai bagian dari upaya mendukung kegiatan penelitian yang sedang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa jumlah peserta didik di kelas satu mencapai 21 peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik menghadapi sejumlah kendala, antara lain kesulitan peserta didik dalam membedakan huruf Abjad mulai “A-Z” yang memiliki kemiripan bentuk serta keterbatasan dalam keterampilan membaca. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidik mengalami hambatan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif guna menunjang proses belajar-mengajar. Akibatnya, pendidik lebih banyak mengandalkan buku paket sebagai sumber utama dalam menyampaikan materi. Hal ini menjadikan suasana pembelajaran kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga menurunkan minat dan antusiasme peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan suatu alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pernyataan yang diajukan pada objek untuk membantu pengamat (observer) mencatat, mengevaluasi, dan

menganalisis perilaku peserta didik ketika penerapan media *Karuta* dilakukan.<sup>42</sup> Berdasarkan hasil observasi awal terhadap pendidik dan peserta didik kelas 1, media *Karuta* dinilai memiliki potensi untuk menarik perhatian peserta didik

**Tabel 3.1**  
**Instrument Lembar Validasi Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	a. Interaktifitas					
		b. Penumbuhan motivasi belajar					
		c. Fungsi yang diharapkan (menunjang pembelajaran)					
		d. Melibatkan beberapa indera					
		e. Kemudahan untuk dipahami					
2.	Media	a. Efisiensi penggunaan media dari segi waktu					
		b. Efektifitas untuk mengatasi alat peraga					
		c. Kemudahan pengoperasian					
		d. Dapat digunakan ditempat manapun					
3.	Desain	a. Tampilan media <i>Karuta</i> cukup detail					
		b. Komposisi warna tampilan media <i>Karuta</i> menarik					
		c. Keseimbangan (ukuran tampilan <i>Karuta</i> yang disajikan)					
		d. Mudah dipahami oleh pengguna					
		e. Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)					

<sup>42</sup> Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis peserta didik. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84-94.

**Tabel 3.2**  
**Instrument Lembar Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)					
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik					
		Mendorong berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif					
		Memuat nilai-nilai karakter dan Profil Pelajar Pancasila					
2.	Kejelasan Penyajian	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
		Alur kegiatan pembelajaran logis dan sistematis					
		Dilengkapi penilaian (asesmen) yang sesuai					
3.	Kebahasaan	Bahasa sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami					
		Tidak mengandung multitafsir atau ambigu					
4.	Kegunaan	Modul mudah diterapkan dalam pembelajaran nyata					
		Memberi ruang untuk diferensiasi (berbeda kebutuhan peserta didik)					

**Tabel 3.3**  
**Instrument Lembar Validasi Guru Kelas**

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran yang digunakan membantu saya dalam mengenalkan huruf alfabet kepada peserta didik					
2.	Media pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami huruf dan tata cara penulisan huruf alfabet					
3.	Saya merasa terbantu dengan					



	adanya media pembelajaran Karuta dalam mendampingi peserta didik belajar membaca						
4.	Media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan dan diakses						
5.	Media pembelajaran membuat proses belajar membaca lebih menarik bagi peserta didik						
6.	Saya memerlukan pelatihan tambahan untuk menggunakan media pembelajaran Karuta						
7.	Media pembelajaran meningkatkan interaksi antara saya dan peserta didik						
8.	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan kurikulum						
9.	Saya sering menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehari-hari						
10.	Media pembelajaran memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar membaca						
11.	Keterkinian gambar dalam media						

Tabel 3.4

## Instrument Lembar Angket Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tsh	Tse	%
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik.								
2.	Penggunaan bahasa indonesia yang jelas.								
3.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan.								
4.	Kejelasan petunjuk kegunaan.								
5.	Tata bahasa yang digunakan								



	sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.								
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif.								
7.	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.								
8.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD.								
9.	Kartu pernyataan menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.								
10.	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.								

**Tabel 3.5**  
**Instrument Lembar Observasi**

No.	Aspek	Indikator	Penilaian					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Ketertarikan Media	Peserta didik tertarik pada warna, gambar, dan bentuk media Karuta								
		Peserta didik memperhatikan media saat pertama kali ditampilkan								
		Peserta didik menunjukkan antusiasme saat melihat tampilan media								
2.	Daya Tarik Aktivitas	Peserta didik merasa permainan media Karuta menyenangkan								
		Peserta didik tidak menunjukkan								

		kebosanan saat bermain media								
		Peserta didik ingin terus memainkan media meskipun waktu sudah selesai								
		Peserta didik merasa media Karuta menyenangkan untuk dimainkan secara berulang								
3.	Kemudahan Penggunaan	Peserta didik memahami cara bermain media Karuta tanpa perlu dijelaskan berkali-kali								
		Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat memulai permainan								
		mampu mengikuti aturan permainan secara mandiri								
		Peserta didik tidak memerlukan bantuan guru saat memainkan media								
4.	Manfaat Edukatif	Peserta didik mengakui bahwa media Karuta membantu proses belajar membaca								
		Peserta didik mampu mengenali huruf-huruf dengan lebih mudah melalui media								
		Peserta didik bisa menyebutkan kembali huruf atau kata yang telah mereka pelajari								
		Media membantu mempercepat								

		pengenalan huruf abjad								
5.	Pemahaman Materi	Peserta didik mengingat huruf/kata yang terdapat pada kartu Karuta								
		Peserta didik mampu mengaitkan huruf pada Karuta dengan kata atau benda yang relevan								
		Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam membaca sederhana setelah menggunakan media								
6.	Motivasi Belajar	Peserta didik tampak lebih semangat saat belajar dengan media Karuta								
		Peserta didik lebih fokus selama pembelajaran berlangsung								
		Peserta didik menunjukkan inisiatif untuk ikut serta dalam kegiatan								
		Peserta didik menunjukkan rasa senang dan bangga saat berhasil memainkan media dengan baik								
		Peserta didik belajar lebih lama atau lebih sering karena adanya media								

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan oleh peneliti kepada Kepala Sekolah bidang kurikulum serta guru kelas 1. Peneliti juga mewawancarai sejumlah peserta didik kelas 1 untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran serta media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Dokumentasi mencakup seluruh proses, mulai dari observasi, wawancara, pelaksanaan pembelajaran, penerapan media *Karuta*, hingga pengisian angket oleh peserta didik kelas 1. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui proses validasi media, uji coba penggunaan, serta beberapa angket tanggapan dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan peserta didik. Data kuantitatif ini dikumpulkan melalui berbagai instrumen, termasuk angket validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik, yang penilaiannya menggunakan Skala Likert.

#### a. Analisis kelayakan

Kelayakan atau kevalidan produk dalam penelitian ini dinilai oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

b. Analisis hasil observasi

Analisis data terkait lembar observasi bertujuan untuk membantu pengamat (observer) mencatat, mengevaluasi, dan menganalisis perilaku, aktivitas, atau kejadian tertentu secara sistematis dan objektif.

**Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Skor**

Data Kualitatif	Skor
SB(Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang )	2
SK ( Sangat Kurang )	1

Sumber: Saifuddin Azwar, 2007: 163

a. Data yang terkumpul dihitung skor rata-ratanya dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: X = skor rata-rata  
 $\sum X$  = jumlah skor  
 N = jumlah penilai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan Research and Development berupa produk Media Karuta untuk kelas I MI Fathus Salafi Ajung Jember dengan jumlah peserta didik 21 orang. Media Karuta disini berisi tentang permulaan peserta didik untuk bisa belajar membaca yaitu pengenalan huruf abjad “A-Z” mulai dari pengenalan nama-nama buah, hewan, dan beberapa kosa kata lainnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mana model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE, yang memuat lima tahapan yaitu tahap analisis (Analysis), tahap desain (Design), tahap pengembangan (Development), tahap implementasi (Implementation), dan tahap evaluasi (Evaluation).

#### A. Penyajian Data Hasil Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni media berupa *Karuta* berbantu dengan balok-balok huruf alfabet yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian mengenai media pembelajaran media *Karuta* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* adalah sebagai berikut:

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam model ADDIE dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran di suatu lembaga. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan di kelas, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan serta penyesuaian yang diperlukan dalam pengembangan suatu produk, selain itu juga untuk mengumpulkan dan menganalisis data mengenai permasalahan dan kebutuhan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I. Data ini kemudian akan dikaji dan dicari solusi untuk mengatasi masalah ini. Untuk memperoleh informasi tentang apa yang diproduksi dan apa yang menjadi acuan dalam proses pengembangan media Karuta. Dalam proses ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kinerja, dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut adalah penjelasan mengenai tahap analisis:

### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan sarana pembelajaran, strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru, gaya belajar peserta didik, serta hambatan-hambatan yang muncul selama proses pembelajaran. Tahapan ini dilakukan melalui observasi langsung di kelas saat proses belajar berlangsung serta melalui wawancara dengan guru di MI Fathus Salafi Ajung, Jember. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengidentifikasi

permasalahan yang muncul dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I. Upaya pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara di kelas I MI Fathus Salafi, yang memungkinkan peneliti memperoleh informasi mengenai kendala-kendala yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Dalam pengembangan media *Karuta* peneliti memperoleh informasi terkait kelayakan media *Karuta* dari ahli media yaitu bapak M. Sholahuddin Amrullah pada tanggal 15 April 2025 yang mengatakan "Media *Karuta* ini sudah bagus dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas 1. Warnanya juga sudah menarik perhatian anak-anak, karena mereka memang suka warna yang cerah. Hanya saja, kerapiannya perlu diperbaiki sedikit agar bisa lebih menarik lagi."

Berdasarkan wawancara dengan ahli media yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan bahwa dengan beberapa revisi dan perbaikan, media *Karuta* sudah siap untuk digunakan atau diterapkan pada peserta didik kelas 1.

Pengembangan media *Karuta* di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember diperlukan untuk fasilitas pembelajaran peserta didik kelas 1, hal ini dituturkan oleh Kepala yaitu bapak Taufiq Hidayat ketika wawancara pada tanggal 16 April 2025 yang mengatakan " Di sekolah ini masih monoton dengan metode ceramah ketika proses pembelajaran, jadi guru disini itu hanya menggunakan buku cetak seperti buku paket dan LKS sebagai sarana dan prasarana selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa jenuh saat belajar."

Hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah dengan jenis wawancara semi terstruktur diperoleh hasil permasalahan yaitu dalam penggunaan media pembelajaran oleh



pendidik masih belum optimal, hanya sebagian pendidik yang menggunakan media secara aktif sehingga saat proses pembelajaran berlangsung pendidik masih menggunakan metode ceramah. Dengan itu maka perlu dikembangkannya media yang efisien dan praktis sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja oleh pendidik dan peserta didik<sup>43</sup>.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, tentunya guru kelas lebih mengetahui terkait peserta didik yang ada di dalam kelas. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas 1 B yaitu ibu Hilda Mawardah dimana beliau mengatakan “ Kalau di kelas 1 B ini anak-anak masih belum lancar membaca mbak, dan ada 4 anak yang memang belum bisa dan masih tidak

Dari hasil wawancara dengan wali kelas I juga diketahui bahwa kurang lebih 4 peserta didik di kelas I B masih belum sepenuhnya memahami dan mengerti terkait pengenalan huruf alfabet serta kurang dalam kemampuan membacanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik lebih antusias ketika proses pembelajaran menggunakan ruangan multi media, baik menggunakan Powerpoint maupun video, namun hanya sebagian guru yang menerapkannya dalam proses pembelajaran<sup>44</sup>.

Berdasarkan pemaparan tersebut, beberapa hal yang ditemukan peneliti dalam analisis kebutuhan, sesuai dengan faktor yang menyebabkan media pembelajaran belum dapat diterapkan dengan maksimal dan kurangnya minat peserta didik untuk membaca.

---

<sup>43</sup> Mufidatul Husna “Wawancara dengan Ibu Mufidatul Husna”, 11 April 2025

<sup>44</sup> Hilda, “Wawancara Dengan Bu Gina”, 11 April 2025

Pendidik menghadapi kesulitan dalam proses mengajar karena keterbatasan sumber belajar tersebut, terutama untuk menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya adalah dengan pengembangan media pembelajaran media *Karuta* dengan model pembelajaran *direct instruction* dapat meningkatkan antusias peserta didik selama proses pembelajaran dan menggunakan media yang mudah untuk dioperasikan bagi pendidik. Dengan menggunakan media *Karuta* sebagai media pembelajaran peserta didik dapat bermain beserta membaca.

b. Analisis Materi

Analisis materi merupakan tahapan pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan substansi materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Pemilihan mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama peserta didik serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I B. Melalui analisis ini, peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang paling sesuai guna mendukung efektivitas implementasi produk pembelajaran yang dirancang.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema “Membaca!” memiliki keterkaitan yang erat dengan penggunaan media *Karuta*. Pengembangan media ini disesuaikan dengan kondisi nyata yang dihadapi oleh peserta didik, di mana sebagian dari mereka masih

mengalami kesulitan dalam mengenal huruf abjad “A–Z”. Oleh karena itu, diperlukan media *Karuta* yang dapat mendukung dan mempermudah peserta didik dalam mengembangkan keterampilan membaca, dimulai dari tahap pengenalan huruf abjad.

**Tabel 4.1**  
**Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A**  
**Elemen Pemahaman**

Elemen	Capaian Pembelajaran
<b>Menyimak</b>	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
<b>Membaca</b>	Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.
<b>Membaca dan Mempresentasikan</b>	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu

Elemen	Capaian Pembelajaran
	percakapan dan diskusi sesuai tata cara. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi mengenai hal hal menarik di lingkungan sekitar.
<b>Menulis</b>	Peserta didik mampu menulis berbagai teks dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menggunakan kaidah sederhana kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks. Peserta didik terampil menulis kalimat dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IB dan komite sekolah yakni dalam penerapan kurikulum merdeka ini banyak pendidik yang masih beradaptasi karena peralihan dari kurikulum 2013, para pendidik sebagian telah memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, namun, hanya sebagian guru atau pendidik yang sehingga saat proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) <sup>45</sup>.

## b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis terhadap tujuan pembelajaran merupakan langkah untuk memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, analisis tersebut dilakukan pada fase A sesuai dengan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan kajian materi, topik yang dipilih telah diselaraskan dengan penggunaan media Karuta serta diterapkan melalui model pembelajaran *direct instruction* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bertema “Membaca!”. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dirancang berdasarkan hasil analisis tersebut.

**Tabel 4.2**  
**Tujuan Pembelajaran**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<p>a) Peserta didik dapat membedakan huruf abjad mulai "a-z".</p> <p>b) Peserta didik dapat menyusun huruf abjad satu per satu menjadi sebuah kata.</p> <p>c) Peserta didik dapat membacakan sebuah kata yang telah disusunnya.</p>
----------------------------	---

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan dan desain adalah sebagai berikut:

### a. Menyusun Materi Serta Modul Ajar

Dalam penelitian ini, peneliti merancang materi "Membaca!" yang merupakan bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas I, dan penyusunannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi tersebut disajikan melalui media pembelajaran

Karuta, dengan fokus penerapan di kelas I. Selain itu, peneliti juga menyusun modul ajar yang akan digunakan saat pelaksanaan uji coba produk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Modul ajar tersebut telah mendapatkan persetujuan dari dosen ahli materi, Bapak Shidiq Ardianta. Modul ajar dapat dilihat pada lampiran 3

b. **Perancangan Awal**

Pada tahap perancangan awal ini, peneliti menyiapkan rancangan awal pada media *Karuta*.

Pembuatan media *Karuta* ini memanfaatkan balok kayu dan triplek. Langkah pertama setelah menentukan materi dan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan mendesain . Pengembangan media ini disajikan dalam bentuk Balok yang nanti terdapat kartu dan balok abjad.

Tahap perancangan awal media *Karuta* sebagai berikut :

**1. Penentuan Desain**

- a. Ukuran ( Sesuaikan ukuran kartu dengan saku peserta didik, serta sesuaikan ukuran balok agar nyaman untuk digenggam peserta didik ).

Ukuran kartu yang diterapkan yaitu 9,5 cm x 6 cm karena sesuai dengan ukuran saku peserta didik, sehingga kartu bisa dibawa kemanapun oleh peserta didik dengan aman.

Ukuran balok yang digunakan peneliti dalam pembuatan media *Karuta* yaitu 4 cm x 4cm, karena cukup mudah untuk dipotong

atau dibentuk dengan alat pertukangan standar sehingga mempermudah dalam pengerjaan proyek dan juga nyaman untuk digenggam oleh tangan peserta didik kelas 1.<sup>46</sup>

- b. Warna Kuning ( Memilih warna yang menarik untuk anak-anak, seperti warna kuning yang peneliti gunakan. Karena warna kuning termasuk warna cerah dan dapat merangsang konsentrasi untuk membantu meningkatkan focus dan daya ingat peserta didik.<sup>47</sup> Warna kuning juga dikenal mampu membangkitkan perasaan bahagia, optimis, dan penuh energi.<sup>48</sup> Selain itu warna kuning dapat meningkatkan kreativitas karena dapat merangsang otak untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif, cocok digunakan dalam ruang belajar atau media edukatif.<sup>49</sup>
- c. Motif Huruf Abjad ( Penggunaan motif huruf abjad dapat membantu anak merasa familiar dengan bentuk huruf secara visual, sehingga proses pengenalan huruf menjadi lebih cepat dan menyenangkan.<sup>50</sup> Abjad yang disertai dengan gambar atau warna tertentu akan mempermudah anak mengasosiasikan huruf dengan benda atau bunyi, seperti A untuk Apel, B untuk

<sup>46</sup> Forest Products Laboratory. (2020). *Wood Handbook – Wood as an Engineering Material*. Madison, WI: U.S. Department of Agriculture.

<sup>47</sup> Elliot, Andrew J., and Markus A. Maier. "Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans." *Annual Review of Psychology*, 2024

<sup>48</sup> Cherry, Kendra. "The Color Psychology of Yellow." *Verywell Mind*, 2024

<sup>49</sup> Labrecque, Lauren I., & Milne, George R. "Exciting Red and Competent Blue: The Importance of Color in Marketing." *Journal of the Academy of Marketing Science*, 2024

<sup>50</sup> Piasta, S. B., Justice, L. M., McGinty, A. S., & Kaderavek, J. N. (2024). *Increasing Young Children's Letter Knowledge*. *Journal of Early Childhood Literacy*



Bola, dll.<sup>51</sup> Motif abjad membuat media pembelajaran lebih interaktif dan kontekstual, terutama apabila digunakan pada alat seperti balok kayu (woodenblock), atau mainan edukatif.<sup>52</sup> Dengan itu, anak akan lebih tertarik dan aktif saat belajar menggunakan media yang memiliki elemen visual seperti huruf, karena terasa seperti bermain sambil belajar.<sup>53</sup>

2. **Pemilihan Bahan** ( Bahan yang digunakan media Karuta ini yaitu kayu. Kayu yang dipilih berupa kayu jati untuk kotak media, kayu jati merupakan kayu yang sangat kuat dan tahan lama, stabil dan tidak mudah menyusut, aman dan juga ramah anak apabila dolah dengan baik.<sup>54</sup> Setelah diproses dengan baik seperti diampelas halus sehingga kayu jati menjadi aman digunakan anak-anak karena tidak mudah tergores atau pecah.

Berikut ini adalah desain rancangan media *Karuta*:



**Gambar 4.2**  
**Desain media *Karuta***

<sup>51</sup> Neuman, S. B., & Roskos, K. (2024). *Literacy Knowledge in Practice: Contexts of Participation for Young Writers and Readers*. Reading Research Quarterly

<sup>52</sup> National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2024). *Developmentally Appropriate Practice Guidelines*

<sup>53</sup> Wasik, B. A., & Bond, M. A. (2024). *Using Literacy-Rich Environments to Support Emergent Literacy*. The Reading Teacher

<sup>54</sup> Sumardi, I., & Ahmad, M. (2024). *Properties and Durability of Teak Wood (Tectona grandis) for Sustainable Applications*. Journal of Wood Science and Technology



1) **Kartu permainan**

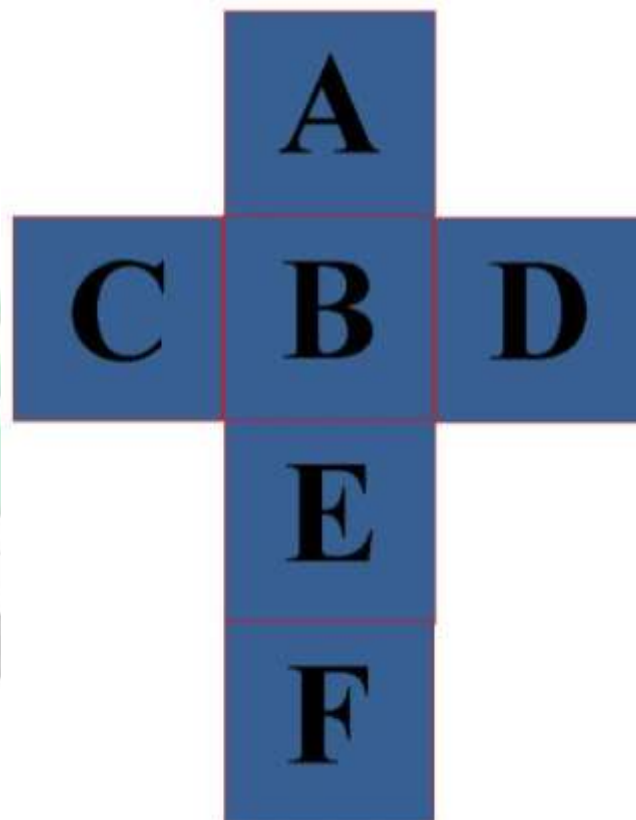
Kartu permainan adalah untuk.....



Gambar 4.3  
Desain Kartu

2) **Balok Abjad**

Balok Abjad adalah.....



Gambar 4.4  
Desain Balok Abjad



**Gambar 4.5**  
**Hasil jadi media Karuta**

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Proses ini mencakup validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru kelas). Selama proses validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru kelas) dijabarkan dibawah ini:

#### a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu bapak M.Sholahuddin, M.Pd. Angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil dari validasi media dapat disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Media**

No.	Aspek	Indikator	Skor					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Pembelajaran	f. Interaktifitas				✓		4	5	80%
		g. Penumbuhan motivasi belajar					✓	5	5	100%
		h. Fungsi yang diharapkan (menunjang pembelajaran)					✓	5	5	100%
		i. Melibatkan beberapa indera					✓	5	5	100%
		j. Kemudahan untuk dipahami				✓	4	5	5	80%
2.	Media	e. Efisiensi penggunaan media dari segi waktu				✓		4	5	80%
		f. Efektifitas untuk mengatasi alat peraga					✓	5	5	100%
		g. Kemudahan pengoperasian					✓	5	5	100%
		h. Dapat digunakan ditempat manapun					✓	5	5	100%
3.	Desain	f. Tampilan media Karuta cukup detail				✓		4	5	80%
		g. Komposisi warna tampilan media Karuta menarik				✓		4	5	80%
		h. Keseimbangan (ukuran tampilan Karuta yang disajikan)					✓	5	5	100%
		i. Mudah dipahami oleh pengguna					✓	5	5	100%
		j. Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)					✓	5	5	100%
<b>Jumlah Skor</b>							66	70	1.300%	
<b>Presentase</b>										

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

$$V = \frac{66}{70} \times 100\% = 94\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Hasil presentasi validasi ahli media diperoleh sebesar 94% dengan kategori sangat atau sangat layak dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan.

#### b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. Angket validasi materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek	Indikator	Penilaian					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓		4	5	80%
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓		4	5	80%
		Mendorong berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif					✓	5	5	100%
		Memuat nilai-nilai karakter dan Profil					✓	5	5	100%

		Pelajar Pancasila								
2.	Kejelasan Penyajian	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓		4	5	80%
		Alur kegiatan pembelajaran logis dan sistematis				✓		4	5	80%
		Dilengkapi penilaian (asesmen) yang sesuai					✓	5	5	100%
3.	Kebahasaan	Bahasa sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami				✓		4	5	80%
		Tidak mengandung multitafsir atau ambigu				✓		4	5	80%
4.	Kegunaan	Modul mudah diterapkan dalam pembelajaran nyata				✓		4	5	80%
		Memberi ruang untuk diferensiasi (berbeda kebutuhan peserta didik)				✓		4	5	80%
<b>Jumlah Skor</b>								47	55	940%
<b>Presentase</b>										

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

$$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 94\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

Hasil presentasi validasi ahli media diperoleh sebesar 94% dengan kategori sangat layak dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan.

### c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.. Angket validasi bahasa akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tsh	Tse	%
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik.				✓		5	5	100%
2.	Penggunaan bahasa indonesia yang jelas.				✓		4	5	80%
3.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan.					✓	5	5	100%
4.	Kejelasan petunjuk kegunaan.					✓	5	5	100%
5.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓		5	5	100%
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif.				✓		4	5	80%
7.	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.				✓		4	5	80%
8.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD.				✓		4	5	80%
9.	Kartu pernyataan				✓		4	5	80%

	menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.								
10.	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓		4	5	80%
Jumlah							43	50	880
Presentase							82%		

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

$$V = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Keterangan:

V= validitas

Tse = Totalitas empiric

Tsh = Totalitas skor maximal

Hasil presentasi validasi ahli bahasa diperoleh sebesar 86% dengan kategori sangat atau sangat layak dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan.

#### d. Validasi Ahli Pembelajaran

**Tabel 4.7**  
**Hasil Validasi Ahli pembelajaran**

No.	Kriteria	Skor					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Media pembelajaran yang digunakan membantu saya dalam mengenalkan huruf alfabet kepada peserta didik					✓	5	5	100 %
2.	Media								

	pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami huruf dan tata cara penulisan huruf alfabet				✓	5	5	100%
3.	Saya merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran Karuta dalam mendampingi peserta didik belajar membaca				✓	4	5	80%
4.	Media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan dan diakses				✓	4	5	80%
5.	Media pembelajaran membuat proses belajar membaca lebih menarik bagi peserta didik				✓	5	5	100%
6.	Saya memerlukan pelatihan tambahan untuk menggunakan media pembelajaran Karuta				✓	4	5	80%
7.	Media pembelajaran meningkatkan interaksi antara saya dan peserta didik				✓	5	5	100%
8.	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan				✓	4	5	80%



	kurikulum							
9.	Saya sering menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehari-hari			✓		4	5	80%
10.	Media pembelajaran memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar membaca				✓	5	5	100%
11.	Keterkinian gambar dalam media				✓	5	5	100%
<b>Jumlah Skor</b>						50	55	1000 %
<b>Presentase</b>								

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

$$V = \frac{50}{55} \times 100\% = 90,5 \%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

Hasil presentasi validasi ahli pembelajaran diperoleh sebesar 90,5% dengan kategori sangat layak dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan.

#### 4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini adalah tahap pada penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, dimana pada tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan atau

melaksanakan uji coba produk media *Karuta* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Membaca!” pada kelas I MI Fathus Salafi Ajung Jember yang dibuat oleh peneliti serta sudah mendapatkan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru kelas). Pada tanggal 11 April 2025 dilakukan uji coba dalam proses pembelajaran di MI Fathus Salafi Ajung Jember pada kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah peserta didik keseluruhan yaitu 21 peserta didik. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan di ruang kelas I berlangsung dengan tertib serta tanpa adanya hambatan.

Pelaksanaan uji coba dilakukan beberapa kali pertemuan secara tatap muka. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru kelas I dan peserta didik. Selanjutnya, pada pertemuan berikutnya peneliti melaksanakan uji coba produk media *Karuta* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dokumentasi pelaksanaan uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti ditampilkan dalam bentuk gambar sebagai bukti kegiatan, sebagaimana disajikan berikut ini:



**GAMBAR 4.6**  
**Implementasi Media Karuta<sup>55</sup>**

Gambar 4.6 di atas memperlihatkan aktivitas observasi yang dilakukan oleh peneliti. Observasi tersebut dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Membaca” yang berfokus pada pengembangan keterampilan membaca peserta didik.

Kepraktisan produk didapatkan dengan mengisi lembar observasi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik kelas 1 dengan jumlah 21 peserta didik. Berikut hasil lembar observasi yang telah dilakukan setelah penerapan media permainan Karuta tersebut.

**Tabel 4.9**  
**Uji Hasil observasi Kelas I**

No.	Aspek	Indikator	Penilaian					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Ketertarikan Media	Peserta didik tertarik pada warna, gambar, dan bentuk media Karuta					√	5	5	100%
		Peserta didik memperhatikan					√	5	5	100%

<sup>55</sup> Praktek penerapan media Karuta 9 Mei 2025

No.	Aspek	Indikator	Penilaian					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
		media saat pertama kali ditampilkan								
		Peserta didik menunjukkan antusiasme saat melihat tampilan media				✓		4	5	80%
2.	Daya Tarik Aktivitas	Peserta didik merasa permainan media Karuta menyenangkan				✓		4	5	80%
		Peserta didik tidak menunjukkan kebosanan saat bermain media					✓	5	5	100%
		Peserta didik ingin terus memainkan media meskipun waktu sudah selesai				✓		4	5	80%
		Peserta didik merasa media Karuta menyenangkan untuk dimainkan secara berulang					✓	5	5	100%
3.	Kemudahan Penggunaan	Peserta didik memahami cara bermain media Karuta tanpa perlu dijelaskan berkali-kali				✓		4	5	80%
		Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat memulai permainan				✓		4	5	80%
		Mampu mengikuti aturan permainan secara mandiri					✓	5	5	100%
		Peserta didik tidak memerlukan bantuan guru saat memainkan media					✓	5	5	100%

No.	Aspek	Indikator	Penilaian					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
4.	Manfaat Edukatif	Peserta didik mengakui bahwa media Karuta membantu proses belajar membaca				✓		4	5	80%
		Peserta didik mampu mengenali huruf-huruf dengan lebih mudah melalui media				✓		4	5	80%
		Peserta didik bisa menyebutkan kembali huruf atau kata yang telah mereka pelajari				✓		4	5	80%
		Media membantu mempercepat pengenalan huruf abjad				✓		4	5	80%
5.	Pemahaman Materi	Peserta didik mengingat huruf/kata yang terdapat pada kartu Karuta					✓	5	5	100%
		Peserta didik mampu mengaitkan huruf pada Karuta dengan kata atau benda yang relevan					✓	5	5	100%
		Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam membaca sederhana setelah menggunakan media				✓		4	5	80%
6.	Motivasi Belajar	Peserta didik tampak lebih semangat saat belajar dengan media Karuta					✓	5	5	100%
		Peserta didik lebih				✓		4	5	80%

No.	Aspek	Indikator	Penilaian					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
		fokus selama pembelajaran berlangsung								
		Peserta didik menunjukkan inisiatif untuk ikut serta dalam kegiatan					√	5	5	100%
		Peserta didik menunjukkan rasa senang dan bangga saat berhasil memainkan media dengan baik					√	5	5	100%
		Peserta didik belajar lebih lama atau lebih sering karena adanya media					√	5	5	100%

Berdasarkan data dari angket hasil observasi terhadap penggunaan media *Karuta* dalam dalam Tabel 4.8 persentase kelayakan media tersebut dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad V = \frac{104}{115} \times 100\% = 90,4\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

Hasil perhitungan kelayakan media berdasarkan lembar observasi terhadap penggunaan media pembelajaran *Karuta*

menunjukkan skor sebesar 90,4%. Skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid/Sangat Layak".

## 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi keberhasilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Karuta* yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Fathus Salafi Ajung, Jember, serta menilai kelayakan media tersebut untuk digunakan. Untuk mengukur validitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan, dilakukan evaluasi pada tanggal 14 April 2025 melalui analisis angket hasil observasi. Instrumen ini digunakan sebagai alat penilaian terhadap media pembelajaran yang telah diimplementasikan selama proses pembelajaran berlangsung.

### B. Analisis Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini diperkuat melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru kelas) di MI Fathus Salafi Ajung, Jember. Validasi media dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., dosen mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar di UIN KHAS Jember. Validasi materi diberikan oleh Bapak Sidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd., dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di UIN KHAS Jember. Sementara itu, validasi dilakukan oleh Ibu Hilda Mawardah, S.Pd., selaku guru kelas I di MI Fathus Salafi Ajung, Jember.



## 1. Analisis Proses Pengembangan Media

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Karuta.*, data dianalisis melalui beberapa tahap untuk menjamin kualitas media yang dihasilkan. Penelitian ini menerapkan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama. Tahap awal, yakni analisis, mencakup identifikasi kebutuhan, materi, dan kinerja, yang diperoleh melalui observasi, serta dokumentasi.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, yang mencakup proses pembuatan media serta validasi oleh para ahli, seperti ahli materi, media, bahasa, dan pembelajaran. Tahap ini menghasilkan komponen fisik berupa media pembelajaran *Karuta* setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakannya. Masukan dan saran dari para ahli dianalisis dan digunakan sebagai dasar revisi guna menyempurnakan media pembelajaran *Karuta* sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Pada tahap implementasi, data dianalisis melalui hasil angket respons peserta didik untuk menilai daya tarik media dalam pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang berfungsi sebagai refleksi terhadap seluruh proses pengembangan media pembelajaran *Karuta*, dengan tujuan memastikan media yang dihasilkan telah sesuai dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dapat diperoleh dari hasil validasi ahli



media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak M. Sholahuddin Amrullah, M. Pd, Ahli materi pada penelitian ini adalah bapak Sidiq Ardianta, S. Pd, M.Pd, Ahli bahasa pada penelitian ini adalah Shidiq Ardianta, S,Pd., M.Pd Sedangkan ahli pembelajaran adalah ibu Hilda Mawardah. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.10**  
**Penyajian Hasil Validasi**

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1	Ahli Media	94%	Sangat valid
2	Ahli Materi	94%	Sangat valid
3	Ahli Bahasa	86%	Sangat valid
4	Ahli Pembelajaran	90,5%	Sangat valid
<b>Nilai rata-rata presentase</b>		<b>91 %</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan analisis data pada tabel validasi dari validator media menunjukkan skor 94%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Sedangkan, validasi dari validator materi menunjukkan skor 94%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Validasi dari validator bahasa menunjukkan skor 86%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Dan validasi dari validator ahli pembelajaran menunjukkan skor 90,5%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Sehingga di dapatkan skor presentase 91% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Karuta* “Sangat Valid”. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji coba lapangan setelah melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari validator sebagai dasar

pengembangan lebih lanjut agar media ini semakin optimal untuk diterapkan dalam pembelajaran.

### 3. Analisa Hasil observasi

Pemberian angket hasil observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat minat dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Karuta* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun hasil uji hasil observasi disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.11**  
**Data Hasil Observasi**

Data	Skor	Kategori Hasil observasi
Ketertarikan peserta didik	93%	Sangat menarik

Sumber: Diolah Dari Data Angket Hasil observasi

Dengan perolehan skornya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = jumlah dalam bentuk presentase

$\sum x$  = jumlah skor total

X 1 = jumlah skor maximal

$$P = \frac{196}{210} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan hasil rata-rata hasil observasi yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media *Karuta* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase sebesar 94%. Hal

ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran permainan teka teki silang dikategorikan sangat menarik.





### C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk pada ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru kelas), peneliti disini melakukan revisi produk yang mana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan, berikut tampilan tabel mengenai perubahan media pembelajaran *Karuta* sebelum direvisi dan sesudah direvisi.

Dari hasil validasi , media *Karuta* ini sudah diperbaiki berdasarkan dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Pada aspek media, terdapat revisi pada bagian kerapian cat dan motif yang mana kurang dalam kerapian. Kemudian pada aspek materi, tidak ada revisi pada bagian materi karena sudah sesuai dengan kebutuhan.

Pada gambar dibawah ini merupakan saran dari validator ahli media, yang mana memberikan saran agar produk yang dikembangkan oleh peneliti disini menghasilkan produk yang lebih baik.

**GAMBAR 4.8**  
**Revisi Ahli Media**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
<p>ada 2 bagian (tempat Block balok dan block untuk bermain), warna kurang menarik, dan terlalu polos</p> 	<p>Menjadi 1 bagian yang terdiri dari tempat Block balok dan block untuk bermain serta warna lebih menarik</p> 	<p>Tempat block lebih praktis dan menarik</p>
<p>Tempat balok sulit di tarik untuk dikeluarkan</p> 	<p>Tempat balok diberi tali pita untuk mempermudah ketika mengeluarkan</p> 	<p>Lebih mempermudah untuk mengeluarkan balok dari tempatnya</p>

Revisi produk oleh ahli media mencakup aspek kerapian media, khususnya pada bagian penempelan stiker yang dinilai kurang kuat, sehingga menyebabkan beberapa stiker terlepas dari media. Hal ini berdampak pada menurunnya daya tarik visual media Karuta, yang pada akhirnya dapat memengaruhi minat dan ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain revisi yang diberikan oleh ahli media, peneliti juga melakukan perbaikan terhadap produk secara mandiri. Salah satu bentuk revisi yang dilakukan adalah penambahan fitur kunci dan alat bawaan (cangkingan) pada media yang sebelumnya belum tersedia. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan aspek

kepraktisan dan kemudahan dalam mobilitas, sehingga memudahkan guru atau pengguna dalam membawa dan memindahkan media Karuta selama proses pembelajaran berlangsung.



## BAB V KAJIAN DAN SARAN

### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

#### 1. Kajian Produk Akhir

Pengembangan media merupakan suatu peningkatan dalam sebuah produk yang sudah dilakukan oleh peneliti kemudian dilakukannya pengujian terhadap hasil dari kelayakan produk yang sudah dihasilkan tersebut. Sedangkan media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dengan lebih efektif dan menyeluruh<sup>56</sup>.

Salah satu media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Karuta*, yaitu media visual berupa kartu bergambar yang disertai dengan teks atau kata-kata. *Karuta* termasuk dalam media visual yang menggabungkan simbol, kata-kata, dan gambar, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Sehingga media pembelajaran *Karuta* adalah media kartu yang berisikan symbol atau gambar dan juga

---

<sup>56</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018): 171, doi:10.33511/misykat.v3n1.171.

kata-kata yang sesuai dengan gambar tersebut. *Karuta* merupakan permainan yang berasal dari Jepang, dimana dimainkan oleh dua orang yang berlawanan dan masing-masing dari pemain memegang satu kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban. Media *Karuta* dikembangkan dengan pengembangan *woodenblock* yang disertakan balok-balok huruf abjad “A-Z” guna untuk menyusun kata yang sesuai dengan gambar yang terdapat di kartu tersebut. Menurut Saitama Prefecture *Karuta Association* mengungkapkan bahwa *Karuta* ini merupakan permainan dengan satu lawan satu dan mereka bersaing dalam mengambil kartu dengan wilayah yang sudah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan 100 kartu bermain, kemudian wilayah kartu siapa yang duluan habis maka dialah pemenang dari permainan tersebut. Pada permainan ini lebih mengutamakan kecepatan tangan dalam pemilihan kartu agar tidak didahului oleh lawan bermain.

Selain itu, media ini memungkinkan pendidik untuk mendorong motivasi belajar peserta didik serta mengajak peserta didik untuk lebih aktif selama proses belajar mengajar melalui model pembelajaran *direct instruction* yang mengajak seluruh peserta didik untuk menyelesaikan atau menjawab pertanyaan dari pendidik secara bergantian. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.



## 2. Kajian Kelayakan dan Kemenarikan

- a. Analisis kelayakan oleh validator ahli media memperoleh hasil dengan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid yang dapat dilihat dari aspek desain media *Karuta* dan penyajiannya. Hasil kelayakan dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid dapat dilihat dari buku panduan, modul ajar, dan buku materi. Hasil kelayakan dari ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat valid dapat dilihat dari bahasa yang digunakan pada modul dan buku materi. Sedangkan hasil kelayakan dari ahli pembelajaran diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid dapat dilihat dari media *Karuta*, modul ajar, dan buku panduan. Pengembangan media *Karuta* ini memperoleh hasil sama dengan penelian dan pengembangan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu dengan hasil yang sama yaitu layak atau valid. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan kualitas yang baik<sup>57</sup>.
- b. Hasil Uji Respons Peserta Didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 93%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Menurut peserta didik media *Karuta* sangat praktis untuk digunakan. Hasil kepraktisan media *Karuta* sama dengan praktisan penelitian yang dilakukan oleh Mardiah yaitu menghasilkan produk yang praktis. Secara keseluruhan,

---

<sup>57</sup> Shabrina, ‘Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun’.



penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran *Karuta* dapat membuat peserta didik lebih mudah dan semangat dalam mengeal huruf Abjad “A-Z” sebagai awal dari belajar membaca. Maka pengembangan produk media *Karuta* ini dapat digunakan dengan praktis pada proses pembelajaran baik disekolah ataupun dirumah<sup>58</sup>.

## **B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

- a. Kepala sekolah memberikan saran terhadap produk media Karuta yang telah dikembangkan, seharusnya media Karuta ini bisa lebih bervariasi lagi untuk kosa katanya juga tidak hanya bisa diterapkan untuk kosa kata yang mempunyai 4 huruf melainkan lebih dari itu.
- b. Waka kurikulum tentunya mengetahui lebih luas terkait pembelajaran di lembaga tersebut, saran yang diberikan oleh waka kurikulum terhadap produk pengembangan media Karuta yaitu seharusnya media Karuta bisa diterapkan tidak hanya untuk kelas 1 melainkan juga bisa diterapkan untuk kelas Tingkat atas dengan mata Pelajaran dan materi yang berbeda.
- c. Pendidik juga lebih memahami dan mengenal peserta didiknya baik dari cara belajarnya sampai dengan kemampuan masing-masing dari peserta didik. Pendidik menyarankan seharusnya media Karuta ini bisa dikembangkan dalam bentuk audio visual, karena peserta didik akan

---

<sup>58</sup> Audria Gutrisia dan Dini Faisal, "Card Game Media Belajar Pendidikan Seks Bagi Anak Usia 6-8", *Program Studi Desain Komunikasi*, 11 (2021), 356.

lebih mudah menangkap pembelajaran ketika media pembelajaran disertai dengan penjelasan yang disertai dengan gambar dan suara.

- d. Bagi peneliti lain seharusnya gambar yang terdapat dalam media Karuta ini berupa gambar nyata dan bukan gambar berupa animasi, karena media yang bagus yaitu media yang sesuai dengan kehidupan nyata.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media *Karuta* ini dapat didistribusikan dan dimanfaatkan oleh peserta didik kelas 1 (satu) di SD/MI di wilayah Jember dengan tujuan agar dapat menjadi sumber pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia serta menggerakkan semangat peserta didik dalam belajar membaca sesuai umur mereka. Namun, dalam distribusi dan produksi massal, tetap perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik terlebih dahulu agar penyebaran produk ini tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Peneliti juga melakukan desiminasi berupa penyebaran video terkait tata cara penerapan media *Karuta* dengan tujuan untuk mempermudah pihak yang membutuhkan terkait pengembangan media *Karuta* berupa tata cara penerapannya, video tersebut dapat diakses di link youtube berikut :

<https://youtu.be/s8AZ7QAUZx8?si=WxLN5bbpesc55Tgr>

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Produk pengembangan media *Karuta* ini hanya terbatas pada usia dini jenjang SD/MI fase A. Oleh karena itu perlu dikembangkan lagi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Aku Bisa!” yang sesuai dengan usia peserta didik, dengan cara yang lebih mudah dan praktis, serta dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain.
- b. Model pengembangan ini didasarkan pada model ADDIE. Oleh karena itu, dalam pengembangan produk selanjutnya, dapat diterapkan model pengembangan lain yang berbeda.
- c. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dikelas 1 (satu), produk ini akan lebih bermanfaat jika dapat dikembangkan di lingkungan sekolah lainnya.
- d. Keterbatasan dalam penyusunan balok huruf yang hanya bisa diterapkan dalam kata yang terdiri dari 4 huruf, diharapkan pihak yang ingin mengembangkan produk media *Karuta* bisa mengembangkan dalam kata yang lebih luas.
- e. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk merancangnya dengan desain yang lebih menarik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

### C. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media *Karuta* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi “Aku Bisa!” telah diuraikan pada

pembahasan sebelumnya. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil penelitian tersebut:

Pengembangan Media *Karuta* ini menggunakan ukuran kartu yang diterapkan yaitu 9,5 cm x 6 cm karena sesuai dengan ukuran saku peserta didik, sehingga kartu bisa dibawa kemanapun oleh peserta didik dengan aman. Ukuran balok yang digunakan peneliti dalam pembuatan media *Karuta* yaitu 4 cm x 4cm, karena cukup mudah untuk dipotong atau dibentuk dengan alat pertukangan standar sehingga mempermudah dalam pengerjaan proyek dan juga nyaman untuk digenggam oleh tangan peserta didik kelas 1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Media *Karuta* ini dilengkapi dengan huruf Abjad “A-Z” dan juga gambar yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Agar peserta didik lebih menarik dan mudah digunakan.

1. Kelayakan media pembelajaran *Karuta*. yang dilengkapi dengan woodenblock berisikan balok-balok huruf Abjad “A-Z” untuk peserta didik kelas 1 (satu) di MI Fathus Salafi Ajung Jember dievaluasi melalui uji validasi. Penilaian ini merupakan tahap awal sebelum media digunakan dalam uji coba. Proses validasi melibatkan empat validator yang menilai dari aspek media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 91%, mengindikasikan bahwa media ini tergolong valid atau layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Amelia dan Bayharti, "Pengembangan Media Permainan Kartu Jepang Chemo-Karuta Pada Topik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMA," (2019).
- Depag RI, *Alquran Terjemahan*, 1-5.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran*. *Journal of Student Research*, (2023).
- Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi Andika, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut", (2021).
- Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). *Peran orang tua dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik sekolah dasar*, (2020).
- Gunardi, A., Aris, I. E., & Wijaya, S. *Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan Anak Usia 7 Tahun*. (2023)
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011).
- Hayati, L. *Pengembangan media pembelajaran flashcard di sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, (2021).
- Karomah, S. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendidikan Anak Di Desa Gondanglegi Dan Desa Sumberagung Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2015).
- Lipeserta didikti, R., Saputra, O., & Windarti, I. *Peranan media dalam pembelajaran*. *Jurnal Kesehatan*, (2016).
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 26-28
- Nisa, U., & Cahyo, E. D. *PENGARUH PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA DINI DI TK REJO ASRI*. (2023).

- Nurrita, T. *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik*. Jurnal misykat, 3(1), 171-187 (2018).
- Rokmana, R., Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. *Peran budaya literasi dalam meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah dasar*, (2023)
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. *Pengembangan media flashcard materi pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(2), 2754-2761 (2022).
- Sirate, S. F. S., & Yaumi, M. (2017). *Perspektif belajar sebagai landasan psikologis dalam pengembangan media dan teknologi pembelajaran*, (2017).
- Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, Amri, Sofan. Iif Khoiru Ahmadi. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya 2010:39)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2011), hal. 297
- Tim Penyusun, *“Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah”*. (jember : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember Press, 2021), 63.
- Ulfa, N. M. *Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini*. GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 1(1), 34-42. (2020)
- Wahid, A. *Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar*. Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, (2018).
- Wibowo, T., Lee, E., Jeslyn, J., Tedjo, J. C., Kho, L., Hanty, N., ... & Vindriyanto, V. *(PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM DUNIA PENDIDIKAN ANAK*. (Vol. 2, No. 1) (September 2020).



## Lampiran 1

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Hidayati  
NIM : 211101040020  
Prodi / Jurusan : PGMI  
Fakultas : FTIK  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember

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

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

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

Jember, 04 Mei 2025

Saya yang menyatakan,

A 2000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '99C4DAJX005195751'.

Nurul Hidayati  
NIM.211101040020

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Karuta Dalam Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Di MI Fathus Salafi Ajung Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta didik MI Fathus Salafi Ajung Jember ?</li> <li>2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta MI Fathus Salafi Ajung Jember ?</li> <li>3. Bagaimana hasil observasi terhadap media pembelajaran Karuta untuk peningkatan literasi peserta didik MI Fathus Salafi Ajung Jember ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel Bebas : Pengembangan Media Karuta</li> <li>2. Variabel Terikat : Hasil kelayakan dan hasil observasi terhadap media Karuta</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil Kelayakan oleh para ahli yang meliputi:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kelayakan ahli media.</li> <li>b. Kelayakan ahli materi.</li> <li>c. Kelayakan ahli bahasa.</li> <li>d. Kelayakan ahli pembelajaran.</li> </ol> </li> <li>2. Hasil hasil observasi oleh peserta didik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi</li> <li>2. Hasil angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli.pembelajaran.</li> <li>3. Hasil angket peserta didik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian <i>Research and development</i> model ADDIE</li> <li>2. Prosedur penelitian: Model Pengembangan ADDIE</li> <li>3. Tahapan Penelitian:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan)</li> <li>b. <i>Design</i> (perencanaan)</li> <li>c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran)</li> <li>d. <i>Implementation</i> (implementasi produk)</li> <li>e. <i>Evaluation</i> (evaluasi produk)</li> </ol> </li> </ol>



## MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

### I. INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Nurul Hidayati
Nama Sekolah	: MI Fathus Shalafi
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Modul Ajar	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A/1
Alokasi Waktu	: (2 JP X 35 menit) 70 menit

#### B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mengenal huruf abjad mulai "a-z".
2. Peserta didik dapat melafalkan huruf abjad dengan benar dan tepat.
3. Peserta didik dapat menuliskan huruf abjad dengan benar dan tepat.

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

#### **D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN**

1. Ruang Kelas
2. Buku Pendidik dan Buku Peserta didik Bahasa Indonesia kelas 1, serta sumber belajar lain
3. Media Pembelajaran *Karuta*
4. Buku-buku bacaan

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

- Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)
- Peserta didik kelas 1

#### **F. MODEL PEMBELAJARAN**

1. Direct Instruction
2. Berkelompok

## **II. KOMPETENSI INTI**

### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik dapat membedakan huruf abjad mulai "a-z".
2. Peserta didik dapat menyusun huruf abjad satu per satu menjadi sebuah kata.

3. Peserta didik dapat membacakan sebuah kata yang telah disusunnya.

## **B. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

- **Elemen Menyimak**

Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.

- **Elemen Membaca dan Memirsa**

Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.

- **Elemen Berbicara dan Mempresentasikan**

Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi mengenai hal hal menarik di lingkungan sekitar.

- **Elemen Menulis**

Peserta didik mampu menulis berbagai teks dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menggunakan kaidah sederhana kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks. Peserta didik terampil menulis kalimat dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.

### **C. PEMAHAMAN BERMAKNA**

1. Menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari

Anak-anak lebih mudah mengingat huruf jika dikaitkan dengan benda, nama, atau aktivitas yang mereka kenal. Misalnya, huruf "A" untuk "Apel," "B" untuk "Bola," dan sebagainya.

2. Melibatkan Indra dan Pengalaman Langsung

Menggunakan media seperti kartu huruf, pasir huruf, atau permainan menyusun kata membantu anak merasakan dan memahami bentuk huruf dengan lebih baik.

3. Belajar dalam konteks bermakna

Membaca cerita bergambar dengan menyoroti huruf tertentu, menyusun nama mereka sendiri, atau bermain teka-teki kata membantu anak memahami bahwa huruf memiliki peran dalam membentuk kata dan kalimat.

4. Membangun hubungan antara huruf dan suara

Anak-anak perlu memahami bahwa setiap huruf mewakili bunyi tertentu yang menjadi dasar membaca dan menulis. Ini bisa diajarkan dengan lagu-lagu abjad atau permainan fonik.

5. Melatih dengan konsisten dan menyenangkan

Konsistensi dalam belajar huruf melalui berbagai aktivitas menyenangkan, seperti bernyanyi, menggambar, atau bermain huruf magnetik, membuat anak lebih mudah mengingat tanpa merasa terbebani.

#### D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa penting mengenal huruf abjad untuk memulai sebuah kata dan kalimat?
2. Apa huruf pertama dari namamu? Apakah kamu tahu huruf lain dalam nama mu?
3. Jika kamu menyebutkan ”apel” huruf apa yang kamu dengar di awal?
4. Bisakah kamu temukan benda lain yang suaranya dimulai dengan huruf ”s” ?
5. Apa perbedaan antara huruf “b” dengan huruf “d” ?

#### E. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Pendidik menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media pembelajaran, buku paket atau bacaan, dll.
2. Pendidik mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, alat dan bahan yang dibutuhkan.

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi.</li><li>2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li><li>3. Pendidik bertanya kepada peserta didik tentang kondisi peserta didik pada pagi hari ini.</li><li>4. Pendidik mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.</li></ol>	10 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>5. Pendidik menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</p>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik mengajak peserta didik untuk mengamati gambar pembuka tema pada papan tulis yang disajikan oleh pendidik. Pendidik dapat memberikan pertanyaan pemantik seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Apa yang kalian lihat pada gambar di buku tersebut?</i></li> <li>• <i>Berawalan dengan huruf apakah gambar tersebut?</i></li> <li>• <i>Dapatkah kalian membacakan kata dari gambar tersebut??</i></li> </ul> </li> <li>2. Pendidik memberikan penjelasan terkait materi yang akan dipelajari tentang mengenal dan membaca huruf abjad mulai “a-z”.</li> <li>3. Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking tentang huruf abjad, agar peserta didik lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran.</li> <li>4. Pendidik meminta peserta didik untuk menyebutkan nama satu persatu.</li> <li>5. Peserta didik diminta untuk menuliskan namanya pada kertas kecil yang sudah disediakan oleh pendidik,</li> <li>6. Setelah menuliskan nama, peserta didik diarahkan untuk menjelaskan tentang huruf apa yang terdapat diawal namanya.</li> <li>7. Kertas kecil yang bertuliskan nama-nama peserta didik dikumpulkan kepada pendidik untuk dicek kebenarannya.</li> <li>8. Pendidik menyiapkan media pembelajaran <i>Karuta</i> sebelum dimainkan oleh peserta didik.</li> <li>9. Pendidik membagi peserta didik menjadi dua kelompok (kelompok harimau dan singa)</li> <li>10. Pendidik menjelaskan tata cara memainkan media pembelajaran <i>Karuta</i> tersebut.</li> </ol>	<p>50 menit</p>



Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p data-bbox="475 394 770 427"><b>Media Pembelajaran</b></p> <div data-bbox="448 472 1353 898">  </div> <p data-bbox="408 981 683 1014"><b>Tata cara bermain :</b></p> <ol data-bbox="408 1032 1398 2004" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="408 1032 1398 1126">Terdapat beberapa balok di media <i>Karuta</i> tersebut yang bertuliskan beberapa huruf abjad “a-z” yang tidak berurutan.</li> <li data-bbox="408 1144 1398 1290">Terdapat dua sisi untuk menyusun beberapa huruf abjad sesuai dengan gambar yang ada pada kartu gambar, sehingga media ini dapat dimainkan oleh 2 peserta didik.</li> <li data-bbox="408 1308 1398 1402">Setiap sisi terdapat satu tempat untuk kartu gambar dan beberapa lubang kotak untuk menyusun balok abjad tersebut.</li> <li data-bbox="408 1420 1398 1514">Peserta didik diarahkan untuk mengambil satu kartu yang berisikan sebuah gambar, baik tentang hewan ataupun buah-buahan.</li> <li data-bbox="408 1532 1398 1565">Kartu diletakkan di tempat yang sudah disediakan.</li> <li data-bbox="408 1583 1398 1677">Peserta didik berfikir terlebih dahulu “gambar apa yang telah didapatkannya?”</li> <li data-bbox="408 1695 1398 1946">Setelah mengetahui terkait gambar yang telah didapatkannya, peserta didik mengambil beberapa balok abjad yang sesuai dengan gambar tersebut setelah itu peserta didik menyusun balok abjad tersebut kedalam lubang balok secara berurutan sesuai dengan gambar yang ada di kartu tersebut.</li> <li data-bbox="408 1964 1398 2004">Kegiatan tersebut dilakukan secara bersamaan antara dua peserta didik</li> </ol>	

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>tersebut dengan waktu yang diberikan selama 2 menit.</p> <p>i. Peserta didik yang menyelesaikan penyusunan balok terlebih dahulu, maka akan mendapatkan point sebanyak 5 point.</p> <p>j. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian antara 2 kelompok tersebut, kelompok yang paling banyak mengumpulkan point maka kelompok tersebutlah yang unggul, dan pendidik memberikan reward kepada kelompok yang unggul.</p>	
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diberikan.</li> <li>2. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya.</li> <li>3. Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan dengan doa, mengucapkan salam.</li> </ol>	10 menit

#### G. ASESMEN

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>• Tanya jawab sebagai tindak lanjut.</li> </ul>
2.	Formatif	Penilaian proses, observasi sikap, performa berupa presentasi dan pameran hasil karya, keterampilan dan pengetahuan selama peserta didik mempelajari bab 1, yaitu ayo, main!
3.	Sumatif	Tertulis (Soal Pilihan Ganda)

#### H. REFLEKSI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

##### 1. Refleksi Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	



No	Pertanyaan	Jawaban
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut guru?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	
9.	.....	
10.	.....	

## 2. Refleksi Peserta Didik

Isi dengan tanda centang (✓), ya, sesuai dengan apa saja yang sudah kalian pelajari!

Tentang Materi	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar Lagi
1. Saya dapat mengetahui huruf abjad mulai "a-z".		
2. Saya dapat membedakan bentuk huruf abjad yang terkesan sama.		

3. Saya dapat melafalkan huruf abjadurut dengan benar.		
4. Saya dapat memahami dan mengikuti instruksi guru.		
5. Saya dapat menuliskan huruf abjad mulai “a-z” dengan benar dan tepat.		
<p>Jawablah dalam buku tulis.</p> <p>1. Apakah menurut kalian bermain itu bermanfaat?  <input type="checkbox"/> Tidak    <input type="checkbox"/> Ya</p> <p>2. Tuliskan alasannya.  .....  .....</p>		

### III. LAMPIRAN

#### A. PENILAIAN

##### 1. Penilaian Diagnostik

###### a. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat peserta didik.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

**b. Diagnostik Kognitif**

No	Pertanyaan
1.	Mengapa penting menggunakan huruf kapital untuk memulai nama diri dan kalimat?
2.	Apa perbedaan penggunaan tanda koma, titik, dan tanda tanya dalam sebuah kalimat?
3.	Apa tujuan penggunaan tanda seru (!) dalam sebuah kalimat?
4.	Bagaimana kamu merasa ketika kamu bisa berbagi ide atau gagasanmu dengan teman-temanmu di kelas?
5.	Mengapa kita perlu mempelajari penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan spasi?
6.	Mengapa kita perlu mempelajari menyampaikan gagasan dengan penuh semangat?

**2. Penilaian Formatif**

**a. Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap**

**Pedoman Pengamatan Sikap**

Kelas : I

Hari, Tanggal : Rabu, 09 April 2025

Pertemuan Ke- : Ke-1 ( Pertama )

Materi Pembelajaran :

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	Demokratis
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					

No	Nama	Aspek Penilaian			
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					

Berilah tanda cek list (✓) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

**b. Instrumen Penilaian Observasi dan Tanya Jawab**

Observasi Terhadap Diskusi dan Tanya Jawab

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan						Skor
		Pelafalan Huruf Abjad		Penulisan Huruf Abjad		Penyusunan Huruf Abjad		
		1	2	1	2	1	2	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								

10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
16.								
17.								
18.								
19.								
20.								
21.								

Keterangan: 1 = tidak, 2 = ya

Penilaian sikap untuk setiap peserta didik dapat menggunakan rumus berikut

<b>NILAI: <math>\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{2 \times \text{jumlah pernyataan}}</math></b>
--

**c. Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan**

**Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan**

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					

No	Nama Peserta	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					

### Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1.	<b>Kejelasan dan kedalaman informasi</b>		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2.	<b>Keaktifan dalam berdiskusi</b>		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3.	<b>Kejelasan dan kerapian dalam presentasi</b>		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang rapi.	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi.	10	

### ***Perhitungan Perolehan nilai***

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

### **3. Penilaian Sumatif**

Asesmen sumatif merupakan asesmen yang dilakukan guru setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, mengukur konsep dan pemahaman peserta didik, serta mendorong untuk melakukan aksi dalam mencapai kompetensi yang dituju.

#### **Soal Pilihan Ganda**

1. Suku kata mo- terdapat pada kata ....
  - a. Medali
  - b. Model
  - c. Masak
2. Huruf m menempati urutan ke-.... Dalam abjad
  - a. 11
  - b. 12
  - c. 13
3. Danu ingin mengerjakan tugas, namun ia kesulitan mengerjakannya dan ia ingin meminta bantuan kepada kakaknya maka Danu mengucapkan kata Ajaib yaitu ....
  - a. Maaf
  - b. Tolong
  - c. Terimakasih



4. Awal kalimat selalu diawali dengan huruf ....
- Kecil
  - Tegak bersambung
  - Kapital
5. Berfungsi mengakhiri sebuah kalimat berupa pertanyaan, tanda baca apa yang dimaksud ....
- Titik (.)
  - Tanda tanya (?)
  - Tanda seru (!)
6. Hasan tidak sengaja menyenggol nurul, Hasan sebaiknya mengucapkan ....
- Maaf
  - Terimakasih
  - Permisi



7. Suku kata awal pada nama buah tersebut yaitu...
- Mo
  - Me
  - Mi

8. Benda yang terdapat di perpustakaan adalah ....
- Buku
  - Baju

- c. Ikan
9. Ayah telah membantu Husain memperbaiki sepeda yang rusak, Farel mengucapkan.... kepada ayah.
- a. Permisi
  - b. Maaf
  - c. Terimakasih
10. Suku kata ku- terdapat pada kata....
- a. Apel
  - b. Kuda
  - c. Rumah

**Kunci Jawaban**

- |    |   |     |   |
|----|---|-----|---|
| 1. | B | 6.  | A |
| 2. | C | 7.  | B |
| 3. | B | 8.  | A |
| 4. | C | 9.  | C |
| 5. | B | 10. | B |

**Pedoman Penilaian:**

**Nilai:**  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Jember, 09 April 2025

**Guru Kelas**



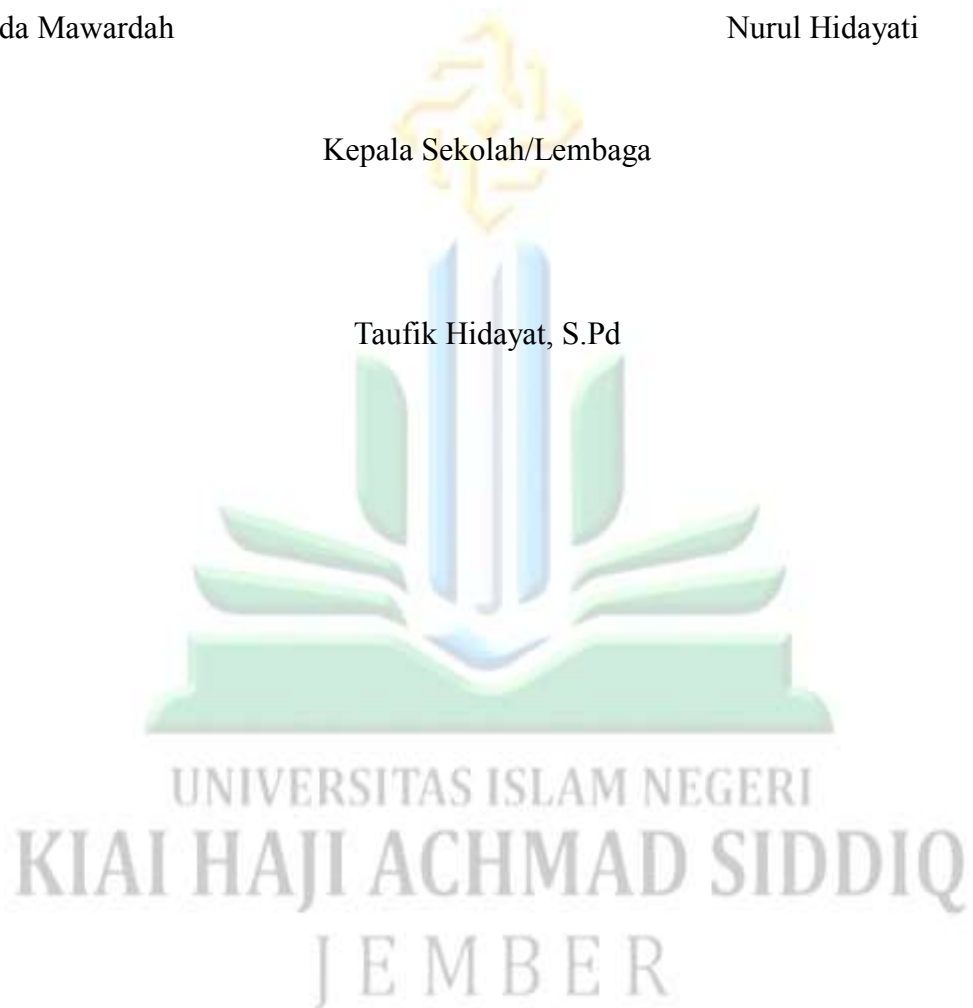
Hilda Mawardah

**Peneliti**

Nurul Hidayati

Kepala Sekolah/Lembaga

Taufik Hidayat, S.Pd



#### Lampiran 4

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	k. Interaktifitas					
		l. Penumbuhan motivasi belajar					
		m. Fungsi yang diharapkan (menunjang pembelajaran)					
		n. Melibatkan beberapa indera					
		o. Kemudahan untuk dipahami					
2.	Media	i. Efisiensi penggunaan media dari segi waktu					
		j. Efektifitas untuk mengatasi alat peraga					
		k. Kemudahan pengoperasian					
		l. Dapat digunakan ditempat manapun					
3.	Desain	k. Tampilan media Karuta cukup detail					
		l. Komposisi warna tampilan media Karuta menarik					
		m. Keseimbangan (ukuran tampilan Karuta yang disajikan)					
		n. Mudah dipahami oleh pengguna					
		o. Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)					

## Lampiran 5

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP)					
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik					
		Mendorong berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif					
		Memuat nilai-nilai karakter dan Profil Pelajar Pancasila					
2.	Kejelasan Penyajian	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
		Alur kegiatan pembelajaran logis dan sistematis					
		Dilengkapi penilaian (asesmen) yang sesuai					
3.	Kebahasaan	Bahasa sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami					
		Tidak mengandung multitafsir atau ambigu					
4.	Kegunaan	Modul mudah diterapkan dalam pembelajaran nyata					
		Memberi ruang untuk diferensiasi (berbeda kebutuhan peserta didik)					

## Lampiran 6

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tsh	Tse	%
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik.								
2.	Penggunaan bahasa indonesia yang jelas.								
3.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan.								
4.	Kejelasan petunjuk kegunaan.								
5.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.								
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif.								
7.	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.								
8.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD.								
9.	Kartu pernyataan menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.								

10.	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.								
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--





## Lampiran 7

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran yang digunakan membantu saya dalam mengenalkan huruf alfabet kepada peserta didik					
2.	Media pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami huruf dan tata cara penulisan huruf alfabet					
3.	Saya merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran Karuta dalam mendampingi peserta didik belajar membaca					
4.	Media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan dan diakses					
5.	Media pembelajaran membuat proses belajar membaca lebih menarik bagi peserta didik					
6.	Saya memerlukan pelatihan tambahan untuk menggunakan media pembelajaran Karuta					
7.	Media pembelajaran meningkatkan interaksi antara saya dan peserta didik					
8.	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan kurikulum					
9.	Saya sering menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehari-hari					
10.	Media pembelajaran memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar membaca					
11.	Keterkinian gambar dalam media					

### Lampiran 8

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Ketertarikan Media	Peserta didik tertarik pada warna, gambar, dan bentuk media Karuta					✓
		Peserta didik memperhatikan media saat pertama kali ditampilkan					✓
		Peserta didik menunjukkan antusiasme saat melihat tampilan media				✓	
2.	Daya Tarik Aktivitas	Peserta didik merasa permainan media Karuta menyenangkan				✓	
		Peserta didik tidak menunjukkan kebosanan saat bermain media					✓
		Peserta didik ingin terus memainkan media meskipun waktu sudah selesai				✓	
		Peserta didik merasa media Karuta menyenangkan untuk dimainkan secara berulang					✓
3.	Kemudahan Penggunaan	Peserta didik memahami cara bermain media Karuta tanpa perlu dijelaskan berkali-				✓	

		kali					
		Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat memulai permainan				✓	
		Mampu mengikuti aturan permainan secara mandiri					✓
		Peserta didik tidak memerlukan bantuan guru saat memainkan media					✓
4.	Manfaat Edukatif	Peserta didik mengakui bahwa media Karuta membantu proses belajar membaca				✓	
		Peserta didik mampu mengenali huruf-huruf dengan lebih mudah melalui media				✓	
		Peserta didik bisa menyebutkan kembali huruf atau kata yang telah mereka pelajari				✓	
		Media membantu mempercepat pengenalan huruf abjad				✓	
5.	Pemahaman Materi	Peserta didik mengingat huruf/kata yang terdapat pada kartu Karuta					✓
		Peserta didik mampu mengaitkan huruf pada Karuta dengan kata atau					✓

		benda yang relevan					
		Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam membaca sederhana setelah menggunakan media				✓	
6.	Motivasi Belajar	Peserta didik tampak lebih semangat saat belajar dengan media Karuta					✓
		Peserta didik lebih fokus selama pembelajaran berlangsung				✓	
		Peserta didik menunjukkan inisiatif untuk ikut serta dalam kegiatan					✓
		Peserta didik menunjukkan rasa senang dan bangga saat berhasil memainkan media dengan baik					✓
		Peserta didik belajar lebih lama atau lebih sering karena adanya media					✓

Lampiran 9 (surat izin penelitian)



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

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

Nomor : B-12260/In.20/3.a/PP.009/05/2025  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Fathus Salafi  
Jl. Moh Tohir Ajung Jember

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

NIM : 211101040020  
Nama : NURUL HIDAYATI  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Karuta Dalam Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Ajung Jember" selama 3 ( tiga ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Taufiq Hidayat

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Mei 2025

Dekan,

Ki Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 10 (surat selesai penelitian)



**YAYASAN FATHUS SALAFI  
MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI**

Jalan Moh. Thohir 48 Ajung – Jember. 68175

Telepon 085232624364

Email: Fathus.salafi@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI**

Nomor: 020/MI.013/YAFATSAL/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Fathus Salafi menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Hidayati  
NIM : 211101040020  
Semester : Semester 8  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : PGMI

Telah melakukan penelitian dan memperoleh data yang diperlukan di lembaga kami, berkenaan dengan penyusunan Skripsi dengan Judul Penelitian ***“Pengembangan Media Pembelajaran Karuta Dalam Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas I Di MI Fathus Salafi”***

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 Mei 2025

Kepala Madrasah



Nurul Hidayat, S.Pd.I



## Lampiran 11

### JURNAL KEGIATAN

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	11 April 2025	Melakukan observasi kegiatan proses pembelajaran di kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember	
2.	16 April 2025	Wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember	
3.	23 April 2025	Meminta beberapa data lembaga (profil, visi misi, dan struktur organisasi) serta menyerahkan surat izin penelitian	
4.	28 April 2025	Validasi media pembelajaran <i>Karuta</i> oleh guru kelas 1	
5.	09 Mei 2025	Melakukan uji coba produk	
6.	14 Mei 2025	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik dan menerima surat pernyataan selesai penelitian	

Jember, 16 Mei 2025

Kepala Madrasah



Fauziah Hidayat, S.Pd.I

## DOKUMENTASI



Dokumentasi Implementasi Produk



Dokumentasi Pengisian Lembar Angket Siswa





Dokumentasi Pembelajaran Berlangsung



## BIODATA PENULIS



Nama : Nurul Hidayati  
Tempat Lahir : Banyuwangi  
Tanggal Lahir : 22 Februari 2003  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Hos Cokroaminoto, Mojopanggung Cungking  
RT/RW : 003/III  
Kel/Des : Mojopanggung  
Kecamatan : Giri  
Kabupaten : Banyuwangi  
No. Telpon : 085335107834

### Riwayat Pendidikan

- a. TK DHARMAWANITA (2008 - 2009)
- b. SD NEGERI 1 MOJOPANGGUNG (2009 – 2015)
- c. MTs NEGERI 1 BANYUWANGI (2015 – 2018)
- d. MAN 1 BANYUWANGI (2018 – 2021)
- e. UIN KHAS JEMBER (2021 – 2025)

### Pengalaman Organisasi

- a. Sekretaris Bidang Kaderisasi HMPS PGMI
- b. Sekretaris Organisasi Daerah Banyuwangi (IMABA)