

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLOOR MAP GAME (FMG) MATERI MENGENAL NAMA
TEMPAT MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN *COMPREHENSION SKILLS*
PESERTA DIDIK KELAS 2 DI SD ASSUNNIYYAH
KENCONG JEMBER**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Rizqi Nur Sa'adhah
NIM. 212101040078

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLOOR MAP GAME (FMG) MATERI MENGENAL NAMA
TEMPAT MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN *COMPREHENSION SKILLS*
PESERTA DIDIK KELAS 2 DI SD ASSUNNIYYAH
KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai 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 :

Rizqi Nur Sa'adhah
NIM. 212101040078

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLOOR MAP GAME (FMG) MATERI MENGENAL NAMA
TEMPAT MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN *COMPREHENSION SKILLS*
PESERTA DIDIK KELAS 2 DI SD ASSUNNIYAH
KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

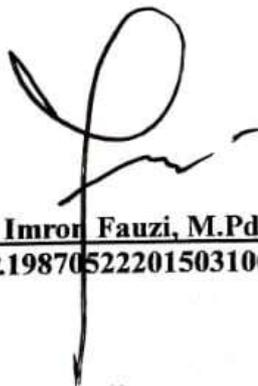
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Rizqi Nur Sa'adhah
NIM. 212101040078

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

Disetujui Pembimbing



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLOOR MAP GAME (FMG) MATERI MENGENAL NAMA
TEMPAT MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN *COMPREHENSION SKILLS*
PESERTA DIDIK KELAS 2 DI SD ASSUNNIYYAH
KENCONG 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 : Senin

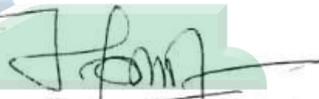
Tanggal : 26 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

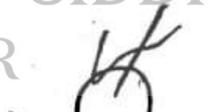
Sekretaris


Dr. Moh. Dasuki, M.Pd.I.
NIP. 198303122025211003


Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 197715032023211003

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

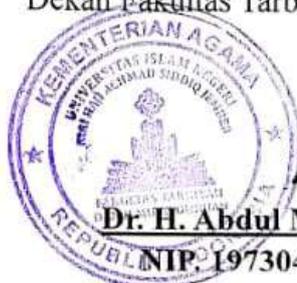
Anggota :

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

2. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




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

MOTTO

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا ۖ وَيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ إِنَّ اللَّهَ بَالِغُ أَمْرِهِ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا ۝

“Siapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan membukakan jalan keluar baginya dan menganugerahkan kepadanya rezeki dari arah yang tidak dia duga. Siapa yang bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)-nya. Sesungguhnya Allahlah yang menuntaskan urusan-Nya. Sungguh, Allah telah membuat ketentuan bagi setiap sesuatu.” (QS. At-Talaq [65]:2-3.)*



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

* Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahnya (Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia, 2019).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya mempersembahkan skripsi ini sebagai rasa hormat dan terima kasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya.

1. Bapak Sutrisno, beliau merupakan guru terbaik yang mengajari saya arti kehidupan sebenarnya. Bapak memang bukan seseorang yang berpendidikan tinggi, tapi beliau berhasil mengantarkan anak perempuannya hingga di titik ini. Terimaka kasih banyak untuk segala cinta dan kasih sayangnya.
2. Ibu Sarmini (kandung) dan Ibu Tutik Nursu Diana (tiri), beliau merupakan sosok perempuan yang hebat dan tangguh. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, dukungan, perhatian, dan untaian do,a disetiap harinya.
3. Kakak saya Danu Trisna Wijaya dan Yahya Artha sekeluarga, adik saya Ardian Afgari Agam Anugrah, kakek dan nenek. Terima kasih untuk dukungan dan do,a yang kalian berikan.
4. Bunda Elok Setyowati, S.Pd dan Ayah Wahyu Adi Purnomo, beliau merupakan kakak sepupu yang sangat baik. Terimakasih sudah menjadi rumah ternyaman saya ketika di Jember..
5. Kepada teman-teman dan sahabat, terutama Eva Nur Maidah. Terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidupku, gelar ini untukmu.

ABSTRAK

Rizqi Nur Sa'dhah, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) Materi Mengetahui Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Comprehension Skills* Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Floor Map Game*, Mengetahui Nama Tempat

Penggunaan media merupakan kebutuhan yang sangat penting pada proses pembelajaran terutama dalam mendukung pemahaman belajar peserta didik serta mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Assunniyyah Kencong terdapat problematika, yaitu siswa kelas 2 masih kesulitan dalam memahami konsep nama tempat. Maka dari itu media *floor map game* ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan deskripsi dan nama-nama tempat.

Tujuan dari pengembangan media ini yaitu : 1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *floor map game* (FMG) materi mengenai nama tempat mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan *comprehension skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember. 2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *floor map game* (FMG) materi mengenai nama tempat mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan *comprehension skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember. 3. Untuk meningkatkan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *floor map game* (FMG) materi mengenai nama tempat mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan *comprehension skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang dilakukan yaitu model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 masih kurang menarik dan kurang memanfaatkan media yang tersedia. Media pembelajaran *floor map game* (FMG) berisikan materi mengenai nama tempat. Media tersebut terbuat dari bahan polyvinyl chloride dengan komponen – komponen yang ada didalamnya dan desain media yang relevan dengan materi pembelajaran. Media dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media 90%, ahli materi 91%, dan ahli pembelajaran 83% dengan hasil “sangat layak”. Tahap *implementation*, dilakukan uji coba skala kecil dan besar. Pada tahap *evaluation*, dilakukan penilaian terhadap kelayakan dan respon siswa media secara keseluruhan berdasarkan angket dan respon siswa. Hasil angket respon siswa ialah 87,36% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *floor map game* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

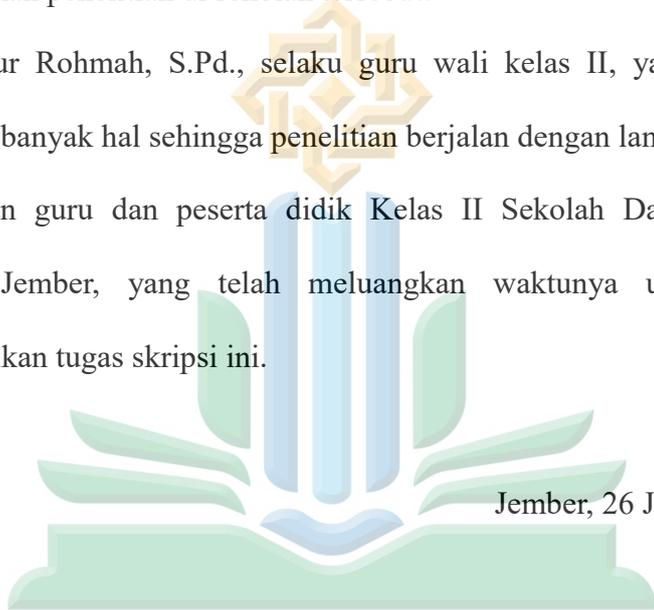
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat serta limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayahnya. Sehingga peneliti dapat menyaksikan tugas skripsi yang menjadi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan lancar.

Adapun keberhasilan dan menyelesaikan tugas skripsi ini karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang selalu memberi fasilitas yang memadai kepada penulis selama mencari ilmu di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr, Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberi kontribusi baik kepada penulis, berupa arahan, dukungan, serta bimbingan dengan penuh ketelatenan. Sehingga skripsi ini telah terselesaikan.

5. Bapak dan Ibu Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendidik dan membimbing serta memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan.
6. Bapak Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd., selaku kepala Sekolah Dasar Assunniyah Kencong Jember, yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Widatur Rohmah, S.Pd., selaku guru wali kelas II, yang telah banyak membantu banyak hal sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
8. Para dewan guru dan peserta didik Kelas II Sekolah Dasar Assunniyah Kencong Jember, yang telah meluangkan waktunya untuk membantu menyelesaikan tugas skripsi ini.



Jember, 26 Juni 2025

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

Rizqi Nur Sa'adhah
NIM. 212101040078

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Defiisi Istilah	16
BAB I KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	29

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	42
A. Model Penelitian dan Pengembangan	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
C. Uji Coba Produk	52
D. Desain Uji Coba	53
1. Subjek Uji Coba	53
2. Jenis Data	55
3. Instrumen Pengumpulan Data	56
4. Teknik Analisis Data	58
BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	65
A. Penyajian Data Uji Coba	65
B. Analisis Data	82
C. Revisi Produk	85
BAB V KAJIAN DAN SARAN	85
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	85
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	86
C. Kesimpulan	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN - LAMPIRAN	94
RIWAYAT HIDUP.....	117

DAFTAR TABEL

No. Uraian	hal
Tabel 2.1 : Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang.....	25
Tabel 2.2 :Kelemahan Media Pembelajaran pada Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1 : Kategori Penelitian Skala Likert	58
Tabel 3.2 : Instrumen Penilaian Ahli Media	59
Tabel 3.3 : Instrumen Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 3.4 : Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran	62
Tabel 3.5 : Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert	63
Tabel 3.6 : Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert	64
Tabel 4.1 : Hasil Penilaian Ahli Media	73
Tabel 4.2 : Hasil Penilaian Ahli Materi	74
Tabel 4.3 : Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	76
Tabel 4.4 : Hasil Analisis Validator	77
Tabel 4.5 : Saran dan Kritik Validator	77
Tabel 4.6 : Data Hasil Respon Peserta Didik	78
Tabel 4.7 : Hasil Analisis Validator	81
Tabel 4.8 : Kriteria Penilaian	83
Tabel 4.9 : Kelayakan Respon Peserta Didik	83

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	hal
Gambar 1.1 : Kegiatan Observasi di SD Assunniyyah Kencong Jember.....	7
Gambar 1.2 : Desain <i>Floor Map Game</i> (FMG).....	10
Gambar 3.1 : Desain Model Pengembangan ADDIE.....	45
Gambar 4.1 Langkah pembuatan media pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG)	69
Gambar 4.2 : Fitur Mengumpulkan Berbagai Gambar Nama-nama Tempat..	70
Gambar 4.3 : Menambahkan Gambar Jalan Agar Media Lebih Menarik	70
Gambar 4.4 : Menambahkan Sebuah Pohon Agar Media <i>Floor Map Game</i> (FMG) Lebih Indah dan Hidup	71
Gambar 4.5 : Menyusun Berbagai Gambar Nama-nama Tempat	71
Gambar 4.6 : Tampilan akhir media <i>Floor Map Game</i> (FMG).....	72
Gambar 4.7 : Dokumentasi Uji Coba Produk.....	80
Gambar 4.8 : Pengisian Angket Respon Peserta Didik	84

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

DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	hal
Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Penulisan.....	94
Lampiran 2 : Matriks Penelitian.....	95
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 4 : Surat Keterangan Penelitian	98
Lampiran 5 : Pedoman Wawancara.....	99
Lampiran 6 : Permohonan Izin Menjadi Validator Media	100
Lampiran 7 : Permohonan Izin Menjadi Validator Materi	101
Lampiran 8 : Permohonan Izin Menjadi Validator Pembelajaran.....	102
Lampiran 9 : Hasil Validasi Ahli Media.....	103
Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Materi	106
Lampiran 11 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	109
Lampiran 12 : Hasil Angket Respon Peserta Didik	112
Lampiran 13 : Jurnal Kegiatan Penelitian.....	114
Lampiran 14 : Dokumentasi.....	116

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu yang dapat berfungsi dalam berbagai keperluan. Bahasa Indonesia adalah unsur penting serta media komunikasi utama bagi masyarakat Indonesia. Bahasa secara filosofis adalah pengungkapan manusia atas realitas melalui simbol-simbol atau tanda-tanda yang berarti keeksistensian bahasa Indonesia sangat bergantung pada tingkat keberhasilan masyarakat Indonesia untuk tetap menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia ini, misalnya menciptakan kosa kata dan istilah-istilah baru, baik itu berupa penyerapan kosa kata bahasa daerah atau pun bahasa asing semakin ditingkatkan. Bahasa Indonesia harus mampu menjadi bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara

¹ Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>

tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.²

Sebagaimana firman Allah SWT yang terdapat dalam Al- Qur'an Surat An-Nahl ayat 125, yang berbunyi :

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۙ (النحل/١٦: ١٢٥)

Artinya:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah⁴²⁴ dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dan yang batil. (An-Nahl/16:125).³

Menurut Quraish Shihab dalam tafsir Al-misbah, memuat tiga metode yang digunakan dalam dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwah. Terhadap cendekiawan yang memiliki intelektual tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan *hikmah*, yakni berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam diperintahkan untuk menerapkan *mau'izhah*, yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf dari kekerasan dan umpatan.⁴

Beradsarkan ayat diatas dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran yang efektif dan efisien itu sangat penting bagi peserta didik maupun guru,

² Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan* 4, no.2 (2020) : 245-258 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>.

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia, 2019).

⁴ Nasaruddin and Fathani Mubarak, "METODE PENGAJARAN DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN (TINJAUAN Q.S. AN-NAHL AYAT 125)," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 2 (2022): 135–48, <https://doi.org/10.52266/tadji.d.v6i2.1190>.

dengan menciptakan suatu pendekatan yang tepat pada pembelajaran. Tujuan dilaksanakannya media pembelajaran dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, memberikan pembelajaran yang berbeda dan beragam sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menciptakan pengajaran yang baik (sesuai dengan tujuan pembelajaran) dan efisien.⁵

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dalam KMA NO,032/H/KK/2024. Capaian Pembelajaran pada Fase A untuk kelas I sampai dengan kelas II pada sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, program paket A, atau bentuk lain yang sederajat; Capaian Pembelajaran Fase A (Kelas I-II). Aspek membaca: mengenal dan membaca huruf-huruf alfabet dengan benar, menggabungkan huruf-huruf menjadi suku kata dan kata sederhana, membaca kalimat sederhana dengan intonasi yang tepat, memahami bacaan sederhana tentang diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar. Aspek menulis: mengenal dan menulis huruf-huruf alfabet dengan benar, menulis suku kata dan kata sederhana dengan rapi, menulis kalimat sederhana dengan ejaan yang tepat, membuat tulisan sederhana tentang diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar. Aspek berbicara: mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana dengan jelas dan tepat, berbicara tentang diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar dengan percaya diri, menggunakan bahasa yang sopan dan santun dalam berkomunikasi, mengikuti percakapan sederhana dengan guru

⁵ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Tahta Media Group, 2021).

dan teman. Aspek mendengarkan: mendengarkan dan memahami instruksi sederhana dari guru, mengikuti cerita sederhana yang dibacakan oleh guru, menjawab pertanyaan tentang cerita yang didengarkan, mengidentifikasi informasi penting dari percakapan atau cerita.⁶

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.⁷

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses belajar bahasa Indonesia yang sistematis dan terstruktur, yang dilakukan siswa dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga siswa dapat berkomunikasi efektif dan memahami berbagai jenis teks dengan baik. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa tidak hanya diajarkan untuk menguasai struktur bahasa, tetapi juga untuk

⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). KMA No. 032/H/KK/2024 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah Ibtidaiyah.

⁷ Membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Panduan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

mengembangkan kemampuan comprehension skill, seperti: mengidentifikasi informasi penting dalam teks, menghubungkan informasi yang dibaca atau didengar dengan pengetahuan yang sudah ada, menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diterima, membuat kesimpulan dan inferensi berdasarkan informasi yang diterima. Dengan demikian, siswa dapat menjadi pembaca dan pendengar yang aktif, serta dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan lebih efektif dalam berbagai konteks. Pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif juga dapat membantu siswa untuk: meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang efektif dalam berbagai situasi, meningkatkan kemampuan memahami dan menginterpretasikan berbagai jenis teks, membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia perlu dirancang dengan baik dan dilaksanakan dengan efektif, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik.

Comprehension skills merupakan kemampuan seseorang untuk memahami informasi yang diberikan, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta melihat dan menganalisis informasi dari berbagai sudut pandang. Kemampuan ini tidak hanya penting dalam proses belajar mengajar, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat. Dalam konteks pendidikan, *comprehension skills* berperan penting dalam membantu peserta didik.

Komponen *Comprehension Skills* terdiri dari: Pengetahuan kosakata, pemahaman teks, dan kelancaran.⁸

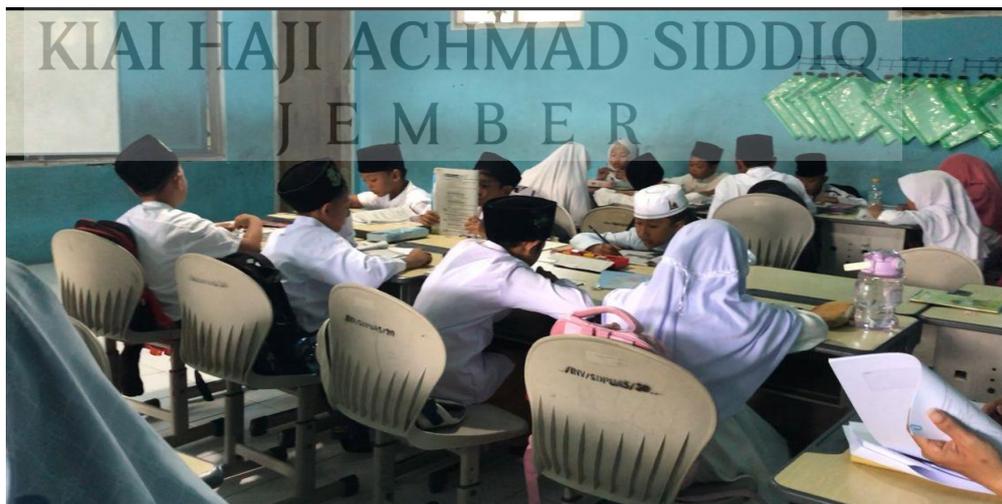
Masalah umum dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat memengaruhi *Comprehension Skills* peserta didik adalah: Kurangnya penguasaan kosakata: kosakata yang terbatas dapat membuat peserta didik kesulitan memahami teks atau instruksi yang diberikan. Motivasi belajar yang rendah: motivasi belajar yang rendah dapat membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mempelajari bahasa Indonesia, sehingga mempengaruhi kemampuan comprehension mereka. Lingkungan belajar yang tidak kondusif: lingkungan belajar yang tidak kondusif dapat membuat peserta didik merasa tidak nyaman dan kurang fokus dalam mempelajari bahasa Indonesia. Kesalahan konsep dalam pembelajaran bahasa Indonesia: kesalahan konsep dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membuat peserta didik memiliki pemahaman yang salah tentang bahasa, sehingga mempengaruhi kemampuan comprehension mereka. Pengaruh bahasa ibu: Pengaruh bahasa ibu dapat membuat peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami bahasa Indonesia, terutama jika bahasa ibu mereka sangat berbeda dengan bahasa Indonesia.⁹

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa siswa kelas 2 SD Assunniyyah Kencong masih memiliki motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah. Hal ini terungkap dari kurangnya

⁸ Sulistyningra, G. (2016). Upaya Meningkatkan Reading Comprehension Ability Melalui Visualizing Strategy Pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan.

⁹ Suryani, N. (2020). Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, pada saat jam pelajaran Bahasa Indonesia dimulai peserta didik akan mengeluarkan ekspresi malas karena peserta didik menganggap bahwa mempelajari Bahasa Indonesia sangat membosankan dan tidak begitu penting bagi mereka karena mereka sudah bisa dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, padahal faktanya adalah dengan mempelajari Bahasa Indonesia siswa bukan hanya mempelajari bahasanya saja namun juga kebudayaan yang ada didalamnya, adanya pembelajaran Bahasa Indonesia ini dimaksudkan untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan itu sendiri dari perkembangan zaman. Disisi lain, guru pengajar masih kurang mengembangkan media pembelajaran dalam proses pengajarannya. Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang monoton menggunakan metode ceramah yang begitu-begitu saja. Minimnya minat belajar Bahasa Indonesia ini berdampak kepada peserta didik yang malas mengerjakan tugas yang juga akan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.



Gambar 1.1
Kegiatan Observasi di SD Assunniyah Kencong Jember

Dengan menggunakan media yang interaktif seperti permainan, siswa dapat lebih mudah menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga pemahaman mereka terhadap materi akan lebih mendalam dan bertahan lama.

Keunggulan mengembangkan *Floor Map Game* (FMG) adalah: Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas fisik dan interaksi langsung dengan media.¹⁰ Mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep atau materi yang bersifat lokasi atau ruang, seperti nama tempat, arah, atau posisi. Mengembangkan keterampilan motorik dan kemampuan berpikir logis siswa melalui permainan *Floor Map Game*.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gerak, seperti media peta, memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Penelitian oleh Dewi dan Rahma menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kinestetik mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya dalam memahami materi geografi.¹¹

Penelitian lain oleh Gunta Wirawan menemukan bahwa media peta dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui aktivitas

¹⁰ Jamaluddin Arifin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Timbul Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV SDI Kampung Mejang". *Journal of education and counseling* 1 (2), 321-324, 2023.

¹¹ Asep Suharta et al., "Development of Volleyball Game Model Using Learning Media," *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani* 6, no. 2 (2022): 271-78, <https://doi.org/10.33369/jk.v6i2.21636>.

eksplorasi kelompok.¹² Selain itu, penelitian oleh Nisa dan Ahmad menunjukkan bahwa permainan berbasis media peta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.¹³

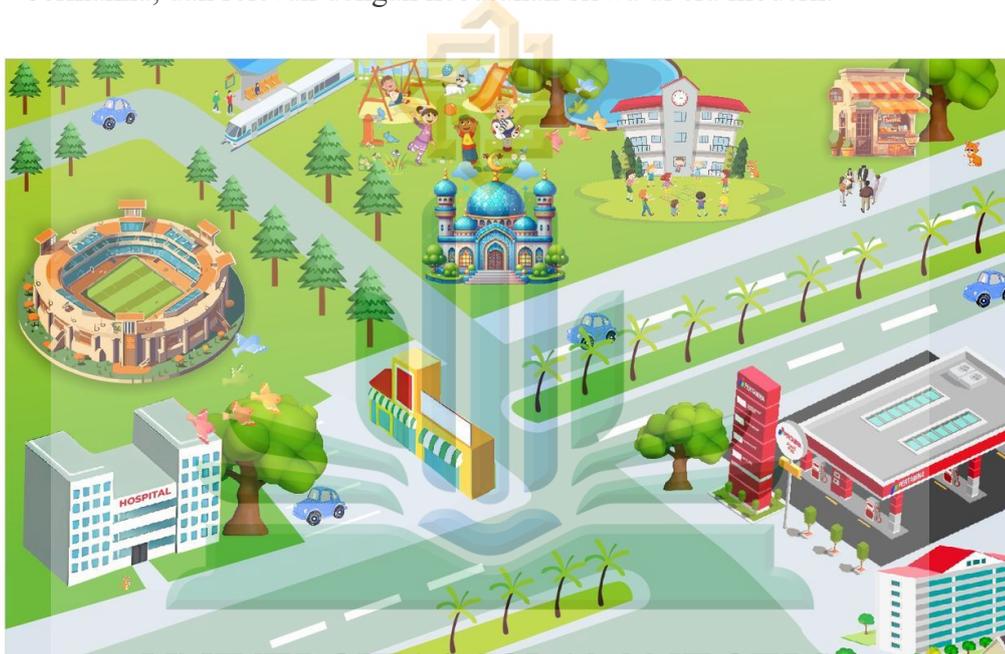
Media Floor Map Game (FMG) memiliki keunikan yang luar biasa, yaitu dinilai mampu menanamkan nilai-nilai penting, seperti kerja sama, rasa tanggung jawab, dan kemampuan untuk berpikir kritis. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, FMG juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, dan mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbagai hasil positif ini, media peta semakin diakui sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam berbagai konteks mata pelajaran, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar lebih baik.

Floor Map Game (FMG) memiliki beberapa keunikan yang membedakannya dengan penelitian sebelumnya. Pertama, FMG membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi siswa secara signifikan. Selain itu, FMG sering kali melibatkan kerja kelompok, yang mendorong kolaborasi antar siswa dan meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi efektif, kerja sama tim, dan kemampuan memecahkan masalah bersama. Pembelajaran aktif

¹² Wirawan, G. Judul Penelitian: Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Media Peta.

¹³ Nisa, N., & Ahmad, A. Judul Penelitian: Permainan Berbasis Media Peta untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

juga menjadi salah satu keunikan FMG, di mana siswa didorong untuk bergerak aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka secara maksimal. Dengan demikian, FMG dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih komprehensif, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern.¹⁴



Gambar 1.2
Desain Floor Map Game (FMG)

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran *Floor Map Game (FMG)* untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik. Adanya media *Floor Map Game (FMG)* yang dibarengi dengan strategi yang sesuai membuat pembelajaran yang tercipta bukan hanya menyenangkan tetapi juga memberikan keterampilan pemahaman kepada peserta didik, dan memberikan pengalaman akan nilai kerja sama kelompok,

¹⁴ Suryadi, D. (2022). Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan: Teori dan Praktik.

dengan begitu hasil belajar yang dihasilkan dapat meningkat. Dari beberapa pemaparan tersebut, maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) Materi Mengenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan *Comprehension Skills* Peserta Didik Kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *Floor Map*

Game (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG), yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *floor map game* ini terbuat dari bahan PVC (Polyvinyl Chloride) yang di desain dengan berbagai gambar nama-nama tempat dengan ukuran banner 250x150cm
2. Media pembelajaran *floor map game* ini sama seperti media papan mapping dimana didalam media ini terdapat gambar-gambar nama tempat dan di iringi gambar pohon, jalan, dan lain sebagainya.
3. Media pembelajaran *floor map game* ini memiliki gambar nama-nama tempat supaya peserta didik dapat mengenali dan mengetahui berbagai

nama-nama tempat di sekitar mereka.

4. Media pembelajaran *floor map game* ini diperuntukkan bagi guru kelas sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat membantu meningkatkan *comprehension skills* peserta didik dengan belajar sambil bermain, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan.
5. Media pembelajaran *floor map game* ini ditunjukkan kepada peserta didik khususnya kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember.
6. Media ini berkaitan dengan pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang mengenal nama-nama tempat.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat menjadi inovasi dan memberikan sumbangan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *floor map game* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang bervariasi bagi

peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk giat belajar mandiri, kreatif, efektif, serta efisien dan memicu peserta didik untuk lebih tertarik dan tidak bosan terhadap materi yang disajikan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi mengenal nama tempat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada Materi Mengenal Nama Tempat.
- 2) Mampu membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa dalam membangun pengetahuan siswa.

c. Bagi Lembaga Sekolah

- 1) Sebagai referensi media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi lembaga sekolah dan menambah perangkat media pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong kolaborasi antara guru, siswa dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran *Floor Map Game* serta menjadi pengalaman bagi peneliti untuk terjun dalam dunia pendidikan.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *floor map game* ini, diantaranya:

1. Media pembelajaran *floor map game* mengenai materi mengenal nama tempat ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan.
2. Media pembelajaran *floor map game* ini bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik dalam bentuk permainan.
3. Media pembelajaran *floor map game* ini adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan peta atau gambar lantai besar yang diletakkan di permukaan lantai untuk membantu proses belajar.

Dalam pengembangan media pembelajaran *floor map game* ini terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya:

- a. Media pembelajaran ini terbuat dari bahan polyvinyl chloride yang di desain dengan berbagai gambar tentang materi mengenal nama tempat yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 250cm, lebar 150cm.
- b. Pengembangan media pembelajaran *floor map game* ini di desain dan dibuat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember pada tema 3 subtema 2 materi mengenal nama tempat.
- c. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah

Kencong Jember.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Pengembangan merupakan proses merancang dan menciptakan suatu produk baru dan juga bisa sebagai proses mengembangkan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya, agar memiliki kualitas yang lebih baik dan efisien dari sebelumnya. Pengembangan media merupakan proses menciptakan alat bantu belajar yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna (guru dan siswa) dengan media telah diciptakan atau dikembangkan. Pengembangan pada penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran *Floor Map Game*. Dalam konteks ini, pengembangan media dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran sehingga lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Keunggulan *Floor Map Game* dalam konteks pembelajaran adalah mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui interaksi yang menyenangkan dan menantang. Dengan menggunakan *Floor Map Game*, siswa dapat belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, *Floor Map Game* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, serta mempromosikan kerja sama dan komunikasi antar siswa. Dengan demikian, *Floor Map Game* dapat

menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Floor Map Game*

Floor Map Game (FMG)/ Media Peta adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan peta atau gambar lantai besar yang diletakkan di permukaan lantai untuk membantu proses belajar. Biasanya, *Floor Map Game* ini dibuat dalam bentuk visual yang menarik, seperti gambar lokasi, denah, gambar nama tempat atau ilustrasi tempat, yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran.

Dengan menggunakan *Floor Map Game* (FMG) Media Peta, siswa dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, *Floor Map Game* (FMG)/ Media Peta juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir spasial dan memecahkan masalah. Media ini juga dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, sehingga sangat fleksibel dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu yang dapat berfungsi dalam berbagai keperluan. Bahasa Indonesia adalah unsure penting serta media komunikasi utama bagi masyarakat Indonesia. Bahasa secara filosofis adalah pengungkapan manusia atas realitas melalui simbol-simbol

atau tanda-tanda yang berarti keeksistensian bahasa Indonesia sangat membentuk rasa cinta tanah air pada generasi muda.

Oleh karena itu, pelestarian dan pengembangan bahasa Indonesia perlu dilakukan secara terus-menerus untuk memastikan bahwa bahasa ini tetap menjadi identitas dan pemersatu bangsa. Pendidikan bahasa Indonesia yang efektif dan menyenangkan dapat membantu meningkatkan kesadaran dan cinta generasi muda terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Dengan demikian, generasi muda dapat menjadi agen perubahan yang mampu melestarikan dan mengembangkan bahasa Indonesia untuk masa depan yang lebih baik.

4. Materi Mengenal Nama Tempat

Materi mengenal nama tempat berfokus pada kelas II yang mengajarkan tentang mengenal nama-nama tempat disekitar kota peserta didik. Peserta didik diajarkan cara mengenal nama tempat melewati beberapa deskripsi yang dibacakan pendidik.

Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan pengetahuan geografis mereka, serta meningkatkan kesadaran akan lingkungan sekitar. Metode pembelajaran ini juga dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, materi ini dapat disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif, seperti menggunakan peta, gambar, atau permainan edukatif, untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Floor Map Game yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran materi mengenal nama tempat di kelas II. Floor Map Game memiliki keunggulan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui interaksi yang menyenangkan dan menantang, serta mempromosikan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan menggunakan peta atau gambar lantai besar yang interaktif, Floor Map Game dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik tentang lingkungan sekitar dan materi pembelajaran. Keunggulan lainnya adalah kemampuan Floor Map Game dalam memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan terlibat langsung, sehingga meningkatkan retensi informasi dan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep geografis dan Bahasa Indonesia. Dengan demikian, Floor Map Game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Bagian tahapan selanjutnya pada peneliti ini yakni mencantumkan beragam hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, menyertakan ringkasan dari berbagai hasil penelitian mulain peneliti yang telah dipublikasi maupun yang hendak dipublikasikan. Dengan demikian, maka dapat diketahui bagaimana posisi penelitian serta sejauh mana orisinalitas hasil penelitian yang dilaksanakan. Setiap penelitian yang telah dilaksanakan selalu memiliki keunikannya tersendiri, termasuk hasil penelitian terdahulu, dengan demikian penelitian tersebut dapat dijadikan dasar bahwa penelitian ini sudah pernah dilaksanakan oleh beberapa pihak, namun tentu memiliki pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, baik dari segi tempat penelitian, objek penelitian, literatur yang digunakan dan beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh) Nurfitrihanah Putri (2020 “Pengembangan Media Peta Berdering Materi Suku Bangsa Kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Dick & Carey* yang

dikembangkan terdiri dari analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran, analisis siswa dan konteks, memilih KD dan menentukan indikator, pengembangan RPP, perancangan skema tampak depan dan belakang peta berdering, mengembangkan produk awal media pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi produk, dan produk media pembelajaran akhir. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media peta berdering menunjukkan ahli media memberikan nilai 92% dalam kriteria sangat layak, ahli materi memberikan nilai 94% dalam kriteria sangat layak, dan uji kemenarikan media peta berdering dengan menggunakan 5 siswa, memperoleh hasil rata-rata nilai 94% dalam kriteria sangat layak.¹⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu *Research and Development*.. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada model *Dick & Carey*, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan juga terletak pada media yang digunakan, penelitian ini menggunakan media elektronika, sedangkan peneliti menggunakan media *floor map game* dari bahan polyvinyl chloride.

¹⁵ Putri Nurfitrihanah, "Pengembangan Media Peta Berdering Materi Suku Bangsa Kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan," *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin* 2, no. 1 (2020): 282–94, <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1090/551>.

2. Penelitian yang ditulis oleh Evy Yola Adini (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 39 Mataram (uji coba kelompok kecil). Keabsahan media diujikan kepada ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media MAPENA (Mainan Peta Anak) pada tahap ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,5%. Pada tahap ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,05%. Hasil uji coba kelompok kecil pada tahap 1 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,91%, uji tahap 2 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,9%, dan uji coba tahap 3 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 96,75%. Oleh karena itu media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas.¹⁶

¹⁶ Evy Yola Adini, Nur Hasanah, and Itsna Oktaviyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 1–7,.
<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/386>.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu *Research and Development*, dan model penelitian ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media. Pada penelitian ini media MAPENA (Mainan Peta Anak) terbuat dari sebuah kertas/media gambar sedangkan peneliti menggunakan dari bahan polyvinyl chloride untuk bahan media *floor map game*.

3. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Farkhan Sayoga (2023) “Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Banjarejo Donomulyo. Model ADDIE diterapkan pada penelitian ini dalam lima tahapan yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media peta digital memperoleh validasi ahli pada produk yang telah dikembangkan memperoleh presentase 94,44% dari ahli media, dan 86,11% dari ahli materi. Produk media memperoleh 95% dari uji coba kepraktisan. Serta melalui hasil uji

coba kemenarikan diperoleh rerata perentase 91,67% dari uji satu lawan satu, 90,71% dari uji kelompok kecil, dan 94,01% dari uji kelompok besar. Berdasarkan perolehan tersebut media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar termasuk kategori valid, praktis, dan menarik.¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu *Research and Development*, dan model penelitian ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada fisik media yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan media peta digital menggunakan sebuah *smartphone* android dan membutuhkan jaringan, sedangkan peneliti menggunakan bahan fisik berupa polyvinyl chloride.

4. Penelitian yang ditulis oleh Putri Rachmadyanti (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Penjelajahan Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Negara-Negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD. Keabsahan media diujikan kepada ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

¹⁷ Muhammad Farkhan Sayoga. Dkk.”Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 3, no.11 (2023) DOI:10.17977/um065v3i112023p1017-1030.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran peta penjelajahan berbasis *augmented reality* didasarkan pada uji validasi oleh ahli materi dengan presentase 84% dan uji validasi oleh ahli media sebesar 90,6%. Hasil analisis pretest-posttest melalui rumusan N-Gain memperoleh nilai 0,53 dengan ketercapaian pemahaman materi rata-rata sebesar 88,89%. Hasil angket respon dari peserta didik memperoleh presentase rata-rata sebesar 90,15%. Berdasarkan pada penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta penjelajah berbasis *augmented reality* masuk pada kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan.¹⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu *Research and Development*, dan model penelitian ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada fisik media yang digunakan. Pada penelitian ini media pembelajaran peta penjelajahan berbasis *augmented reality* menggunakan media berbasis teknologi dan aplikasi edukatif, sedangkan peneliti menggunakan media *floor map game* dengan bahan polyvinyl chloride yang di desain dengan berbagai gambar tentang materi mengenal nama tempat yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 250cm, lebar 150cm.

5. Penelitian yang ditulis oleh Mir'atun Nisa (2023) "Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

¹⁸ P Rachmadyanti, "... Media Pembelajaran Peta Penjelajah Berbasis Augmented Reality Pada Materi Negara-Negara Asean Kelas Vi Sekolah Dasar," *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 2023, 2414–26, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian->

Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD”

Penelitian ini menggunakan jenis model penelitian 4-D (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (distribute). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 42 Gresik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Peta Budaya Indonesia telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4. Hasil dari validasi ahli media memperoleh 90%, dan ahli materi mencapai 93,75%, keduanya menunjukkan kategori “valid”. Media peta budaya juga sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV UPT SD Negeri 42 Gresik, dengan memperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 95,6% dengan kategori “sangat efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta budaya pada keanekaragaman bangsa dan budaya Indonesia memenuhi kriteria valid dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada model pengembangan 4-D, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan juga terletak pada

¹⁹ Mir'atun Nisa, "...Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD," *Journal on Education*, 5, no.3, (2023). <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1886/1559/>

bahan yang digunakan dalam pembuatan media, penelitian ini sebuah papan dan kartu-kartu permainan didalamnya, sedangkan peneliti menggunakan dari bahan polyvinyl chloride yang di desain dengan berbagai gambar tentang materi mengenal nama tempat yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 300 cm, lebar 200 cm.

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

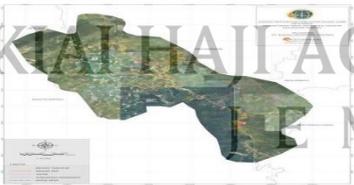
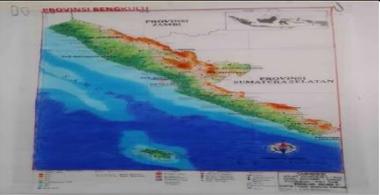
No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nurfitriannah Putri (2020)	Pengembangan Media Peta Berdering Materi Suku Bangsa Kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan.	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> . 2. Subjek penelitiannya peserta didik sekolah dasar.	Penelitian ini menggunakan media elektronika, sedangkan peneliti menggunakan media <i>floor map game</i> dari bahan polyvinyl chloride.
2	Evy Yola Adini (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram.	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> . 2. Penelitian ini sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. 3. Subjek penelitiannya peserta didik sekolah dasar.	Penelitian ini media terbuat dari sebuah kertas/media gambar sedangkan peneliti menggunakan dari bahan polyvinyl chloride.
3	Muhammad Farkhan	Pengembangan Media	1. Penelitian ini sama-sama	Penelitian ini menggunakan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Sayoga (2023)	Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar.	menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> . 2. Penelitian ini sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. 3. Subjek penelitiannya peserta didik sekolah dasar.	media peta digital menggunakan sebuah <i>smartphone</i> android dan membutuhkan jaringan, sedangkan peneliti menggunakan bahan fisik berupa polyvinyl chloride.
4	Putri Rachmadyanti (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Peta Penjelajah Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Materi Negara-Negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar.	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> . 2. Penelitian ini sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. 3. Subjek penelitiannya peserta didik sekolah dasar.	Penelitian ini menggunakan media pembelajaran peta penjelajahan berbasis <i>augmented reality</i> menggunakan media berbasis teknologi dan aplikasi edukatif, sedangkan peneliti menggunakan media <i>floor map game</i> dengan bahan polyvinyl chloride yang di desain dengan berbagai gambar tentang materi mengenal nama tempat yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 250cm, lebar 150cm.
5	Mir'atun Nisa (2023)	Pengembangan Media padasia (Peta	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan	Media peta budaya Indonesia yang

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD	metode penelitian <i>Research and Development</i> . 2. Subjek penelitiannya peserta didik sekolah dasar.	dikembangkan pada penelitian ini berupa papan dan kartu-kartu permainan didalamnya, sedangkan peneliti menggunakan dari bahan polyvinyl chloride yang di desain dengan berbagai gambar tentang materi mengenal nama tempat yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 250cm, lebar 150cm.

Tabel 2.2

Kelemahan Media Pembelajaran Peta pada Penelitian Terdahulu

No	Gambar	Kelemahan
1		<ol style="list-style-type: none"> 1. Media peta elektronik mengurangi interaksi fisik, yang bisa mengurangi keterlibatan atau pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. 2. Penggunaan media elektronik membutuhkan daya listrik, yang dapat menjadi kendala jika terjadi pemadaman listrik atau tempat yang tidak memiliki sumber listrik yang stabil
2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Media terbuat dari sebuah kertas, sehingga mudah rusak. 2. Ukuran dan jumlah informasi yang bisa dimuat terbatas.

3		<ol style="list-style-type: none"> 1. Media memerlukan koneksi internet yang stabil. 2. Jika smartphone rusak, hilang, pengguna akan kehilangan akses ke peta digital
4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika perangkat memiliki spesifikasi rendah, pengalaman AR bisa terganggu, seperti lag, visual tidak akurat, atau aplikasi sering crash 2. Media memerlukan daya baterai yang tinggi karena menggunakan kamera, GPS, dan pemrosesan grafis secara bersamaan.
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kartu hanya dapat menampilkan informasi terbatas karena ruang yang kecil. 2. Media mudah hilang, tercecer, atau rusak, terutama jika sering digunakan oleh anak-anak atau dalam lingkungan kelas.
6		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background media berupa gambar nama-nama tempat, sehingga media ini hanya bisa digunakan ketika materi mengenal nama tempat saja.

Penelitian ini sebagai penyempurna penelitian terdahulu, bukan duplikat penelitian terdahulu. Pada penelitian ini media pembelajaran terbuat dari bahan polyvinyl chloride yang di desain dengan berbagai gambar tentang materi mengenal nama tempat yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 250cm, lebar 150cm. Media penelitian ini didesain berwarna cerah sehingga lebih menarik. Dan bahan yang digunakan tidak mudah sobek dan luntur warnanya.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk berpikir.²⁰ Menurut Adam dalam jurnal yang ditulis oleh Dany, dkk., media pembelajaran merupakan seluruh bentuk alat atau bahan yang menunjang proses pembelajaran berupa informasi ataupun bahan pembelajaran, baik secara visual, audio atau kombinasi keduanya.²¹ Penelitian yang sudah dilakukan oleh Nirmala, dkk., menunjukkan bahwa dengan adanya media dalam proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Begitu krusialnya media pembelajaran ini, beliau menyebutkan media memiliki dampak positif hingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.²²

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang secara fisik digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat

²⁰ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019). 12

²¹ Dany Syarifudin Abdullah, dkk., “Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern,” *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 4, no.1 (2024): 94, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>.

²² Nirmala Wahyu Wardani, dkk., “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no.1 (2024): 137, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.

merangsang peserta didik agar belajar dengan fokus, sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Diciptakannya media pembelajaran tentu ada manfaat dibalikny, terutama bagi guru dan siswa. Dalam mengelola kelas, guru akan lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran. Minat serta motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik. Selain itu masih banyak manfaat dari penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa. Dalam aspek penyampaian materi, manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu media dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, akan termudahkannya dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

Dalam bentuk konsep media itu sendiri, manfaat yang didapatkan oleh guru dan bisa mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret dengan bantuan media pembelajaran. Dengan hal tersebut konsep akan lebih mudah dipahami bagi siswa karena konkret medianya, konkret juga pemahamannya. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Bagi guru, hanya perlu waktu sedikit untuk memamparkan materi dan mengulang pembelajaran hanya seperlunya saja. Sedangkan banyak waktu bagi siswa untuk memahami dan mempelajari materi, serta dapat menambah materi yang relevan mendorong minat mengajar guru serta membangkitkan minat

dan motivasi belajar siswa. Dalam situasi pembelajaran guru akan lebih interaktif, sedangkan siswa multi-aktif karena pembelajaran berpusat kepada siswa. Dengan adanya media kualitas hasil mengajar seorang guru lebih baik, lebih mendalam dan utuh.²³

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga mempermudah serta meningkatkan proses dan hasil belajar..
- 2) Media pembelajaran dapat memperkuat dan mengarahkan fokus anak, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi yang lebih intens antara siswa dan lingkungan mereka, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing- masing.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama kepada tiap siswa.²⁴

Levie & Lents (1982) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khusus nya media visual yaitu :

- 1) Fungsi Atensi, media memiliki fungsi untuk menarik dan memfokuskan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada materi

²³ Anjarwani, Yurinda. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Denah terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Ukuran Sudut Siswa SD". Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

²⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Seperti media gambar dapat memberikan ketenangan dan membantu memfokuskan perhatian siswa pada materi pelajaran yang sedang diajarkan serta kdaya ingat psertra didik terhadap isi pelajaran semakin besar.

- 2) Fungsi afektif , media visual sebagai pengukur seberapa besar kesenangan siswa saat mempelajari teks yang dilengkapi gambar. Gambar atau elemen visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa terkait isu-isu sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif, sebagai sarana visual yang terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar dapat membantu dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam media tersebut.
- 4) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : a).Memotivasi minat atau tindakan

- 1) Menyajikan informasi
- 2) Memberi interuksi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar, dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, media juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik masing-masing. Oleh karena itu, media tersebut dapat dikelompokkan secara bervariasi untuk memenuhi kebutuhan belajar di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan.

Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media visual, media audio, dan media audio visual gerak.

a) Media Visual

Sebuah perangkat atau sumber pembelajaran, alat ini memuat pesan dan informasi, terutama mengenai materi pelajaran, yang disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif serta dapat diterapkan melalui indera penglihatan.²⁵

²⁵ Susanti, Zulfiana Affrida, and Eni Fariyatul Fahyuni, "Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran," *Umsida* 1, no. 1 (2020): 1–17.

Adapun beberapa media visual yaitu :

(1) Media Visual Gambar

Fungsi media gambar tersebut adalah untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran, seperti cerita bergambar, dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

(2) Media Grafik

Grafik merupakan media visual yang terdiri dari elemen grafis, di mana penyajiannya menggunakan titik-titik atau garis-garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling terkait.

(3) Peta Konsep

Peta konsep adalah sebuah ilustrasi yang menggambarkan atau menunjukkan hubungan yang signifikan antara berbagai konsep dari suatu topik materi pembelajaran yang telah dirangkum.

(4) Poster

Poster merupakan media visual yang terdiri dari gambar dan teks, di mana teks tersebut menyoroti satu atau dua ide utama. Dengan demikian, pembaca dapat memahami isi poster hanya dengan melihatnya sekilas.²⁶

²⁶ Susanti, Affrida, and Fahyuni.

b) Media Audio

Media audio, yang juga dikenal sebagai media pendengar, merupakan salah satu jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang menyajikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif. Media ini hanya memanfaatkan indera pendengaran untuk menyampaikan informasi. Adapun media audio sebagai berikut:

(1) Radio

Radio merupakan program kaset audio yang didesain dengan bagus sehingga peserta didik dapat terlibat secara terus-menerus berinteraksi dengan guru. Namun, radio di zaman sekarang sudah jarang ditemukan dan jarang dipakai, karena teknologi sudah lebih maju dapat menggunakan HP.

(2) Podcast

Podcast sendiri hasil rekaman merupakan radio yang dengan audio yang dapat didengarkan oleh banyak orang dan berbeda disiarkan melalui frekuensi. Podcast dapat kita dengarkan kapanpun melalui internet. Namun untuk anak sekolah dasar media podcast sangat kurang efektif, karena pada anak sekolah dasar masih membutuhkan lebih dari seorang guru.

(3) Lagu

Media lagu merupakan salah satu bentuk media audio yang berhubungan dengan pendengaran. Jenis media pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan pemahaman. Media ini sangat cocok anak sekolah dasar, dengan mencantumkan materi pada sebuah irama lagu sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan.²⁷

c) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan memadukan penggunaan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Informasi atau pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal yang melibatkan kedua indera tersebut. Audiovisual dapat diakses kapan saja dan di mana saja memudahkan semua orang untuk menggunakannya secara fleksibel.²⁸

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa macam jenis. Pada setiap jenis media pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri dan penggunaan media tersebut disesuaikan dengan kondisi pada peserta didik dan

²⁷ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.

²⁸ Nenden Nadia, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Agama Islam Di SMA AL-Muhajirin Purwakata" *Journal of Pedagogical and Teacher Profesional Developmen*, 2024.

lembaga sekolah. Dengan berbagai karakteristik peserta didik seorang pendidik harus memilih media yang tepat untuk mencapai hasil tujuan pembelajaran.

Dari ketiga jenis media pembelajarn diatas, media pembelajaran *Floor Map Game* yang dikembangkan oleh peneliti ini termasuk kategori media visual karena media tersebut menggunakan bahan polyvinyl chloride yang di desain dengan berbagai gambar tentang materi mengenal nama tempat yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 250cm, lebar 150cm.

2. *Floor Map Game* (FMG)

Floor Map Game (FMG) adalah permainan peta lantai, peta merupakan gambaran permukaan bumi yang diperkecil, dituangkan dalam selembar kertas atau media lain dalam bentuk dua dimensi.²⁹ Melalui sebuah peta kita akan mudah dalam melakukan pengamatan terhadap permukaan bumi yang luas. Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain.³⁰

Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut

²⁹ Dedi Setyawan, 2018. "Analisis Potensi Data Berbasis Sistem Informasi Geografis" *Jurnal Geodesi Undip JGU*, 2018
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/22401..>

³⁰ Siti Nur Hayati, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4, NO.1 (2021).

Ralbi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan. Selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Farhurohman, 2017).

Dari beberapa uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dapat dimainkan secara bervariasi, sesuai kemampuan anak, mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak, menarik dari segi warna dan bentuk atau suara, alat permainan tahan lama, diterima oleh semua budaya, serta memiliki ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya.

Dengan Demikian media *Floor Map Game* (FMG) dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi peserta didik. FMG menggabungkan konsep peta sebagai alat pembelajaran dengan elemen permainan yang dikendalikan oleh aturan, memberikan variasi aktivitas yang sesuai dengan kemampuan anak. Media ini terbukti mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, melalui pendekatan yang menarik, mudah diakses, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media ini menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa adalah kebutuhan universal. Bahasa adalah simbol dan bagian dari budaya dimana manusia berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Bahasa dapat menerima atau menyampaikan banyak pesan, baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Bahasa dalam lingkup yang sangat luas tidak hanya Bahasa lisan atau tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia sebenarnya mengajarkan siswa menggunakan bahasa Indonesia dengan benar dan sesuai dengan tujuan dan fungsinya.³¹

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan karena bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berpikir secara logis. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Menurut (Handayani & Subakti 2020) Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi di negara Indonesia dan digunakan oleh sebagian besar penduduk di negara tersebut. Bahasa adalah alat penting untuk berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai konteks, seperti kehidupan sehari-hari, bisnis, dan pendidikan.³²

Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia harus dimulai sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran

³¹ Ferina Agustin, Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. 4, no. 3, (2024).

Journal Of Social Science Research. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

³² Hani Subakti, Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, no.1 (2021).

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

menyeluruh siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, selain dapat memudahkan peserta didik berinteraksi dengan guru dan teman.

4. Pengertian *Comprehension Skills*

Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut.³³ Skills adalah kunci penting dalam hidup seseorang yang berpotensi menjadi penentu arah kehidupan dan dapat menjadi nilai tambah dalam aspek professional. Skill dapat berasal dari pembelajaran otodidak maupun melalui pelatihan formal. Skill menjadi bagian dalam diri manusia yang dapat memberikan peluang untuk meraih pengakuan atas kemampuan yang dimiliki.³⁴

Dengan demikian *comprehension skills* merupakan kemampuan seseorang untuk memahami informasi yang diberikan, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta melihat dan menganalisis informasi dari berbagai sudut pandang. Kemampuan ini tidak hanya penting dalam proses belajar mengajar, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat. Dalam konteks pendidikan, *comprehension skills* berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam, meningkatkan kemampuan analitis, dan mengembangkan

³³ Walidah Sofyan Siregar, Students' Reading Comprehension in Descriptive Text: English Journal for Teaching and Learning. 9, no.1 (2021).

³⁴ Khairina F.Hidayati, Skill: Apa Itu, Jenis-Jenis, Tips Meningkatkan, dan Istilah-istilahnya. 2024.

keterampilan berpikir kritis yang bermanfaat bagi perkembangan akademik dan pribadi mereka.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* atau biasa disingkat R&D atau biasanya sering disebut juga dengan penelitian pengembangan. Yang dimaksud dengan penelitian pengembangan disini ialah, sebuah usaha atau upaya peneliti dalam mengembangkan suatu produk yang dihasilkannya, tidak hanya menghasilkan produk baru, namun juga dapat meningkatkan produk yang sudah ada. Usaha pengembangan ini tidak hanya dilakukan pada dunia pendidikan saja, namun juga dapat dilakukan pada dunia bisnis, teknologi maupun industri untuk menghasilkan inovasi baru yang nantinya akan bermanfaat di masa yang akan datang.³⁵ Pada penelitian ini, penelitian pengembangan difokuskan pada pengembangan produk pada dunia pendidikan yaitu berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan sendiri memiliki berbagai macam model, model-model tersebut yang nantinya akan menentukan bagaimana jalannya atau bagaimana mekanisme penelitian pengembangan berlangsung. Macam-macam model penelitian pengembangan tersebut diantaranya adalah:

1. *Borg and Gall*

Model *Borg and Gall* terdiri dari sepuluh langkah. Sesuai pada prosedur, langkah-langkah tersebut diantaranya:

³⁵ Arif Rachman, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Karawang: Saba Jaya Publisher, 2014), 175. <https://www.researchgate.net/profile/HeryPurnomo/publication/377469385>.

- a. *Research and information collecting*, melakukan penelitian dan pengumpulan informasi.
- b. *Planning*, melakukan perencanaan.
- c. *Develop preliminary form of product*, mengembangkan bentuk awal produk.
- d. *Preliminary field testing*, melakukan uji lapangan awal.
- e. *Main product revision*, melakukan revisi produk utama.
- f. *Main field testing*, melakukan uji lapangan untuk produk utama.
- g. *Operational product revision*, melakukan revisi produk operasional.
- h. *Operational field testing*, melakukan uji lapangan terhadap produk final.
- i. *Final product revision*, melakukan revisi produk final.
- j. *Dissemination and implementation*, diseminasi dan pengimplementasian.³⁶

2. Dick and Carey

Model *Dick and Carey* lebih memfokuskan pada analisis desain pembelajaran. Pada pengembangan *Dick and Carey* terdapat sepuluh tahapan juga, yaitu:

- a. Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan (*instructional goal*).
- b. Menganalisis pembelajaran.
- c. Menganalisis pembelajaran atau peserta didik dan konteks

³⁶ Luthvia Rohmaina, dkk., "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall," *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 5, no.2 (2020): 178, <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>.

pembelajaran.

- d. Merumuskan tujuan unjuk kerja.
- e. Mengembangkan instrumen penilaian.
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran.
- g. Mengembangkan dan memilih bahan ajar.
- h. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif.
- i. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran.
- j. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.³⁷

3. Four-D Model (4D)

Model pengembangan 4D ini lebih simpel daripada model-model pengembangan yang lain, karena hanya terdiri dari empat tahapan. Alur kegiatan pada proses pengembangan 4D adalah, *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

- a. Pendefinisian (*Define*), pada tahap ini peneliti akan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Yang dimaksudkan dalam syarat-syarat pengembangan adalah bahwa peneliti harus menganalisis kebutuhan dari subjek yang akan diteliti.
- b. Perancangan (*Design*), setelah peneliti paham betul apa kebutuhan yang subjek perlukan, kemudian peneliti akan merancang produk yang akan digunakan.
- c. Pengembangan (*Develop*), pada tahapan ini terdapat dua alur yang akan dilakukan. Yang pertama adalah menguji kelayakan produk

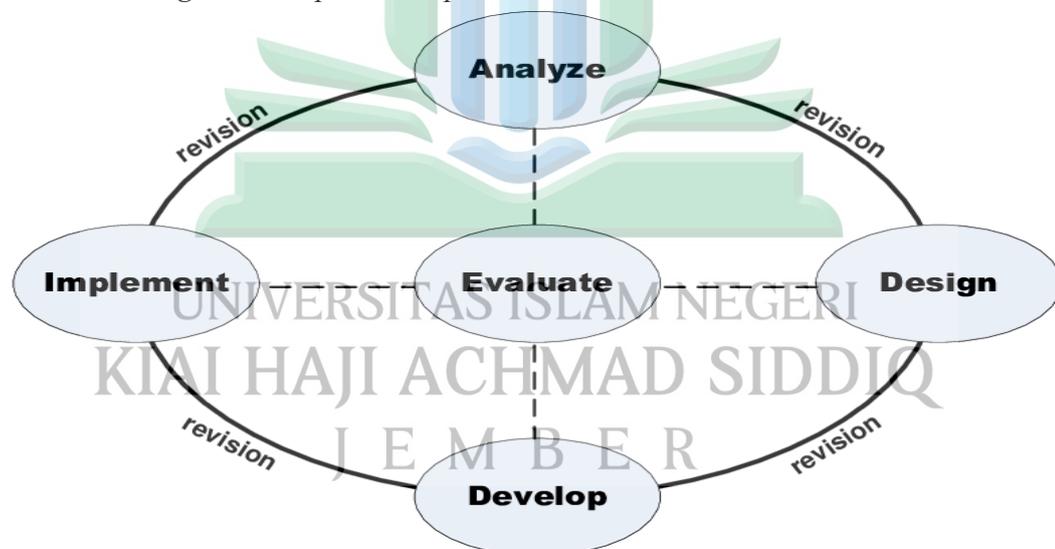
³⁷ Saringatun Mudrikah, dkk., *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021), 39-45.. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/mrqs8>.

dengan memvalidasi atau menilai produk dengan cara meminta penilaian para ahli. Dan yang berikutnya adalah, menguji coba rancangan produk pada subjek sesungguhnya.

- d. Penyebarluasan (*Disseminate*), setelah produk dikembangkan dan melakukan revisi, peneliti harus siap produknya di publikasi agar dapat dimanfaatkan oleh orang lain.³⁸

4. ADDIE

Model pengembangan ADDIE biasa digunakan pada desain pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model ADDIE ini terdapat lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*.



Gambar 3.1
Desain Model Pengembangan ADDIE

- a. Analisis (*Analyze*), peneliti akan menganalisis pada hal yang akan diteliti tentang apa yang perlu dikembangkan.

³⁸Kiki Pratama Rajagukguk, dkk., "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no.1 (2021): 18-21, <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.

- b. Perancangan (*Design*), setelah peneliti mengetahui sesuatu yang perlu dikembangkan, tahap berikutnya yaitu merancang atau mendesain produk yang akan digunakan.
- c. Pengembangan (*Development*), apabila desain produk sudah ditentukan, maka langkah berikutnya adalah adanya pengembangan. Baik pengembangan dari segi materi, desain produk maupun penyajian produk.
- d. Implementasi (*Implementation*), tahap implementasi merupakan tahap dimana peneliti menerapkan hasil produk yang telah di desain dan di kembangkan pada tahap sebelumnya. Peneliti akan memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi dari produk yang dikembangkan.
- e. Evaluasi (*Evaluation*), tahap terakhir pada model pengembangan ini adalah melakukan evaluasi, baik secara sumatif ataupun formatif.

Dari hasil evaluasi ini peneliti akan mengetahui kualitas dari produk yang dihasilkan.³⁹

5. Waterfall SDLC Youssef Bassil

Model *waterfall* merupakan salah satu model SDLC yang digunakan dalam pengembangan informasi atau perangkat lunak. Dinamakan *waterfall* karena tahap demi tahap dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya. Tahapan dari model *waterfall* ini adalah:

- a. *Requirement*, peneliti akan mencari informasi yang didapat dari

³⁹ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 9-30. <https://id.scribd.com/document/755939170/64>.

wawancara, diskusi ataupun survei langsung.

- b. *Design*, pada tahap ini peneliti menentukan produk apa yang akan dikembangkan dan didesain.
- c. *Implementation*, peneliti akan menerapkan produk yang sudah didesain pada tahap sebelumnya.
- d. *Verification*, tahap ini perlu dilakukan untuk menguji apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai harapan atau keinginan.⁴⁰
- e. *Maintenance*, apabila tahap sebelumnya sudah selesai, maka yang harus dilakukan oleh peneliti adalah memelihara produk yang telah dihasilkan.

Penelitian ini memilih model penelitian ADDIE karena tahapan penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan tahapan model ADDIE. Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis. Proses analisis ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah gambaran masalah yang sedang terjadi, dan mencari solusi yang tepat untuk memecahkannya. Dalam penelitian ini ditemukan permasalahan akan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan, dimana pada tahap ini akan dirancang desain dari produk yang akan dikembangkan untuk nantinya menjadi solusi dari permasalahan yang telah dianalisis. Produk yang dipilih pada penelitian ini adalah *floor map game*, dengan menggunakan media tersebut diharapkan

⁴⁰ Aceng Abdul Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika dan Manajemen STMIK* 1, no.1 (2020): 1.

akan menjadi terobosan dalam mengatasi terbatasnya penggunaan media pembelajaran.

Tahap berikutnya dalam model ADDIE adalah mengembangkan, yang dimaksud mengembangkan adalah mengembangkan produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Pengembangan media *floor map game* akan dikembangkan dengan mengkolaborasikan media dan akan diuji kelayakannya oleh para ahli. Setelah media dikembangkan dan mendapatnya validasi dari para ahli, tahap berikutnya adalah menerapkan media ke dalam proses pembelajaran yang kemudian akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan dari media yang diciptakan.⁴¹

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran *floor map game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *Comprehension Skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember dengan menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkah pengembangan sesuai prosedur adalah:

1. Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis terdapat 2 langkah, yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Pada tahap analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan pembelajaran mata

⁴¹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teknik & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 34-38. <https://g.co/kgs/XutfYZB>.

pelajaran bahasa Indonesia dan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama pembelajaran dilaksanakan, setelah itu menemukan solusi yaitu dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan atau need assesment adalah menemukan kebutuhan mengenai media dan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa untuk penunjang dalam memahami pembelajaran.

2. Desain (Design)

Tahap desain merupakan proses merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan ditulis dengan jelas dan rinci agar proses pengembangan berjalan dengan baik sesuai dengan rencana. Beberapa rancangan dalam pembuatan media pembelajaran *floor map game* yaitu mengacu pada spesifikasi produk yang telah dipaparkan selanjutnya, menentukan bahan dan alat dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam pembuatan media *floor map game*.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan, yaitu kegiatan merealisasi desain dari produk yang dirancang. Konsep media pembelajaran *floor map game* yang sudah disusun pada tahap desain, kemudian dikembangkan menjadi produk yang sudah siap untuk diterapkan.

Beberapa tahapan dalam kegiatan tahap pengembangan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE, sebagai berikut:

- a. Memilih bahan- bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media *floor map game*.

- b. Bahan yang digunakan yaitu bahan yang awet dan tahan lama.
 - c. Mempersiapkan alat-alat dan bahan – bahan yan dibutuhkan dalam proses pengembangan.
 - d. Membuat angket validasi kepada tiga para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Tujuannya untuk mendapatkan saran dan pendapat serta penilaian kesesuaian materi dengan media.
 - e. Melakukan revisi dan perbaikan media sesuai dengan saran dari para ahli, setelah divalidasi media siap untuk di uji.
4. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan merupakan tahap yang dilakukan setelah ditemukannya permasalahan dan kebutuhan yang akan dipecahkan atau dicari solusinya. Tahap ini penting dilakukan karena merupakan langkah awal dari menentuka produk yang akan dikembangkan. Desain dasar dari media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik dalam proses belajarnya. Perancangan dilakukan agar media yang akan dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan akan dapat menjadi sebuah solusi untuk permasalahan yang telah ditemukan.⁴² Dalam penelitian ini dilakukan sebuah perancangan berupa media pembelajaran *floor map game*.

⁴² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *HALAQAH: ISLAMIC* 3, no.1 (2019): 36-37, <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>.

5. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap tindak lanjut dari perancangan. Setelah mendesain bagaimana dan apa media yang akan digunakan, maka berikutnya adalah seperti apa media tersebut akan dibuat, akan ada apa saja yang tersaji dalam satu media, dan bagaimana agar media dikemas dengan baik.⁴³ Pada penelitian ini yang dikembangkan adalah media *floor map game*, pada dasarnya media *floor map game* sudah ada, namun dalam penelitian ini akan di *upgrade* menjadi media *floor map game* yang lebih menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada tahapan ini dibutuhkan validasi untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media, yang perlu divalidasi adalah validasi materi dan validasi media serta sebagai praktisinya adalah dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

6. Implementasi (Implementation)

Pada tahapan implementasi penelitian ini yaitu tahapan penerapan media pembelajaran *floor map game* yang sudah didesain dan dikembangkan sebelumnya. Penerapan media ini dilakukan di SD Assunniyyah Kencong Jember. Tahapan ini melibatkan guru, peserta didik dalam proses pembelajaran, implementasi ini dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk (media *floor map game*) yang dikembangkan.

⁴³ Zeny Novia Adesfiana, "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie," *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 10, no.2 (2022): 148, <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>

7. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses kegiatan belajar mengajar, baik sebelum ataupun sesudah tahap implementasi terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

Kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada tahap sebelumnya akan dijadikan sebagai perbaikan dari media yang dikembangkan. Apabila hasil yang ditemukan bernilai maka dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas, dari beberapa tahapan- tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implemetation, Evaluation) peneliti menganalisis permasalahan yang ada didalam pendidikan tentang pengembangan peserta didik yang dilakukan di SD Assunniyyah Kencong Jember, membuat media pembelajaran dengan sebaik mungkin serta tahan lama. Dalam penelitian juga menentukan validasi ahli dari ahli media, materi, bahasa dan pembelajaran serta penerapan yan dilakukan di lembaga SD Assunniyyah Kencong Jember.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan utama untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan ini memungkinkan pengembang untuk menilai sejauh mana kelayakan dan

efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.⁴⁴ Selain itu, uji coba juga memberikan gambaran nyata mengenai respon peserta didik serta kendala-kendala yang mungkin muncul saat media digunakan secara langsung di lingkungan belajar.

Proses uji coba dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji validasi oleh para ahli. Tahap pertama melibatkan ahli media dan ahli materi yang bertugas menilai kualitas desain, tampilan, serta kesesuaian isi materi dengan kompetensi yang dituju. Selanjutnya, uji coba dilakukan oleh ahli pembelajaran guna meninjau sejauh mana media mampu menunjang proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Setelah melewati tahapan validasi oleh para ahli, uji coba dilanjutkan kepada peserta didik sebagai pengguna akhir, uji coba kepada peserta didik akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji pada skala kecil dan besar. Dari tanggapan peserta didik inilah diperoleh masukan nyata yang bersifat praktis, yang akan digunakan untuk menyempurnakan media agar semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

D. Desain Uji Coba

Pada tahap desain uji coba, penilaian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji validasi oleh para ahli serta uji coba lapangan. Penjabaran masing-masing tahapan disampaikan sebagai berikut:

⁴⁴ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019): 97, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>. Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019): 97, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran terdiri dari:

a. Ahli Media

Ahli media akan bertindak sebagai ahli dibidang media dalam proses pengembangan media yang akan dihasilkan yaitu *floor map game/* media permainan peta. Ahli yang dilibatkan merupakan guru besar pendidikan dengan latar belakang keahlian dalam perancangan media. Pemilihan ahli ini didasarkan atas pertimbangan kualifikasi akademik dan pengalaman professional. Pada kegiatan validasi ini, yang bertindak sebagai ahli media adalah Prof. Dr. H. Mundir , M.Pd., yang memberikan evaluasi menyeluruh serta masukan dalam bentuk kritik dan saran guna menyempurnakan media yang dikembangkan.

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam kegiatan ini berperan ganda sebagai validator materi sekaligus penelaah bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli yang dilibatkan memiliki kualifikasi magister (S2) di bidang pendidikan, dengan kompetensi khusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan ahli ini dilakukan berdasarkan latar belakang keilmuan serta pengalaman di bidangnya. Dalam validasi ini, Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. ditunjuk sebagai ahli materi dan bahasa yang akan memberikan masukan untuk penyempurnaan isi media pembelajaran.

c. Guru Wali Kelas 2

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bertindak sebagai penilai keefektifan adanya penerapan media *floor map game* pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 adalah Ibu Widatur Rohmah S.Pd. sebagai penilai untuk mengetahui kelayakan dari penggunaan media *floor map game* dalam pembelajaran di kelas.

d. Peserta Didik Kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember

Uji coba lapangan akan dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember dengan jumlah peserta didik 26. Dilakukannya pengamatan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang disuguhkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua bentuk, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dengan cara mengumpulkan data untuk mengetahui kebutuhan pada tahap analisis yang berupa hasil observasi, wawancara, dokumentasi, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan Guru Bahasa Indonesia di SD Assunniyyah Kencong Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba validasi produk yang telah dibuat atau dikembangkan, angket yang akan diberikan kepada peserta didik. Selain itu juga diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil tersebut nantinya akan peneliti hitung tingkat kelayakan produk tersebut.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati langsung perilaku, aktivitas, atau fenomena yang sedang berlangsung.

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian yaitu bertempat di SD Assunniyyah Kencong Jember. Tujuan dari observasi yaitu untuk mengumpulkan data yang mendalam dan akurat mengenai bagaimana media tersebut digunakan, bagaimana respons siswa dan guru, serta efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁵

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur menggunakan daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan untuk menggali pendapat tentang penggunaan *floor map game*. Wawancara dilakukan kepada siswa dan

⁴⁵ M Pd Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Absolute Media, 2020):201-202
<https://idr.uin-antasari.ac.id/20018/6/BAB%20III.pdf>

guru mata pelajaran guna mengetahui kebutuhan siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Instrumen pengumpulan data hasil wawancara digunakan untuk menilai efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

c. Dokumentasi

Mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, dan lain sebagainya. Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data berupa catatan dan dokumen lain yang berhubungan dengan permasalahan penelitian ini.⁴⁶ Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mencatat data hasil belajar peserta didik kelas II SD Assunniyyah Kencong sebelum menggunakan media *floor map game*.

d. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden. Angket atau kuisisioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan. Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert.⁴⁷ Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara menyeluruh berkaitan dengan sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang

⁴⁶ Samsu.

⁴⁷ Muhammad Kholil and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa: Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (2021).

terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.

Tabel 3.1
Kategori Penelitian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber : Muhammad Kholil, Lailatu Usriyah (2021)

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa angket yaitu sebagai berikut:

1) Angket Penilaian Ahli Materi

Angket penilaian ini berkaitan dengan validitas materi yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu materi mengenal nama tempat.

2) Angket Penilaian Ahli Media

Angket ahli media berkaitan dengan validitas media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu penilaian terhadap media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG)

3) Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

Angket ahli pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II digunakan untuk menilai keefektifan media yang dikembangkan.

4. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data disini yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara serta angket dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif yaitu dengan menganalisis proses penelitian dengan berdasarkan hasil wawancara pada analisis permasalahan serta kebutuhan peserta didik.

Teknik analisis data kuantitatif yang berupa hasil penilaian yang digunakan yaitu statistik deskriptif, yang didasarkan pada temuan penilaian dari ahli (media, materi, dan pembelajaran). Data kuantitatif diperoleh pada saat tahapan kevalidan media, uji penggunaan serta respon peserta didik menggunakan angket. Data dikumpulkna dari berupa angket validasi ahli materi, ahli media, pembelajaran yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media yang berkaitan dengan media *floor map game*. Adapun instrumen penilaian ahli media sebagai berikut :

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien					
2	Media dapat dikelola/dipelihara dengan Mudah					
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
4	Petunjuk penggunaan disampaikan secara Jelas					
5	Media yang disampaikan tepat					
Aspek Tampilan Visual						
6	Pemilihan warna yang digunakan sesuai					
7	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai					
8	Desain yang digunakan sesuai					
9	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai dengan materi					

10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi					
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai					
12	Desain media rapih					
13	Media di desain secara menarik					

Sumber : (Intan Asri Devi, 2020)

b. Analisis Angket Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilaksanakan oleh dosen ahli materi pembelajaran yang berkompeten dan ahli dibidang Matematika. Penilaian ini sesuai dengan materi dan media yang dikembangkan. Dengan ini melalui penilaian ahli materi akan didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian. Adapun instrumen angket penilaian ahli materi sebagai berikut :

Tabel 3.3
Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian antara KI dan KD					
2	Media pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik					
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik					

4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran					
5	Materi yang diajarkan menggunakan media menjadi lebih bermakna					
6	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia					
7	Kesesuaian materi dengan media <i>Floor Map Game</i> (FMG)					
8	Media <i>Floor Map Game</i> (FMG) dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran					
9	Ketetapan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran					
10	Materi disajikan secara ringkas agar mudah dipahami oleh peserta didik					

c. Analisis Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Kevalidan ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah telah dikembangkan. Adapun instrumen angket penilaian ahli Pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3.4
Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	KRITERIA	SKOR				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan Efisien					
2	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas					
Aspek Tampilan Visual						
3	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan Materi					

4	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan Sesuai					
5	Media di desain secara menarik					
Aspek pembelajaran						
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
7	Kesesuaian materi dengan indicator					
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
9	Keefektifan media dalam menstimulasi antusiasme belajar siswa					
10	Interaktifitas siswa dengan media					
11	Kecukupan jumlah kosa kata					
12	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					

Analisis data untuk kevalidan media yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, maka menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

p : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.5
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

NO	Presentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak Revisi
3	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
4	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi
5	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak	Revisi

Sumber : Muhammad Kholil, Lailatul Usriyah, 2021.

Pengembangan media pembelajaran *floor map game* dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 65% hingga 100%.

d. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik berisikan beberapa pernyataan yang dibuat oleh peneliti kemudian peserta didik mengisi angket dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan.⁴⁸

Produk, hasil angket peneliti menggunakan rumus:

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

Keterangan:

p : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden

dalam suatu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

⁴⁸ B A Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian (Mojokerto: Yayasan Pendidikan Uluwiyah, 2022).

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.6
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/Tidak Perlu Revisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup Layak/Revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang Layak/Revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak Layak/Revisi Total

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, table 1.3 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan sebuah produk yaitu media *Floor Map Game* (FMG) yang akan diterapkan di SD Assunniyyah Kencong Jember pada kelas II, yang berjumlah 26 peserta didik yang terdiri 15 laki dan 11 perempuan. Dalam mengembangkan media *Floor Map Game* (FMG) ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap peneliti dan melakukan tahap awal dengan melakukan observasi dilembaga SD Assunniyyah Kencong Jember untuk mendapatkan beberapa informasi, terutama yang bersangkutan dengan penelitian ini, kemudian dilakukan analisa terkait proses pembelajaran peserta didik, penyebab kurang maksimalnya pembelajaran, media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran dengan melakukan observasi serta wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dilembaga SD Assunniyyah Kencong Jember mengenai proses pembelajaran dikelas II. Observasi dan wawancara dilakukan kepada sekolah yaitu Bapak Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd dan guru wali kelas II Ibu Widatur Rohmah, S.Pd

pada tanggal 14 Mei 2025 dikantor, tujuan wawancara tersebut supaya peneliti mengetahui metode, model, media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran yang berlangsung serta mengetahui kendala bagi peserta didik yang dihadapi dalam proses pembelajaran dikelas. Menurut Ibu Widatur Rohmah S.Pd., selaku wali kelas II di SD Assunniyyah Kencong Jember tentang keadaan dan perkembangan peserta didik beliau mengatakan bahwa :

"Sebagai guru, saya lihat kalo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa pake kurikulum merdeka dengan modul sebagai pedoman. Tapi, saya sadar kalo semangat anak-anak dalam mengikuti pembelajaran masih kurang dan mereka susah memahami materi yang diajarkan. Menurut saya, ini karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Jadi, saya merasa perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran biar semangat dan pemahaman siswa meningkat."

Selanjutnya, guru juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia hanya menggunakan sumber belajar dari LKS dan metode yang digunakan didominasi oleh ceramah.

"...Anak-anak belajar menggunakan buku LKS, kalau saya ngajar ya kebanyakan menggunakan metode ceramah mbak, soalnya ngga mau ribet-ribet tapi juga kadang saya ajak main, sekedar ice breaking aja sama kadang kuis sederhana. Kalau yang sampai membuat media gitu belum, ngajarnya ya menggunakan papan tulis. Untuk nilai rata-rata masih dibawah KKM mbak."

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia media yang digunakan masih belum banyak variasi. Pendidik hanya menggunakan media berupa buku paket, LKS, lembar kerja siswa, latihan soal, dan papan tulis untuk menjelaskan pembelajaran

dikelas.

Analisis karakteristik peserta didik diperoleh dengan wawancara pada siswa kelas II, bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik lebih bersemangat belajar dengan model permainan dan menggunakan suatu media yang nyata tidak hanya berupa video pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, berdasarkan analisis kebutuhan diatas peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, dan tentunya mempermudah peserta didik untuk memahami materi mengenal nama tempat dengan menggunakan media *Floor Map Game* (FMG). Media diharapkan dapat menjadi sarana dan alat bantu bagi siswa untuk memahami dan mempermudah mempelajari bahasa Indonesia dengan bentuk yang unik dan menyenangkan, sehingga memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap desain ini dilakukan sebelum peneliti melakukan pengembangan media. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu :

a. Memberi nama media

Media *floor map game* ini diambil dari jenis media pembelajaran yang menggunakan banner yang mengandung unsur permainan modern berupa *floor map game* diambil dari makna media yang mengandung nilai edukasi bagi anak-anak sekolah dasar, dan

bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang akan diterapkan pada media ini.

b. Penyesuaian materi

Penyesuaian materi didasarkan analisis materi, dan kebutuhan peserta didik. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar proses pembekajaran berjalan dengan lancar.

c. Menyusun kerangka *floor map game*

Pembuatan media *floor map game* menggunakan bahan yang mudah ditemui disekitar lingkungan. Adapun urutan pembuatan produk *floor map game* sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan/mencari bahan gambar-gambar tempat.
- 2) Buka aplikasi photoshop dan corel, untuk mendesain media *floor map game*.
- 3) Menggunakan bahan PVC (Polyvinyl Chloride) ukuran panjang 250cm, lebar 150cm.

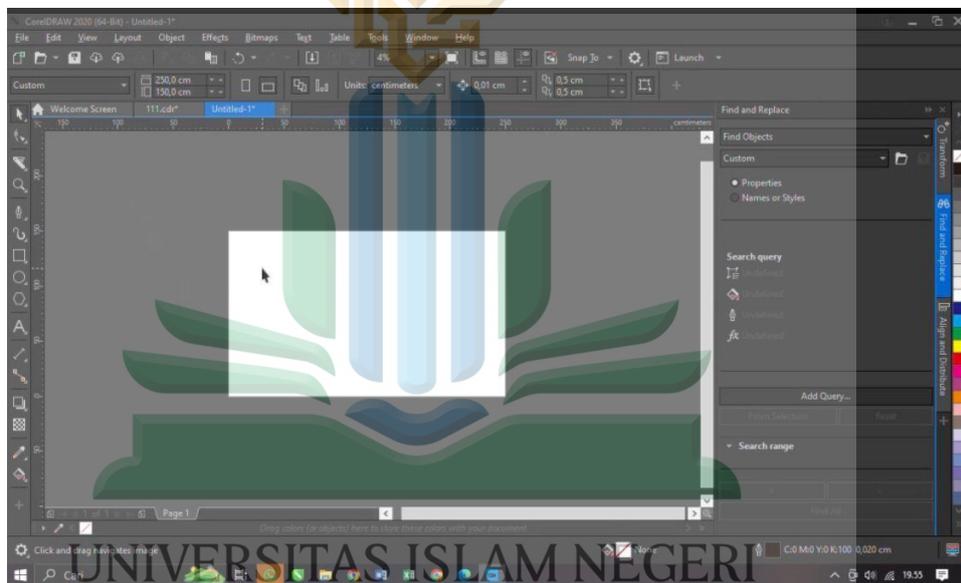
3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, proses menghasilkan barang atau mengembangkan media *Floor Map Game* (FMG). Dengan menguji pada ahli media dan ahli materi melalui angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media peta lantai ini. Kritik dan saran dari validator merupakan perbaikan.

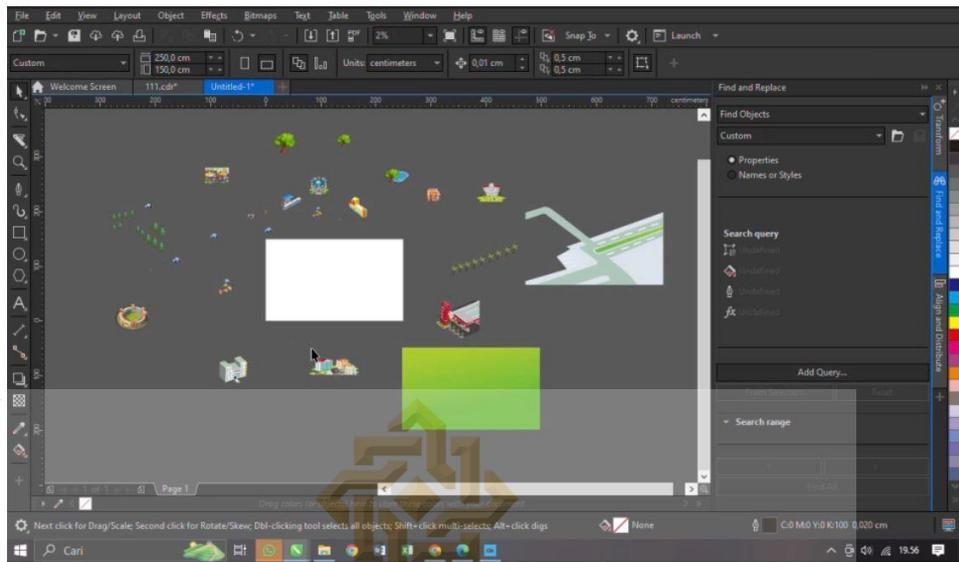
a. Pembuatan produk

Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan pada tahap pembuatan media diantaranya : mencari berbagai gambar tempat, merancang desain media *floor map game*, merealisasikan desain menjadi media peta sesuai dengan langkah-langkah pembuatan media.

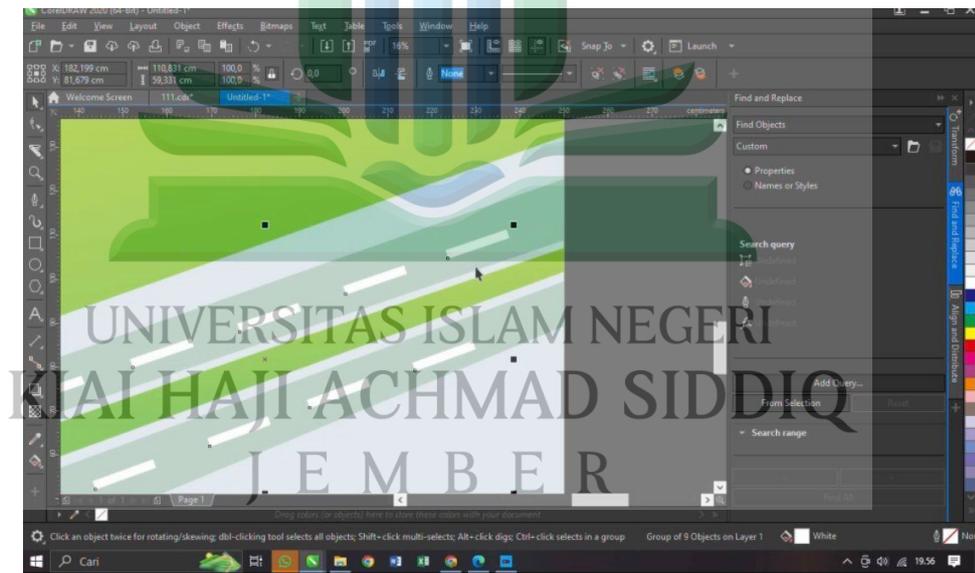
Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *Floor Map Game* (FMG), antara lain:



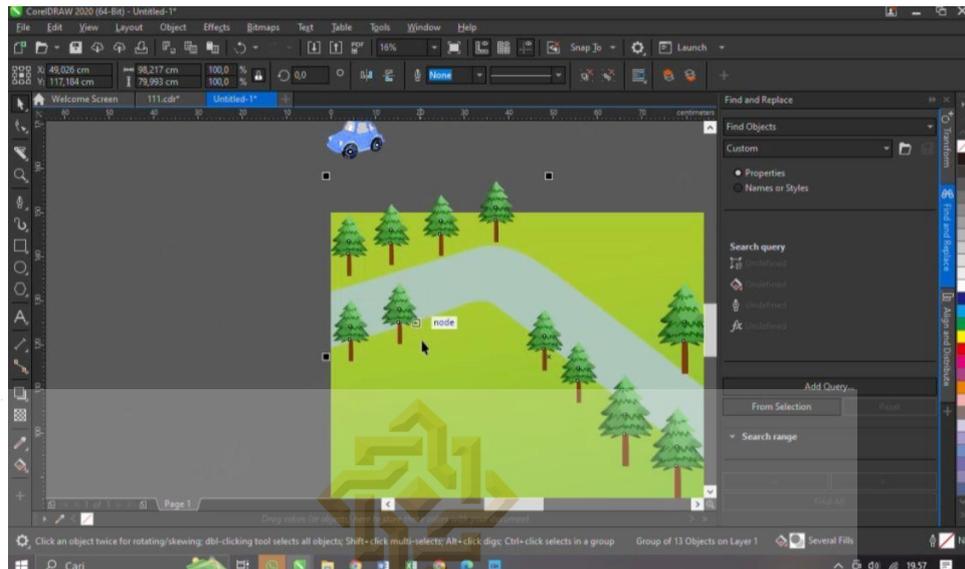
Gambar 4.1
Tampilan awal aplikasi photoshop.



Gambar 4.2
Fitur mengumpulkan berbagai gambar nama-nama tempat



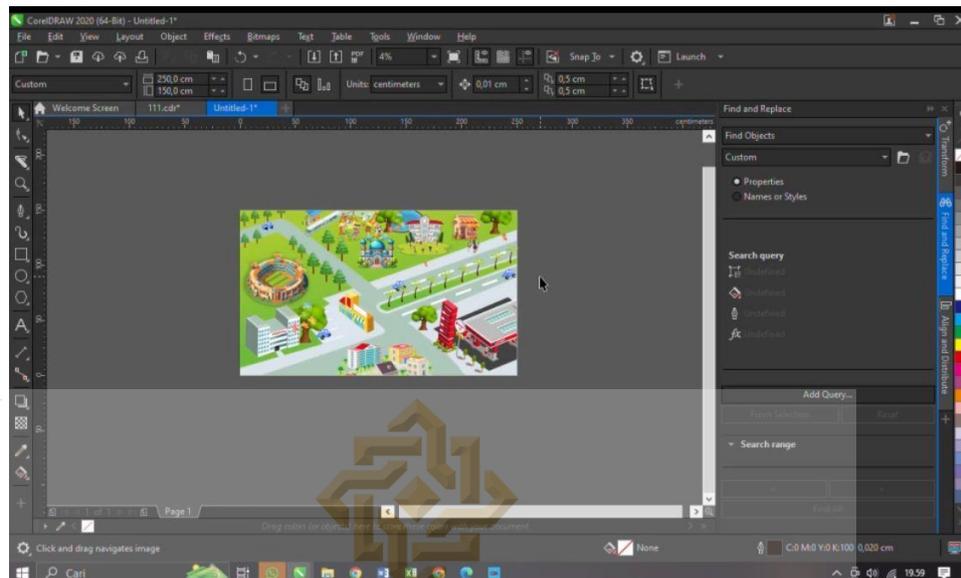
Gambar 4.3
Menambahkan gambar jalan agar media lebih menarik.



Gambar 4.4
Menambahkan sebuah pohon agar media *floor map game* lebih indah dan hidup.



Gambar 4.5
Menyusun berbagai gambar nama-nama tempat.



Gambar 4.6
Tampilan akhir media *floor map game*.

b. Validasi ahli

Media yang telah dibuat atau dikembangkan akan divalidasi kepada dosen ahli untuk memperoleh masukan dan saran pada media tersebut dan juga untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum di implementasikan pada peserta didik. Tahap validasi ini dilakukan oleh 3 validator yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, dan ahli pembelajaran serta respon bagi peserta didik.

Berikut merupakan hasil validasi dari berbagai aspek, diantaranya:

1) Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan rincian hasil penilaian ahli media :

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	✓				
2	Media dapat dikelola/dipelihara dengan Mudah		✓			
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah		✓			
4	Petunjuk penggunaan disampaikan secara Jelas			✓		
5	Media yang disampaikan tepat		✓			
Aspek Tampilan Visual						
6	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	✓				
7	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai		✓			
8	Desain yang digunakan sesuai		✓			
9	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai dengan materi			✓		
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	✓				
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai		✓			
12	Desain media rapih	✓				
13	Media di desain secara menarik		✓			
Jumlah Frekuensi		4	7	2		
Jumlah Skor		20	28	6		
Total Skor		54				

Rumus:

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

$$P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

Perolehan validasi dari ahli media yaitu 54 dengan presentase 90% dari total keseluruhan sebesar 100% dengan kategori yang sangat layak diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut : Sebaiknya gambar yang ada sama-sama bermakna dan memiliki label yang sama juga.

2) Validasi Ahli Materi

Berikut merupakan rincian hasil penilaian ahli materi.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi

NO	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuain antara KI dan KD	✓				
2	Media pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	✓				
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran	✓				
5	Materi yang diajarkan menggunakan media menjadi lebih bermakna	✓				
6	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia		✓			
7	Media <i>Floor Map Game</i> (FMG) dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran	✓				
8	Ketetapan cakupan materi pembelajaran dengan media		✓			

	pembelajaran					
9	Materi disajikan secara ringkas agar mudah dipahami oleh peserta didik			✓		
Jumlah Frekuensi		6	2	1		
Jumlah Skor		30	8	3		
Total Skor		41				

Rumus:

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

$$P = \frac{41}{45} \times 100\% = 91\%$$

Perolehan validasi ahli materi yaitu 41 dengan presentase 91% dari total keseluruhan sebesar 100% dengan kategori sangat layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Dengan catatan saran sebagai berikut :

- a) Kata pengantar harusnya ditulis perkata.
- b) Jangan menuliskan kata negative misalnya “buku panduan ini masih banyak kekurangan”.
- c) Penulisan kata dalam bahasa asing semua harus ditulis “miring”.
- d) Koreksi penulisan ejaan, misalnya Allah swt harusnya Allah Swt.
- e) Harus konsisten dalam penggunaan istilah misalnya mau menggunakan “siswa” atau “peserta didik”.

3) Validasi Ahli Pembelajaran.

Berikut merupakan rincian hasil penilaian ahli pembelajaran.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

NO	KRITERIA	SKOR				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	✓				
2	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas		✓			
Aspek Tampilan Visual						
3	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	✓				
4	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai		✓			
5	Media di desain secara menarik		✓			
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			✓		
7	Kesesuaian materi dengan indicator		✓			
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
9	Keefektifan media dalam menstimulasi antusiasme belajar siswa	✓				
10	Interaktifitas siswa dengan media	✓				
11	Kecukupan jumlah kosa kata			✓		
12	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			
Jumlah Frekuensi		4	6	2		
Jumlah Skor		20	24	6		
Total Skor		50				

Rumus:

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

$$P = \frac{50}{60} \times 100\% = 83\%$$

Perolehan validasi ahli pembelajaran yaitu: 50 dengan presentase 83% dari total keseluruhan sebesar 100% dengan kategori layak digunakan dengan tanpa revisi sesuai saran.

Berdasarkan dari adanya tiga penilaian validasi dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Maka terdapat hasil kevalidan yang akan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4
Hasil Analisis Validator

NO	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	91%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	83%	Layak
Nilai rata-rata presentase		88%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Floor Map Game* telah memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang telah disampaikan oleh para ahli.

Adapun saran dan kritikan dari dosen ahli akan dijadikan pedoman sebagai bahan revisi dalam penelitian ini. Dengan harapan media yang dikembangkan dapat memenuhi standar kriteria pengembangan.

Tabel 4.5
Saran dan Kritik Validator

NO	Kritik dan Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Gambar terlalu rame dan sebaiknya gambar pohonnya di kurangi.		

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi atau penerapan. Tahap implementasi ini merupakan tahap uji coba produk *Floor Map Game* (FMG). Media ini diterapkan pada peserta didik kelas II SD Assunniyyah Kencong Jember, pada tanggal 19 Mei 2025 melalui persetujuan para ahli.

Pelaksanaan uji coba dilaksanakan beberapa kali tatap muka, pada hari pertama dilaksanakan observasi pada proses pembelajaran. Pertemuan kedua peneliti mengenalkan media pembelajaran yakni *floor map game*. Pertemuan ketiga dan keempat pelaksanaan uji coba produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik sekaligus pengisian angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Uji coba media ini dilaksanakan dengan kondisi peserta didik yang tertib dan memberikan antusias yang baik..

Berikut hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran

Floor Map Game (FMG).

Tabel 4.6
Data Hasil Respon Peserta Didik

Siswa	Aspek Penilaian							$\sum n$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7			
1	4	4	3	5	4	5	5	30	35	85,71
2	4	4	4	4	5	4	5	34	35	97,14
3	4	5	4	4	5	5	4	31	35	88,57
4	4	4	5	4	4	5	5	31	35	88,57
5	5	3	4	5	4	5	4	30	35	85,71
6	4	4	5	5	5	5	5	33	35	94,28
7	4	3	5	4	4	5	4	29	35	82,85
8	5	4	4	4	5	5	5	32	35	91,42
9	4	5	4	4	5	5	5	32	35	91,42
10	4	5	5	5	4	4	4	31	35	88,57
11	4	5	5	4	4	4	5	31	35	88,57
12	5	4	5	5	4	5	5	33	35	94,28
13	4	4	4	5	4	4	4	29	35	82,85
14	4	5	4	4	5	5	4	31	35	88,57
15	4	5	5	4	4	4	5	31	35	88,57
16	5	4	4	3	5	4	5	30	35	85,71
17	4	3	4	5	4	5	5	30	35	85,71
18	4	5	3	4	4	4	4	28	35	80
19	5	4	4	3	4	4	4	28	35	80
20	5	5	4	4	5	4	4	31	35	88,57
21	4	3	4	5	4	5	5	30	35	85,71
22	5	4	4	3	5	5	4	30	35	85,71
23	5	5	4	4	5	4	4	31	35	88,57
24	4	5	5	4	4	4	5	31	35	88,57
25	4	4	3	4	5	5	5	30	35	85,71
26	4	4	5	5	5	5	4	32	35	91,42
$\sum X$	112	110	110	110	116	119	118	795		
$\sum X_i$	130	130	130	130	130	130	130	910		
%								87,36		
								%		

Rumus:

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

$$P = \frac{795}{910} \times 100\% = 87,36\%$$

Berdasarkan data respon peserta didik terhadap penggunaan media

floor map game pada pembelajaran Indonesia kelas II SD Assunniyyah Kencong memperoleh presentase 87,36% dari total keseluruhan sebesar 100% dengan kategori sangat layak diterapkan. Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini diunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.7
Dokumentasi Uji Coba Produk

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir pada penelitian pengembangan ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan serta pencapaian peneliti yang dilakukan. Pengembangan media *Floor Map Game* (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan *comprehension skills* peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong berdasarkan rata-rata yang didapat melalui kegiatan validasi ahli, angket respon peserta didik yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil layak dan valid untuk diterapkan serta dapat meningkatkan pemahaman dalam materi mengenal nama tempat.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media *Floor Map Game* (FMG) oleh Validator Ahli

Pada analisis data ini terdapat kelayakan media. Analisis kelayakan adalah hasil dari kevalidan yang berdasarkan pada data dari para validator. Analisis data ini meliputi, ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun yang menjadi validator pada ahli media yaitu, Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd., Validator ahli materi yaitu, Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd., serta validator ahli pembelajaran yaitu, Ibu Widatur Rohmah S.Pd selaku guru kelas II SD Assunniyyah Kencong Jember.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari para ahli validator disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Hasil Analisis Validator

NO	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	91%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	83%	Layak
Nilai rata-rata presentase		88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data dari 3 validator diatas diperoleh presentase dengan rata-rata 88%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *floor map game* telah memenuhi kategori valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Analisis keefektifan media, pada penelitian ini data diperoleh dari hasil instrumen yang sudah peneliti buat. Dimana pada instrumen tersebut nilainya berupa angka 1 hingga 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4.8
Kriteria Penilaian

NO	Jawaban Kelayakan	Skor
1.	Sangat Layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup Layak	3
4.	Kurang Layak	2
5.	Sangat Tidak Layak	1

2. Analisis Data Kelayakan Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap media *Floor Map Game* (FMG). Nilai rata-rata yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Kelayakan Respon Peserta Didik

Data Siswa	Skor	Kategori
Ketertarikan Peserta Didik	87,36%	Sangat Menarik

Rumus:

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

Adapun jumlah skor total 795 dari jumlah skor maksimal 910. Maka presentase yang diperoleh adalah 87,36%. Jadi hasil presentase dari angket respon peserta didik yaitu 87,36% yang dikategorikan sangat menarik bagi peserta didik.



Gambar 4.8
Pengisian Angket Respon Peserta Didik

C. Revisi Produk

Adapun tahap revisi produk yang dilakukan perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebelum media di uji cobakan terhadap peserta didik. Pada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran terdapat komentar serta saran mengenai media yang telah dikembangkan yaitu media *floor map game*. Maka media ini direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator.



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran *floor map game* merupakan media yang berupa banner yang dibentuk menyerupai peta didalamnya terdapat desain tertentu. Media ini telah melewati validasi dari beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun tujuan dari validasi tersebut untuk mendapatkan masukan yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari media tersebut sehingga media menjadi lebih indah dan menarik serta sesuai dengan capaian pembelajaran. Terdapat revisi dari beberapa validator yakni ahli materi, pada bagian buku panduan yakni: kata pengantar harusnya ditulis perkata, jangan menuliskan kata negative misalnya “buku panduan ini masih banyak kekurangan”, penulisan kata dalam bahasa asing semua harus ditulis “miring”, koreksi penulisan ejaan, misalnya Allah swt harusnya Allah Swt, harus konsisten dalam penggunaan istilah misalnya mau menggunakan “siswa” atau “peserta didik”.

Media *Floor Map Game* (FMG) ini merupakan media yang berbahan dari PVC (*Polyvinyl Chloride*), dengan tujuan memiliki daya tahan yang kuat dan mudah untuk membuatnya. Media ini memiliki desain yang sangat unik sehingga dapat memikat daya tarik anak. Desain warna media ini menggunakan stiker dengan tujuan supaya suatu saat rusak dapat dengan mudah menggantinya. Media ini juga memiliki kekurangan karena sulit untuk dibawa.

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

Pada pengembangan media ini terdapat beberapa saran yang mencakup saran pemanfaatan, diseminasi dan juga pengembangan, sehingga media dapat diterapkan dengan efektif. Adapun saran yang diberikan sebagai berikut :

1. Saran pemanfaatan produk
 - a. Peserta didik dapat memanfaatkan media *floor map game* yang sudah dikembangkan oleh penulis pada materi pola bilangan, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan media tersebut.
 - b. Peneliti selanjutnya menjadikan media ini sebagai referensi untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi mengenal nama tempat dikelas II, dengan harapan dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Saran diseminasi produk

Produk pengembangan media *floor map game* dapat digunakan pada semua lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia, namun penggunaan media ini hanya digunakan pada materi pembelajaran tertentu serta harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Meskipun pada tahap awal media ini ditetapkan secara terbatas di sekolah tempat penelitian, peneliti berupaya untuk menyebarkan pemanfaatannya melalui pembuatan video panduan cara mendesain di

kanal *YouTube* pengembangan,

<https://youtu.be/vM1lcFWtxlQ?feature=shared>

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Peneliti berharap pengembangan media *floor map game* ini dapat dikembangkan lebih baik lagi, dan disarankan untuk melakukan perancangan yang lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik.

C. Kesimpulan

Pada kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran berupa *Floor Map Game* (FMG) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi mengenal nama tempat, adapun kesimpulannya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *floor map game* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).
2. Kategori kelayakan media *floor map game* ini dinyatakan layak untuk diterapkan oleh 3 validator. Validasi ahli media menunjukkan presentase sebesar 90%, presentase dari ahli materi sebesar 91%, dan presentase dari ahli pembelajaran sebesar 83% dengan kategori layak untuk diterapkan.
3. Hasil respon peserta didik mendapatkan 87,36% dengan kategori sangat menarik bagi peserta didik. Selain dari angket, respon peserta didik dapat dilihat pada saat uji coba produk peserta didik sangat antusias dalam menerapkan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Syarifudin Dany, dkk., “Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern,” *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 4, no.1 (2024): 94. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>.
- Adesfiana, Novia Zeny, “Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 10, no.2 (2022): 148, <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>.
- Adini, Yola Evy, Nur Hasanah, and Itsna Oktaviyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 1–7, <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/386>.
- Agustin, Ferina, Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. 4, no. 3, (2024). *Journal Of Social Science Research*. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Anjarwani, Yurinda. “Pengaruh Penggunaan Media Papan Denah terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Ukuran Sudut Siswa SD”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2015).
- Arofah, Rahmat, Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model,” *HALAQAH: ISLAMIC* 3, no.1 (2019): 36-37, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Fadilah, Aisyah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023). <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.
- Fauzi, Imron, et al, “Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa Di Mi/Sd”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*. 11, (2022). <https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=ooLo7HYAAAAJ>.
- Fitriyah, Ida, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi dengan Model ADDIE Simulasi dan Komunikasi Digital,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no.1 (2021): 87, <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>.
- Hasan, Muhammad, *Media Pembelajaran* (Tahta Media Group, 2021).

- Hatta, H, B, Baharuddin, “Transformasi manajemen pendidikan: Integrasi teknologi dan inovasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran”. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2024.
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=id&user=YjBDuQIAAAAJ.
- Hayati, Nur Siti, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4, NO.1 (2021).
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985/3381>.
- Hidayat, Fitria dan Nizar Muhamad, “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no.1 (2021).
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Holifah, Sitti, Moh. Dasuki, Siti Nur Sa'idah, and Rafeah Husni. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023): 41–48. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>.
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia, 2019).
- Kholil, Muhammad, and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa: Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (2021).
- Luthvia, Rohmaina, dkk., “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall,” *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 5, no.2 (2020): 178,
<http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Mailani, Okarisma, et al., “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia,” *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10,
<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>.
- Mashuri, Sufri *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019).
- Mudrikah, Saringatun, dkk., *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021), 39-45.
<http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/mrqs8>.

- Mukaffan, Mukaffan, and Ali Hasan Siswanto. "Modernisasi Pesantren Dalam Konstruksi Nurcholish Madjid." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 17, no. 2 (2019): 285–300.
<https://doi.org/10.21154/cendekia.v17i2.1719>.
- Mukhtazar, M.Pd. *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Absolute Media, 2020):201.
<https://idr.uin-antasari.ac.id/20018/6/BAB%20III.pdf>.
- Nadia, Nenden, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Agama Islam Di SMA AL-Muhajirin Purwakata" *Journal of Pedagogical and Teacher Profesional Developmen*, 2024.
- Nasaruddin and Fathani Mubarak, "METODE PENGAJARAN DALAM PERSPEKTIF AI-QURAN (TINJAUAN Q.S. AN-NAHL AYAT 125)," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 2 (2022): 135–48. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i2.1190>.
- Naufal dkk. "Memahami Keterampilan Dan Nilai Sebagai Materi Pendidikan Dalam Perspektif Islam". *Jurnal Sains Student Research* 2, no.3 (2024) :884-885 DOI: <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1535>.
- Nisa, Mir'atun, "Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD," *Journal on Education*, 5, no.3, (2023).
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1886/1559/>.
- Nurfitrihanah, Putri, "Pengembangan Media Peta Berdering Materi Suku Bangsa Kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan," *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin* 2, no. 1 (2020): 282–94,
<https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1090/551>.
- Pemerintah Indonesia, Perundang-Undangan Di Pemerintahan Indonesia.'Perundang-undangan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, 23 (2017)
https://www.mpr.go.id/img/sosialisasi/file/1610334013_file_mpr.pdf.
- Rachman, Arif, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Karawang: Saba Jaya Publisher, 2014), 175.
<https://www.researchgate.net/profile/HeryPurnomo/publication/377469385>
- Rachmadyanti, P, "... Media Pembelajaran Peta Penjelajah Berbasis Augmented Reality Pada Materi Negara-Negara Asean Kelas Vi Sekolah Dasar," *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 2023, 2414–26,
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian->

- Rahman, Abd BP. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Ilmu Pendidikan Unsur-Unsur Pendidikan*.2, no.1 (2022)..
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>.
- Rahmatullah, dkk., “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no.2 (2020): 324,
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179>.
- Rajagukguk, Pratama Kiki, dkk., “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no.1 (2021): 18-21,
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.
- Rayanto, Hari Yudi, dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teknik & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 34-38. <https://g.co/kgs/XutfYZB>.
- Sayoga, Farkhan Muhammad, dkk.”Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3, no.11 (2023) DOI:10.17977/um065v3i112023.
- Setyawan, Dedi. “Analisis Potensi Data Berbasis Sistem Informasi Geografis”. *Jurnal Geodesi Undip (JGU)*, 2018.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/22401>.
- Slamet, Abadi Fayrus, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 9-30.
<https://id.scribd.com/document/755939170/64>
- Subakti, Hani, “Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, 5, no.1 (2021). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Suparlan, “Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan* 4, no.2 (2020) : 245-258 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>.
- Susanti, Zulfiana Affrida, and Eni Fariyatul Fahyuni, “Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran,” *Umsida* 1, no. 1 (2020): 1–17.
- Wahid, Abdul Aceng, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika dan Manajemen STMIK* 1, no.1 (2020)

- Wirawan, G, M D Risnawati, and ..., "Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMKN 1 Singkawang Kalimantan Barat," *Cakrawala ...* 5, no. 2 (2022): 118–25, <https://dx.doi.org/10.26737/cling.v5i2.3851>
- Walidah Sofyan Siregar, Students' Reading Comprehension in Descriptive Text: *English Journal for Teaching and Learning*. 9, no.1 (2021).
- Wardani, Wahyu Nirmala, dkk., "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no.1 (2024): 137, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Weldami, Putri Tiara dan Relsas Yogica, "Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi," *Journal on Education* 6, no.1 (2023): 7549, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4063>.
- Yuanta, F, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *TRAPSILA: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no.2 (2020): 97, <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.



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

LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizqi Nur Sa'adhah

NIM : 212101040078

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Floor MapGame* (FMG) Materi Mengenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Comprehension Skills* Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember**". Adalah hasil penulisan karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 15 Mei 2025

Saya menyatakan


Rizqi Nur Sa'adhah
NIM. 212101040078



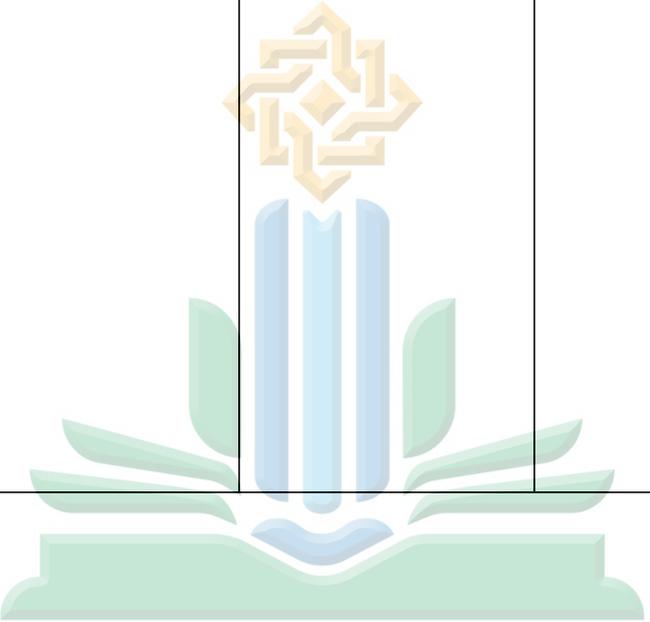
LAMPIRAN

Lampiran 2

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) Materi Mengetahui Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan <i>Comprehension Skills</i> Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember	<ol style="list-style-type: none"> Variabel Bebas: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) Variabel Terikat: Hasil kelayakan terhadap media <i>Floor Map Game</i> (FMG) 	<ol style="list-style-type: none"> Hasil kelayakan oleh para ahli yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> Kelayakan Media Kelayakan Materi Kepraktisan produk oleh guru dan peserta didik. Keefektifan produk melalui nilai pretest dan posttest 	<ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Hasil angket validasi ahli media dan materi Hasil angket respon guru dan peserta didik <p>Hasil nilai pretest dan posttest</p>	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian <i>Research and Development</i> model ADDIE Prosedur penelitian : Model pengembangan ADDIE Tahapan penelitian : <ol style="list-style-type: none"> <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) <i>Design</i> (Perencanaan) <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran) <i>Implementation</i> (implementasi produk) <i>Evaluation</i> (evaluasi) 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana pengembangan media pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) materi mengenai nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan <i>Comprehension Skills</i> peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember? Bagaimana kelayakan media pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) materi mengenai nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan <i>Comprehension Skills</i>

				produk).	peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember? 3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) materi mengenal nama tempat mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan <i>Comprehension Skills</i> peserta didik kelas 2 di SD Assunniyyah Kencong Jember?
--	--	--	--	----------	--



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

Lampiran 3

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://tik.uinikas-jember.ac.id](http://tik.uinikas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-12167/In.20/3.a/PP.009/05/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Assunniyyah Kencong Kencong
 Jember

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

NIM : 212101040078
 Nama : RIZQI NUR SA'ADHAH
 Semester : Semester Delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media
 Pembelajaran Floor Map Game (FMG) Materi Menenal Nama Tempat Mata
 Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Comprehension Skills Peserta didik
 Kelas 2 SD Assunniyyah Kencong Jember" selama 13 (tiga belas) hari di
 lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Mei 2025 an.

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER
 KHOTIBUL UMAM



Lampiran 4

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

**YAYASAN ASSUNNIYAH**

Akte Notaris : Hj. UMI CHOLILAH, S.H., M.Kn. No. 1 Tgl. 19 April 2013

SD ASSUNNIYAH KENCONG

Jl. Patok Krajan I Kencong Jember Telp. 085204220119

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 31/A/SD-ASSUNNIYAH/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : RIZQI NUR SA'ADHAH
 NIM : 212101040078
 Prodi : PGMI
 Universitas : UINKHAS

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian /riset berkenaan dengan penyelesaian tugas studinya dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLOOR MAP GAME (FMG) MATERI MENGENAL NAMA TEMPAT MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN COMPREHENSION SKILLS PESERTA DIDIK KELAS 2 SD ASSUNNIYAH KENCONG JEMBER".

UNIVERSITAS ISLAM MERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 19 Mei 2025
 Kepala Sekolah

 Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.

Lampiran 5

PEDOMAN WAWANCARA

NO	Sasaran	Pertanyaan
1	Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa visi dan misi berdirinya SD Assunniyyah? 2. Ada berapa jumlah pendidik/guru dan jumlah peserta didik di SD Assunniyyah? 3. Dalam lembaga SD Assunniyyah ini, kurikulum apa yang diterapkan? 4. Apakah peran/upaya sebagai kepala sekolah, dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik untuk siswa? 5. Apa saja peran tersebut? 6. Apakah ada faktor atau penghambat/pendukung?
2	Wali Kelas II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kondisi belajar mengajar dalam sehari hari? 2. Kendala apa yang guru hadapi pada saat proses pembelajaran? 3. Apakah ada pembelajaran yang masih belum tercapai dengan maksimal dikelas II ini? 4. Apakah guru menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung? 5. Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih efektif? 6. Model pembelajaran apa yang banyak diminati oleh peserta didik? 7. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan daya tarik siswa dalam menangani pembelajaran yang masih belum tercapai itu? 8. Apakah diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran supaya dapat berkembang dan tercapai dengan semestinya?

Lampiran 6

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR MEDIA



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

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

Nomor : B-3463/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM : 212101040078
 Nama : RIZQI NUR SA'ADHAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Floor Map Game (FMG) Materi Mengenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Comprehension Skills Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Mei 2025
 Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,
 KHOTIBUL UMAM

Lampiran 7

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR MATERI



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

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

Nomor : B-3553/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM : 212101040078
 Nama : RIZQI NUR SA'ADHAH
 Semester : Semester Delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Floor Map Game (FMG) Materi Mengenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Comprehension Skills Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Mei 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Handwritten Signature]
 KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 8

PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR PEMBELAJARAN



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://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3463/In.20/3.a/PP.009/05/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Widatur Rohmah S.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM : 212101040078
Nama : RIZQI NUR SA'ADHAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Floor Map Game (FMG) Materi Mengenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Comprehension Skills Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 19 Mei 2025
Dekan,
Naki Dekan Bidang Akademik,
KHOTIBUL UMAM



Lampiran 9

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) Materi Menenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Comprehension Skills* Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember

Sasaran : Siswa Kelas 2 SD Assunniyyah Kencong Jember

Peneliti : Rizqi Nur Sa'adhah

Ahli Media : Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *floor map game* materi menenal tempat mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan *comprehension skills* peserta didik kelas 2 SD Assunniyyah Kencong Jember ditinjau dari aspek rekayasa perangkat dan tampilan visual.
 2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
 3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan:
- Keterangan:
- 5 = Sangat Layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Layak
 - 1 = Sangat Kurang
4. Komentar Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan
- Atas bantuan dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	✓				
2	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah		✓			
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah		✓			
4	Petunjuk penggunaan disampaikan secara Jelas			✓		
5	Media yang disampaikan tepat		✓			
Aspek Tampilan Visual						
6	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	✓				
7	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai		✓			
8	Desain yang digunakan sesuai		✓			
9	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai dengan materi			✓		
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi		✓			
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai		✓			
12	Desain media rapih	✓				
13	Media di desain secara menarik		✓			

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

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar/Saran

Sebaiknya gambar yg ada saus-saus
 serupanya dan memiliki level yg
 sama juga

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 09 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Prof. Dr. H. Mundir
 M.Pd.

Lampiran 10

HASIL VALIDASI AHLI MATERI

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) Materi Mengenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Comprehension Skills* Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember

Sasaran : Siswa Kelas 2 SD Assunniyyah Kencong Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Rizqi Nur Sa'adhah

Ahli Materi : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *floor map game* untuk siswa kelas 2 SD Assunniyyah Kencong Jember ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentari Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian antara KI dan KD	V				
2	Media pembelajaran <i>Floor Map Game</i> (FMG) relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	V				
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	V				
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran	V				
5	Materi yang diajarkan menggunakan media menjadi lebih bermakna	V				
6	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia		V			
7	Kesesuaian materi dengan media <i>Floor Map Game</i> (FMG)					
8	Media <i>Floor Map Game</i> (FMG) dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran	V				
9	Ketetapan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran		V			
10	Materi disajikan secara ringkas agar mudah dipahami oleh peserta didik			V		

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada materi mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

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

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (a)

C. Komentar/Saran

1. Kata pengantar harusnya ditulis prakata.
2. Jangan menuliskan kata negatif misalnya "buku panduan ini masih banyak kekurangan".
3. Penulisan kata dalam bahasa asing semua harus ditulis "miring".
4. Koreksi penulisan ejaan, misalnya Allah swt harusnya Allah Swt.
5. Harus konsisten dalam penggunaan istilah misalnya mau menggunakan "siswa" atau "peserta didik".

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 18 Mei 2025.

Ahli Materi

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

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

Lampiran 11

HASIL VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) Materi Mengenal Nama Tempat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Comprehension Skills* Peserta Didik Kelas 2 Di SD Assunniyyah Kencong Jember

Sasaran : Siswa Kelas 2 SD Assunniyyah Kencong

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG)

Peneliti : Rizqi Nur Sa'adhah

Identitas Responden

Nama : Widatur Rohmah, S.Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa media pembelajaran *floor map game* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Layak

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

A. Penilaian

No.	KRITERIA	SKOR				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan Efisien	✓				
2	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas		✓			
Aspek Tampilan Visual						
3	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan Materi	✓				
4	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan Sesuai		✓			
5	Media di desain secara menarik		✓			
Aspek pembelajaran						
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			✓		
7	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
9	Keefektifan media dalam menstimulasi antusiasme belajar siswa	✓				
10	Interaktifitas siswa dengan media	✓				
11	Kecukupan jumlah kosa kata			✓		
12	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

B. Kebenaran Materi

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

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 18 Mei 2025

Guru Mapel



Widatur Rohmah, S. Pd
 NIP. -

Lampiran 12

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Floor Map Game* (FMG) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar (SD) Assunniyyah Kencong Jember

Sasaran : Siswa Kelas 2 SD Assunniyyah Kencong

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Rizqi Nur Sa'adhah

Identitas Responden

Nama : Wildan

Kelas : 2 PB

Petunjuk :
Jawablah dengan memberi tanda checklist (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Cukup

1 = Sangat Kurang Layak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No.	Kriteria	Tingkat Persetujuan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan pada media pembelajaran <i>floor map game</i> menarik		✓			
2	Pembahasan materi dalam media pembelajaran Jelas		✓			
3	Media pembelajaran <i>floor map game</i> sangat mudah digunakan dan dimainkan			✓		
4	Gambar/ornamen media pembelajaran <i>floor map game</i> sesuai materi	✓				
5	Media pembelajaran <i>floor map game</i> dapat meningkatkan pemahaman pada materi		✓			
6	Penggunaan media pembelajaran <i>floor map game</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓				
7	Media pembelajaran <i>floor map game</i> bermanfaat dan menunjang kegiatan belajar siswa	✓				

Komentar/Saran terhadap media pembelajaran *floor map game* :

.....
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

 J E M B E R

Lampiran 13

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	18/11 24	Silaturahmi kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas II SD Assunniyyah Kencong	
2	21/11 24	Menyerahkan surat observasi kepada Kepala Sekolah SD Assunniyyah Kencong	
3	8/4 25	Wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa (Ibu Widatur Rohmah, S.Pd)	
4	8/4 25	Wawancara kepada peserta didik	
5	8/4 25	Observasi kegiatan belajar di kelas II	
6	9/5 25	Validasi media oleh ahli media (Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.)	
7	18/5 25	Validasi materi oleh ahli materi (Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.)	
8	13/5 25	Penyerahan surat penelitian kepada Kepala Sekolah SD Assunniyyah Kencong	
9	19/5 25	Uji coba produk skala kecil kepada peserta didik kelas II	
10	19/5 25	Uji coba produk skala besar kepada peserta didik kelas II	
11	19/5 25	Pengambilan data angket responden guru mata pelajaran bahasa Indonesia	
12	20/5 25	Pengambilan angket responden peserta didik kelas II	
13	20/5 25	Permohonan surat selesai penelitian	

Mengetahui,

Jember... 18 Mei 2025.

Kepala Sekolah



Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd



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

Lampiran 13

DOKUMENTASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS

Nama : Rizqi Nur Sa'adhah
 NIM : 212101040078
 TTL : Jember, 10 Agustus 2003
 Alamat : Dusun Jatisari, Desa Wonorejo, Kecamatan Kencong,
 Kabupaten Jember
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No.Telp : 082244394574
 Email : rizqinursaadhah@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK Dharma Wanita Muneng
 SD/MI : SDN Wonorejo 03
 SMP/MTS : SMPN 02 Kencong
 SMA/MA/SMK : MAN 03 Jember
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember