

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI KEBERSAMAAN KELUARGAKU
SISWA KELAS 1 MI AT – TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Rafi Ariansyah
NIM. 211101040013
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI KEBERSAMAAN KELUARGAKU
SISWA KELAS 1 MI AT – TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Rafi Ariansyah
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
NIM. 211101040013
J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI KEBERSAMAAN KELUARGAKU
SISWA KELAS 1 MI AT – TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa

Oleh:

Rafi Ariansyah
NIM. 211101040013



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

Disetujui Pembimbing

Shidiq Ardianta, M.Pd.
NIP. 198808232019031009

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI KEBERSAMAAN KELUARGAKU
SISWA KELAS 1 MI AT – TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

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

Hari : Jum'at
Tanggal : 31 Oktober 2025

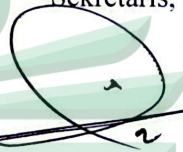
Tim Penguji

Ketua,



Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP.198512042015031002

Sekretaris,



Ach. Barocky Zaimina, S.Pd.I, M.S.I
NIP.198502092025211009

Anggota :

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

2. Shidiq Ardianta, M.Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

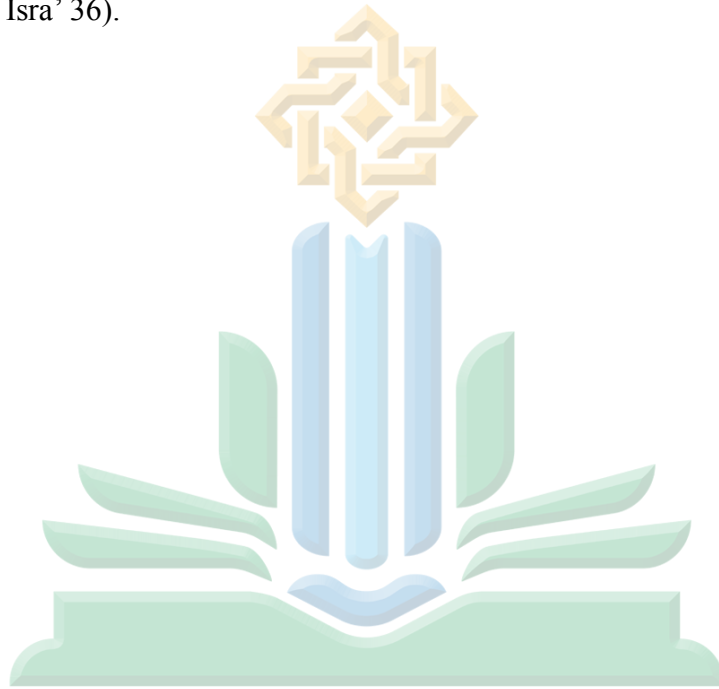


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya :dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya. (Qs. Al – Isra’ 36).*



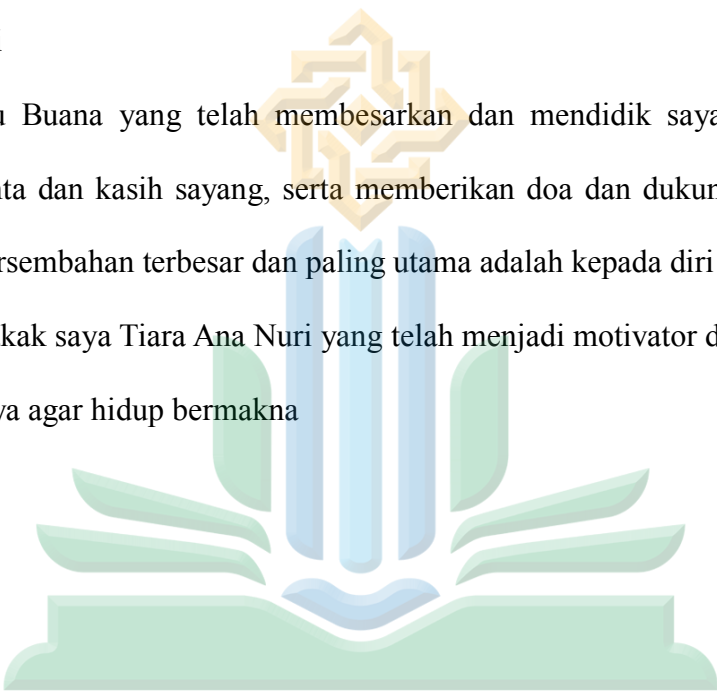
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian RI, Al-Qur'an Dan Terjemah (Jakarta: Pentashihan Lajnah, 2019), (Qs. Al-Isra' 36).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'Alamin ucapan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, kesabaran dan kelancaran dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini. Dengan penuh kasih dan sayang serta hormat saya kepada keluarga besar saya, skripsi ini saya persembahkan kepada ibu dan kakak saya yakni

1. Ibu Buana yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh cinta dan kasih sayang, serta memberikan doa dan dukungannya kepada. Persembahan terbesar dan paling utama adalah kepada diri saya sendiri
2. Kakak saya Tiara Ana Nuri yang telah menjadi motivator dalam kehidupan saya agar hidup bermakna



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

ABSTRAK

Rafi Ariansyah, 2025 : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso.

Kata kunci: Pengembangan media, *Flashcard*, kebersamaan keluargaku, Bahasa Indonesia, kelas 1

Permasalahan di MI At-Taqwa Bondowoso terutama di kelas 1 khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia setelah dilakukannya observasi dan wawancara di sekolah ada beberapa masalah yakni kurangnya penggunaan media pada kegiatan pembelajaran yang mendukung peserta didik aktif dalam pembelajaran. Biasanya guru menjelaskan materi langsung dari buku tanpa ada alat/media yang membantu peserta didik menjadi lebih aktif belajar. Untuk itu peneliti mengambil penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso.”.

Rumusan masalah penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan produk media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso? 2) Bagaimana kelayakan produk pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Bondowoso. 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan produk media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan jenis 4-D. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, penyebaran angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif yang bersifat nilai dan dideskriptifkan, yakni menganalisis pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Bondowoso.

Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa 1) pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku ini berawal dari validasi ke para ahli media, materi, pembelajaran dan respon peserta didik yang kemudian direvisi berulang sesuai saran setiap validator hingga media layak digunakan; 2) hasil uji kelayakan dapat diuji sebagai berikut. Validasi media mendapat hasil persentase 87,5% kategori sangat layak, validasi materi mendapat hasil persentase 91% kategori “sangat layak”, validasi bahasa mendapat hasil persentase 70% kategori “layak”, validasi pembelajaran mendapat 84% dan uji kelayakan media dengan mengisi angket respon peserta didik hasil persentase 92% kategori “sangat layak”.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Siswa Kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S. Pd) di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dapat terselesaikan dengan lancar.

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

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahapeserta didik UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr.H. Abdul Mu'is, S.Ag.M.Si. selaku dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan yang telah memberi izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Nurudin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberi izin melanjutkan menuliskan tugas akhir.

5. Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini kepada penulis.
7. M Sholahuddin Amrullah M. Pd selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan masukannya.
9. Dr. Hartono, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang sudah memberikan arahan dan masukannya.
10. Segenap keluarga besar MI At-Taqwa Bondowoso yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. H. Mohammad Zakariyah. S.Pd.I selaku Kepala Lembaga MI At-Taqwa Bondowoso yang telah memberi izin penelitian kepada penulis.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah. Menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu penulis sangat menerima kritik dan saran yang dapat membangun semangat penulis menyempurnakan skripsi ini. Harapan penulis dari skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang dan bagi

perkembangan dunia pendidikan khususnya Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah/Sederajat.

Jember, 26 Oktober 2025

Penulis

Rafi Ariansyah



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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	7
G. Definisi Operasonal	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	37

A. Metode Penelitian	37
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	49
A. Penyajian Data	49
B. Analisis Data	66
C. Revisi Produk.....	69
BAB V KAJIAN DAN SARAN	71
A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi	71
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	80



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 penelitian terdahulu	15
Tabel 3.1 angket guru	43
Tabel 3.2 angket peserta didik.....	44
Tabel 3.3 pedoman validator	46
Tabel 3.4 tingkat persentase kelayakan.....	46
Tabel 3.5 pedoman skor angket peserta didik	47
Tabel 3.6 tingkat persentase kelayakan.....	47
Tabel 4.1 capaian pembelajaran	52
Tabel 4.2 validasi ahli media.....	58
Tabel 4.3 validasi ahli materi	61
Tabel 4.4 validasi bahasa.....	63
Tabel 4.5 validasi pembelajaran	64
Tabel 4.6 persentase validasi ahli.....	67
Tabel 4.7 data hasil lembar observasi pengamatan	68
Tabel 4.8 revisi produk.....	70

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

DAFTAR GAMBAR

4.1 Media Flashcard	55
4.2 Papan Flashcard	55



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

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 surat pernyataan keaslian tulisan	86
2. Lampiran 2 matrix.....	87
3. Lampiran 3 ijin penelitian	88
4. Lampiran 4 modul	89
5. Lampiran 5 validasi media	103
6. Lampiran 6 validasi materi.....	107
7. Lampiran 7 validasi bahasa.....	111
8. Lampiran 8 validasi pembelajaran	113
9. Lampiran 9 respon peserta didik.....	115
10. Lampiran 10 jurnal penelitian.....	117
11. Lampiran 11 wawancara	118
12. Lampiran 12 hasil observasi.....	119
13. Lampiran 13 dokumentasi penelitian	121
14. . Lampiran 14 selesai penelitian.....	123
15. . Lampiran 15 biodata penulis.....	124

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi mengembangkan keterampilan berbahasa yang baik dan benar. Saat ini, pembelajaran ini berbasis teks, sesuai dengan pendekatan dalam kurikulum Merdeka yang mencakup teks tertulis dan lisan. Oleh karena itu, Siswa perlu menggunakan bahasa Indonesia bukan sekadar sebagai alat komunikasi, tetapi juga memahami maknanya serta mampu memilih kata-kata yang sesuai dengan norma dan budaya masyarakat. Tujuan pembelajaran ini adalah melatih siswa agar terampil dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta menuangkan ide secara kreatif dan kritis,¹ Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, dan bangsa.² Bahasa Indonesia sebagai lambang persatuan nasional merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh

¹ Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). PROBLEMATIKA DAN STRATEGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1). <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>

² Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* (Vol. 4, Issue 6).

jenjang pendidikan di Indonesia. Proses pembelajarannya dimulai sejak tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga ke perguruan tinggi. Kompetensi yang dikembangkan meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif, menarik, efektif, dan tidak membosankan agar peserta didik mampu memahami materi secara optimal.³

Maka dari itu, dapat dipahami bahwa Pendidikan secara umum ialah kegiatan pembelajaran dalam ranah kehidupan manusia. pendidikan berjalan dengan segala hal, terpenting dapat mengembangkan potensi manusia dalam mewujudkan sebuah pribadi yang baik secara norma dan berbahasa.⁴ Seperti ayat yang mengatakan:

وَهُدُّوْا إِلَى الطَّيِّبِ مِنَ الْقَوْلِ وَهُدُوْا إِلَى صِرَاطِ الْحَمِيْدِ

Artinya: Mereka diberi petunjuk pada ucapan yang baik dan diberi petunjuk (pula) ke jalan (Allah) Yang Maha Terpuji. (Al-Qur'an Al-Hajj [22]:24).⁵

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa orang-orang yang mengikuti petunjuk Allah akan membimbing menuju kata yang baik dan jalan yang mulia, yaitu jalan yang membawa kepada kebaikan dan keselamatan, dengan ini dapat dipahami bahwa sangat penting untuk belajar bahasa yang baik supaya berada di jalan kebaikan dan keselamatan.

³ Ami, R. A. (2021). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI NEARPOD. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>

⁴ Astuti, M., Saputri, R., & Noviani, D. (2023). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Administrasi dan Supervisi Pendidikan. *Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII)*, 1(1).

⁵ Kementerian RI, Al-Qur'an Dan Terjemah (Jakarta: Pentashihan Lajnah, 2019), Al-Hajj (22):24.

Media pembelajaran, menurut Fitri Rahmawati menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, media dapat berperan sebagai sarana komunikasi yang efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1, media pembelajaran dapat menjadi pendukung yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁶

Media *Flashcard* adalah alat bantu yang efektif untuk pembelajaran, terutama dalam melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Dengan desain yang sederhana, *Flashcard* memiliki dua sisi: sisi depan menampilkan gambar dan kata, sementara sisi belakang menjelaskan arti kata tersebut. Penggunaan flashcard membantu peserta didik untuk mengingat informasi dengan lebih baik melalui asosiasi visual, membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *Flashcard* juga bisa digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.⁷ Media flashcard secara tidak langsung menampilkan gambar-gambar dan penjelasan sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran,⁸ Flashcard merupakan salah satu media visual yang berbentuk kartu bergambar dan digunakan dengan cara ditampilkan secara cepat kepada anak. Media ini pertama kali dikenalkan oleh Glenn Doman, seorang ahli bedah otak asal Philadelphia, Pennsylvania. Flashcard biasanya memuat gambar yang disertai dengan kata

⁶ Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>

⁷ Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).

⁸ Khumairoh, N. P. (2021). Penyusunan Media Flashcard Tentang Pentingnya Sarapan Pagi Pada Siswa (Di SDN Tegal Mijin 1 Kabupaten Bondowoso). *HARENA: Jurnal Gizi*, 1(3).

atau tulisan. Berdasarkan pendapat Doman, penggunaan flashcard dilakukan dengan menunjukkan kartu kepada anak sambil membacakan isi kartunya secara cepat dan berulang.⁹

Madrasah yang menjadi tempat penelitian ialah MI At-Taqwa Bondowoso yang ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu menurunnya motivasi belajar. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso ibu Lutfia Thiningsih S.Pd bahwa:

“Kendala yang dialami yaitu kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda maka harus ekstra sabar saat menyampaikan materi, anak biasanya kurang bersemangat, merasa bosan saat penyampaian materi”¹⁰

kurangnya motivasi belajar terhadap siswa dipengaruhi atas kurangnya kreativitas guru untuk memodifikasi pembelajaran agar siswa bersemangat belajar. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa kurang fokus dan lebih sibuk dengan diri mereka sendiri serta lingkungan sekitar, sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Jika kondisi ini dibiarkan, maka akan menciptakan suasana belajar yang kurang kondusif dan efisien, serta dikhawatirkan siswa tidak akan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, jika masalah kurangnya motivasi belajar ini tidak segera ditangani dengan langkah yang tepat, hasil belajar siswa juga dapat terpengaruh secara negatif.

⁹ Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>

¹⁰ Obsevasi Wawancara MI At-Taqwa Bondowoso 18 september 2024

Kehadiran media *Flashcard* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan bagi siswa, serta membangkitkan semangat belajar mereka. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Salah satu peran penting media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang turut memengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang dibentuk oleh pendidik. Penggunaan media dapat menciptakan variasi dalam proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang materi yang telah disampaikan, mendukung kelancaran kegiatan belajar, serta membantu meringankan beban tugas guru dalam menyampaikan materi.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan Latar Belakang diatas maka bisa dirumuskan masalah sebagaimana berikut.

1. Bagaimana pengembangan produk media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Bondowoso
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan produk media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam Penelitian ini adalah:

1. Media *Flashcard* ini dikembangkan dengan berbasis kurikulum merdeka
2. Media Pembelajaran ini dikembangkan menggunakan media *Flashcard* berbentuk kotak dan tipis/kartu dan dibantu dengan buku panduan untuk dialog dari cerita dalam flashcard dan berukuran 2 x 4 cm atau sama dengan Ukuran Name Tag B4
3. Media *Flashcard* berisi gambar ber seri sehingga membentuk sebuah cerita pendek dan penjelasan dengan tujuan pembelajaran:
Peserta didik dapat memahami arti dari sebuah gambar pada media *Flashcard* tersebut dan mempraktekan pada lingkungannya
4. Media *Flashcard* ini berisi tentang materi kebersamaan keluargaku Mata pelajaran bahasa indonesia
5. Media *Flashcard* ini didesain agar siswa dapat memahami arti dari gambar yang berada pada media tersebut

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya Penelitian Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Siswa Kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan atau pengetahuan serta memperluas informasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga tercipta media pembelajaran *Flashcard* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan solusi alternatif pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk proses pembelajaran serta memudahkan seorang guru untuk menyampaikan ilmu kepada siswa.

3. Bagi MI At – Taqwa Bondowoso

sebagai referensi media pembelajaran bahasa Indonesia bagi sekolah dan menambah perangkat media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi tambahan yang bermanfaat serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran flashcard sebagai inovasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam Penelitian dan pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran bahasa indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso adalah sebagai berikut:

1. Media *Flashcard* ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia materi kebersamaan keluargaku siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso
2. Media *Flashcard* ini dapat menjadi variasi dan inovasi media pembelajaran yang menarik dan diminati siswa
3. Media *Flashcard* ini sangat mudah untuk digunakan oleh seorang Guru
4. Penampilan gambar dan penjelasan media *Flashcard* ini sangat jelas sehingga siswa dapat mudah untuk memahami
5. Media *Flashcard* ini berbentuk kartu sehingga mudah untuk dibawa kemana saja

Namun, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini.

1. Pemahaman materi yang didapat kurang sempurna, karena media hanya menyajikan pandangan indera penglihatan saja, sehingga materi yang disampaikan kurang lengkap.
2. Pembelajaran yang berlangsung akan membuat siswa menjadi jenuh apabila tidak diiringi dengan permainan.

3. Ukuran kecil, tidak hanya menjadi kelebihan tetapi juga menjadi kekurangan karena hanya dapat ditampilkan dalam sudut pandang yang dekat.

G. Definisi dan Istilah

Pada bagian ini peneliti menjelaskan mengenai definisi dari istilah-istilah khusus yang digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan produk, baik yang berkaitan dengan model dan prosedur penelitian maupun produk yang dihasilkan. Penjelasan diberikan hanya pada istilah-istilah yang berpotensi menimbulkan berbagai penafsiran dari pembaca atau pengguna. Oleh karena itu, peneliti memberikan penjelasan mengenai batasan istilah harus dirumuskan secara sederhana dan mudah dipahami. Semakin mudah suatu istilah dirumuskan, semakin besar kemungkinan istilah tersebut ditafsirkan berbeda oleh pembaca atau pengguna produk.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses dari mulai merancang menciptakan serta mengimplementasikan berbagai alat dan sumber belajar yang dapat digunakan sebagai pendukung berlangsungnya pembelajaran dalam hal ini pengembangan mencakup proses penyempurnaan suatu produk dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan keterampilan dengan menyesuaikan kebutuhan agar terpenuhinya tujuan dengan efisien pengembangan Dalam penelitian ini adalah pengembangan media flashcard dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 mi Taqwa Bondowoso

2. *Flashcard*

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dibuat menggunakan foto atau ilustrasi. Pada bagian belakang kartu tersebut terdapat keterangan yang menjelaskan gambar di depannya. Media ini berfungsi untuk mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, serta meningkatkan jumlah kosakata peserta didik. Media *Flashcard* ini mempunyai kelebihan yaitu praktis karena tidak memerlukan listrik penggunaannya dan mudah untuk dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil sehingga dapat mudah disimpan.

Penggunaan media *Flashcard* untuk pembelajaran akan lebih membuat pembelajaran menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa dan materi yang disampaikan akan tersampaikan lebih baik sehingga siswa mudah memahami dengan baik. Media *Flashcard* ini juga sangat relevan untuk diterapkan pada kelas-kelas rendah karena dapat lebih mudah untuk mengarahkan siswa pada gambar atau simbol dan keterangan yang ada pada media *Flashcard*.

3. Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang bertujuan mengajarkan peserta didik bagaimana menggunakan bahasa Indonesia secara benar dan baik, sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan tepat dan efektif, baik secara lisan maupun tertulis, sesuai dengan norma dan etika yang berlaku. Selain itu,

pembelajaran ini juga menanamkan rasa penghargaan dan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan, meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. Lebih lanjut, mereka dapat menikmati serta memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, membentuk budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, serta menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa.

4. Kebersamaan Keluargaku

Materi kebersamaan keluargaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD/Mi memuat beberapa pemahaman mengenai kehidupan sehari-hari, contoh dari kegiatan sehari-hari bersama keluarga dan etika dalam keluarga. Materi ini sangat penting untuk peserta didik karena sangat berpengaruh pada kehidupan sehari-hari

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan kajian sebelumnya, peneliti telah menelusuri berbagai sumber referensi seperti skripsi, tesis, dan jurnal yang membahas pengembangan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi kebersamaan dalam keluarga. Peneliti menemukan beberapa studi sebelumnya yang membahas pengembangan media *Flashcard* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kebersamaan keluarga, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Henny Lailusmi dalam penelitiannya pada tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Ipa di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh". Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. berdasarkan hasil penilaian dari para validator, yaitu: hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 89, 45% dinyatakan dengan kategori sangat layak, hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 95% dengan kategori sangat layak. Kelayakan media juga diperoleh dari respon pendidik terhadap media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh skor dengan presentase 100% dinyatakan dengan kategori sangat layak, yang berarti media pembelajaran *flashcard* ini

mendapatkan tanggapan positif karena media tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik.¹²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Fitriani Ningsih dalam penelitiannya pada tahun 2025 yang berjudul ” Pengembangan *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.” jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media *Flashcard* untuk sekolah dasar adalah penelitian pengembangan Research and Developemen (R&D), hasil *Flashcard* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.¹³
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nida Padhila dalam penelitiannya pada tahun 2021 yang berjudul ”Pengembangan Media *Flashcard* pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa kelas V SDN 66 Kota Bengkulu” Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media *Flashcard* untuk sekolah dasar adalah penelitian pengembangan Research and Developemen (R&D) yang mengikuti desain pengembangann Borg and Gall dalam buku Sugiyono, Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan

¹² Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flascard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry*.

¹³ Fitriani, D. (2025). Pengembangan Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.

mayoritas kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flash card layak digunakan untuk pembelajaran dan Berdasarkan hasil uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran ipa yang menggunakan media flash card yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata 86,2 sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar layak digunakan untuk pembelajaran.¹⁴

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alfa Diah Aidunna dan Sujarwo dalam penelitian tahun 2024 yang berjudul ” pengembangan media *Flashcard* bergambar pada pembelajaran tematik tema perkembangan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* bergambar pada pembelajaran tematik tema perkembangan teknologi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D. Berdasarkan evaluasi, saran, dan komentar dari respon guru, ahli media, dan ahli materi, maka media flashcard bergambar pada tema *Perkembangan Teknologi* yang dikembangkan dinyatakan *sangat valid* atau *sangat layak* digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.¹⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indah Parawansa, Sri Haryanto, Pamungkas Stiya Mulyan dalam penelitiannya tahun 2022 yang berjudul

¹⁴ Padhila, N. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 KOTA BENGKULU SKRIPSI. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2).

¹⁵ Diah Aidunna, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SD* (Vol. 1). <https://inovasiendidikankreatif.com>

”Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Klesman”

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan data yang berupa angka angka sebagai alat untuk menemukan hasil keterangan mengenai apa yang dibahas. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian edperimental (pre-experimental design) dengan menggunakan bentuk one grup pretestand posttest design, hasil dari penelitian Penggunaan media Flashcard di MI Ma’arif Klesman Wonosobo dilaksanakan dengansistem luring/ tatap muka secara langsung di sekolah, Proses pembelajaran menggunakan media Flashcard di MI Ma’arif Klesman menunjukan respon yang sangat baik, karena banyak siswa yang aktif dan bersemangat membaca ketika menggunakan *Flashcard*.¹⁶

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Nama Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Henny Lailusmi (2022) Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Dalam Pembelajaran Ipa di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh	Kelayakan media juga diperoleh dari respon pendidik terhadap media pembelajaran <i>Flashcard</i> yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh skor	a. Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah sama sama menggunakan metode penelitian R&D	a. Mata pelajaran yang digunakan peneliti sebelumnya yaitu mata pelajaran ipa b. Kelas yang

¹⁶ Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>

		dengan presentase 100% dinyatakan dengan kategori sangat layak, yang berarti media pembelajaran flashcard ini mendapatkan tanggapan positif karena media tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik	b. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama pengembangan media <i>Flashcard</i> c. Persamaan dengan penelitian sebelumnya sama-sama dilakukan disekolah dasar	digunakan peneliti sebelumnya untuk penelitian yaitu kelas V
2	Diana Fitriani Ningsih (2025) Pengembangan Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025	<i>Flashcard</i> yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.	a. Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah sama sama menggunakan metode penelitian R&D b. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama pengembangan media <i>Flashcard</i> c. Persamaan dengan penelitian sebelumnya sama-sama dilakukan disekolah dasar	a. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian saya pada fokus penelitiannya

3	Nida padhila (2021) Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu	dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flash card layak digunakan untuk pembelajaran dan Berdasarkan hasil uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran ipa yang menggunakan media flash card yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata 86,2 sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar layak digunakan untuk pembelajaran.	a. Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah sama sama menggunakan metode penelitian R&D b. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama pengembangan media <i>Flashcard</i> c. Persamaan dengan penelitian sebelumnya sama-sama dilakukan disekolah dasar	a. Mata pelajaran yang digunakan peneliti sebelumnya ialah mata pelajaran ipa b. Kelas yang digunakan peneliti sebelumnya yaitu kelas V
4	Ifa Diah Aidunna, Sujarwo (2024) pengembangan media <i>Flashcard</i> bergambar pada pembelajaran tematik tema perkembangan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD	Pada data yang diperoleh Berdasarkan evaluasi, saran, dan komentar dari respon guru, ahli media, dan ahli materi, maka media flashcard bergambar pada tema <i>Perkembangan Teknologi</i> yang dikembangkan	a. Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah sama sama menggunakan metode penelitian R&D b. Persamaan dengan penelitian tersebut ialah sama	a. Peneliti sebelumnya fokus pada peningkatan motivasi belajar

		dinyatakan <i>sangat valid</i> atau <i>sangat layak</i> digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran	sama memakai model 4D c. Persamaan dengan penelitian sebelumnya sama-sama dilakukan disekolah dasar	
5	Khofifah Indah Parawansa, Sri Haryanto, Pamungkas Stiya Mulyan (2022) Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Klesman	Proses pembelajaran menggunakan media Flashcard di MI Ma'arif Klesman menunjukan respon yang sangat baik, karena banyak siswa yang aktif dan bersemangat membaca ketika	a. Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah sama sama menggunakan metode penelitian R&D b. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama pengembangan media <i>Flashcard</i> c. Persamaan dengan penelitian sebelumnya sama-sama dilakukan disekolah dasar	a. Jenis penelitian dengan peneliti sebelumnya berbeda, peneliti sebelumnya menggunakan penelitian lapangan, penelitian kuantitatif dan penelitian eksperimen b. penelitian sebelumnya fokus pada meningkatkan kemampuan baca siswa

Bedasarkan dari kelima penelitian yang terdahulu memiliki kesamaan dalam penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran dan metode penelitian R&D (*Research and Devolepment*) dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik. Namun perbedaan nya terletak pada

materi pembelajaran yang dikerjakan seperti pembelajaran tematik, pembelajaran ipa dan Qur-an Hadist yang menjadi fokus peneliti, selain itu ada juga yang menggunakan model penelitian ADDIE.

Bedasarkan Penelitian Relevan yang telah dilakukan, peneliti berencana untuk melanjutkan riset mengenai pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan pembelajaran bahasa indonesia materi kebersamaan keluargaku di kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso dengan menggunakan media *Flashcard*. dengan ini diharapkan peserta didik mengalami proses belajar yang lebih menarik dan efektif, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam materi bahasa indonesia.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses merancang pembelajaran dengan cara yang teratur dan jelas, untuk menentukan semua hal yang akan dilakukan selama kegiatan belajar, sambil memperhatikan kemampuan dan potensi peserta didik.¹⁷ Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik

¹⁷ Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Ikhlamah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media", *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1.3 (2022), 343–48 <<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>>.

semakin mudah memahami materi.¹⁸ Pengembangan media juga memungkinkan penyesuaian terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman, sehingga pembelajaran tetap relevan dan mampu menghasilkan hasil belajar yang optimal. Pada hakekatnya media merupakan salah satu komponen dalam sistem belajar mengajar. Sebagai komponen, hendaknya media menjadi bagian integral dan harus tepat saat proses pembelajaran secara keseluruhan. Pada akhirnya pemilihan media merupakan penggunaan media tersebut dalam proses kegiatan belajar berlangsung, sehingga dapat memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan media yang telah dipilih.¹⁹

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sarana belajar sangat efektif dan dapat mendukung proses pembelajaran disekolah ialah media pembelajaran, media pembelajaran dapat digunakan oleh semua guru mapel sehingga hingga kini media pembelajaran tetap diterapkan pada pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.²⁰ dengan ini media pembelajaran sangat membantu seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁸ Moh Rosyid Mahmudi and Sinta Alena, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), 14632–46.

¹⁹ Nurfadhillah and others.

²⁰ Tafonao, T., & Ristiono, Y. B. (2020). Peran Guru Agama dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran dengan Bantuan Multimedia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.459>

Menurut Talizaro media pembelajaran ialah sarana untuk penyampaian pesan yang efektif dan efisien karena dalam menyampaikan pesan seorang komunikator tidak terpisahkan dari media dalam menyampaikan pesan tersebut. Maka dalam melakukan pengajaran perlu media pembelajaran. Sebab pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.²¹

Arsyad berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor krusial yang menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media ini meliputi segala alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan menarik perhatian serta minat siswa. Namun, pemanfaatan media pembelajaran saat ini belum mencapai tingkat optimal, khususnya di daerah pedesaan. Faktor utama yang menjadi hambatan adalah terbatasnya pemahaman mengenai media pembelajaran serta kendala biaya. Kendala tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.²²

²¹ Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1). <https://doi.org/10.52849/apokalupsis.v13i1.41>

²² Ulfah, Tri Azizah., Wahyuni, Eva Ari., Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3).

Menurut setyawan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menerima pesan, di mana penerimanya bisa berupa peserta didik maupun pendidik itu sendiri. Pesan disampaikan oleh pendidik atau sumber lain melalui simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan maupun tertulis) maupun non-verbal atau visual.²³

Menurut Zagoto et al, penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, mendorong aktivitas belajar, serta memberikan dampak psikologis positif bagi peserta didik.²⁴

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan, sekaligus mendorong siswa dalam kondisi tertentu untuk aktif mengikuti proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan. Selain sebagai perantara, media pembelajaran juga berperan dalam merangsang minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan komponen penting sebagai sumber belajar yang mengandung unsur instruksional, sehingga dapat memotivasi

²³ Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>

²⁴ Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

siswa untuk belajar dan memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan target capaian yang diharapkan.

Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan proses belajar siswa selama pengajaran, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Hal ini dikarenakan beberapa keuntungan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain: pengajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; materi pengajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik; serta metode mengajar menjadi lebih bervariasi, sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati dan memahami materi.²⁵

b. Fungsi Media Pembelajaran

menurut Levie dan Lentz ada empat fungsi media pembelajaran yaitu: Fungsi Atensi media visual sangatlah penting karena pada fungsinya ialah menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari sejauh mana siswa menikmati proses belajar atau membaca teks yang disertai gambar. Gambar atau simbol

²⁵ Darung, A., Setyasih, I., & Vita Romadon Ningrum, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer). *Jurnal Geoedusains*, 1(1).

visual mampu membangkitkan emosi dan sikap siswa, terutama dalam menyampaikan informasi yang berkaitan dengan isu sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual membantu memperlancar pemahaman dan pengingatan informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya. Sementara itu, fungsi kompensatoris media pengajaran terbukti dari penelitian yang menyatakan bahwa media visual memberikan konteks yang memudahkan siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasi dan mengingat kembali informasi dari teks. Dengan kata lain, media pengajaran ini berperan mengakomodasi siswa yang kesulitan atau lambat dalam menerima dan memahami materi yang disajikan secara teks atau verbal. Secara keseluruhan, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.²⁶

Terdapat beberapa prinsip penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Pertama, memilih jenis media secara tepat, artinya guru harus mampu menentukan media yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran yang akan disampaikan. Kedua, mempertimbangkan karakteristik peserta didik secara tepat, yakni memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dan kematangan siswa. Ketiga, menyajikan media secara

²⁶ Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>

tepat, yaitu dengan menyesuaikan teknik dan metode penggunaan media dengan tujuan pembelajaran, materi, waktu, serta sarana pendukung lainnya. Keempat, menempatkan atau menampilkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat, sehingga penggunaannya benar-benar relevan dan memiliki dampak serta tujuan yang jelas dalam proses pembelajaran.²⁷

3. Landasan penggunaan media pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Berikut dijelaskan masing-masing landasan.²⁸

a. Landasan Filosofis

Ada opini yang menyatakan bahwa penggunaan media teknologi baru dapat menyebabkan dehumanisasi dalam pembelajaran. Namun, media tersebut justru memberi peserta didik kebebasan untuk memilih cara dan alat belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka, yang menghargai harkat kemanusiaan peserta didik. Yang lebih penting adalah bagaimana pini ngan guru terhadap peserta didik. Jika guru melihat peserta didik sebagai individu dengan kepribadian, harga diri, dan kemampuan yang berbeda, pembelajaran akan tetap bersifat humanis, terlepas dari penggunaan teknologi.

²⁷ Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8).

²⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Bintang Sutabaya (surabaya: penerbit bintang sutabaya, 2016).

b. Landasan Psikologis

Pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena proses belajar yang kompleks. Persepsi peserta didik juga mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, dalam memilih media, perlu memperhatikan kompleksitas proses belajar serta memahami persepsi peserta didik dan faktor yang mempengaruhinya untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah: (1) memilih media yang tepat untuk menarik perhatian peserta didik dan memberikan kejelasan objek yang dipelajari, dan (2) menyesuaikan bahan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik.

c. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah proses perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian sumber belajar.

Ini melibatkan berbagai elemen seperti orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari solusi, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pembelajaran dengan tujuan yang jelas. Pemecahan masalah dalam teknologi pembelajaran dilakukan melalui komponen-komponen sistem yang disusun dan digabungkan secara efektif, seperti pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar belakang pembelajaran.

d. Landasan Empiris

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Peserta didik dengan gaya belajar visual akan lebih efektif jika menggunakan media visual seperti gambar, diagram, atau video. Sementara itu, peserta didik dengan gaya belajar auditif lebih baik belajar dengan media audio seperti rekaman suara atau ceramah. Untuk hasil yang lebih maksimal, media audio-visual bisa digunakan untuk kedua tipe belajar tersebut. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran sebaiknya tidak didasarkan pada preferensi guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara gaya belajar peserta didik, materi yang diajarkan, dan jenis media yang digunakan.

4. Jenis jenis media Pembelajaran

Menurut Asyhar, media pembelajaran dibagi menjadi empat jenis utama, (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia.²⁹ Masing-masing memiliki karakteristik dan cara penggunaan yang berbeda untuk mendukung proses pembelajaran. Keempat jenis media tersebut adalah:

- a. **Media Visual:** Media yang hanya merangsang indera penglihatan atau visual. Ini mencakup gambar, diagram, grafik, papan tulis, poster, atau bahan visual lainnya yang dapat dilihat oleh peserta didik. Media

²⁹ Muhammad Yaumi, 'Ragam Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Dan Workshop Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017 PPs STAIN Pare-Pare*, 2017, 274-82.

visual efektif untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak, menampilkan data, atau memberi penjelasan yang lebih jelas tentang topik tertentu melalui gambar atau ilustrasi.

b. **Media Audio:** Media yang merangsang indera pendengaran atau audio. Ini melibatkan penggunaan suara atau rekaman, seperti radio, podcast, rekaman suara, atau musik. Media audio digunakan untuk memberikan penjelasan, informasi, atau instruksi yang lebih mudah dipahami melalui pendengaran, serta dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan aspek suara.

c. **Media Audio-Visual:** Media yang menggabungkan unsur audio (suara) dan visual (gambar atau video). Contohnya adalah film, video pembelajaran, presentasi dengan suara dan gambar bergerak, atau animasi. Media audio-visual memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan informasi melalui dua saluran indera sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan, yang dapat mempercepat pemahaman dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

d. **Multimedia:** Media yang mengintegrasikan berbagai jenis media dalam satu platform, seperti teks, gambar, suara, dan video. Multimedia memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan berbagai elemen pembelajaran secara bersamaan, misalnya melalui aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran yang menyatukan teks, grafik, animasi, video, dan suara dalam satu sistem yang interaktif. Penggunaan multimedia memungkinkan pembelajaran yang lebih

dinamis dan menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

5. *Flashcard*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran yang memiliki banyak manfaat dan bisa digunakan dengan mudah dalam berbagai situasi. Beberapa pendapat ahli tentang flashcard menunjukkan berbagai aspek penting dari penggunaan media ini dalam pendidikan

Flashcard merupakan sarana pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang dengan rata-rata berukuran 2 x 4 cm. Kartu ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan gambar-gambar yang membantu siswa mengingat materi yang dipelajari. Ukuran yang lebih kecil ini memudahkan guru dan siswa dalam mengelola dan menggunakan kartu secara efektif.

Flashcard berfungsi sebagai alat yang sangat efektif dalam mengingat dan mengkaji ulang materi pembelajaran. Karena sifatnya yang bolak-balik (terdapat gambar di tiap kartunya), flashcard memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Flashcard memiliki banyak manfaat edukatif, termasuk mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian siswa, serta meningkatkan kosa kata. Kartu-kartu ini sering digunakan dalam permainan yang edukatif untuk merangsang berbagai aspek perkembangan kognitif siswa.

Secara keseluruhan, *Flashcard* adalah alat pembelajaran yang fleksibel dan mudah digunakan yang dapat membantu siswa dalam mengingat informasi, memperkaya kosa kata, serta meningkatkan keterampilan kognitif lainnya. Keberagaman desain dan fungsinya memungkinkan *Flashcard* menjadi alat yang efektif dalam berbagai setting pembelajaran³⁰.

b. Manfaat Menggunakan Media *Flashcard*

Manfaat penerapan media *Flashcard* antara lain:

- 1) Merangsang Anak untuk Belajar Aktif: *Flashcard* mendorong keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan Rasa Percaya Diri: Penggunaan *flashcard* membantu anak merasa lebih percaya diri karena mereka dapat belajar secara interaktif.
- 3) Mempermudah Pembelajaran Membaca: *Flashcard* membantu anak mengenal huruf dan kata dengan cara yang menyenangkan.
- 4) Mengembangkan Daya Ingat Otak Kanan: *Flashcard* merangsang kemampuan memori visual, yang melibatkan otak kanan dalam mengingat informasi dengan lebih baik.

Dengan demikian, *Flashcard* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.³¹

³⁰ Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2019). Manfaat Serta Kendala Menerapkan *Flashcard* Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>

³¹ Rahmasari, A., Mutiara, A. S., Oktavia, D., & Hidayati, S. (2022). Penerapan media flash card dalam pengenalan huruf bagi anak usia dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2).

c. Langkah – langkah Penggunaan Media *Flashcard*

penggunaan media *Flashcard*, menurut Susilana dan Riyana, terdapat empat hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Penempatan Kartu: Kartu-kartu harus disusun dengan baik dan dipegang setinggi dada serta menghadap ke depan siswa. Hal ini memastikan bahwa semua siswa dapat melihat dengan jelas kartu yang ditampilkan.
- 2) Pengambilan Kartu: Setelah guru selesai menerangkan, kartu-kartu tersebut dicabut satu per satu. Ini memungkinkan siswa fokus pada setiap kartu secara bergantian dan memudahkan proses pembelajaran.
- 3) Pembagian Kartu kepada Siswa: Kartu-kartu yang telah dijelaskan kemudian dibagikan kepada siswa yang berada di dekat guru. Siswa diminta untuk mengamati setiap kartu secara bergiliran, lalu meneruskannya kepada siswa berikutnya, hingga seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk melihat dan mengamati kartu yang ditampilkan.
- 4) Permainan dengan *Flashcard*: Jika digunakan dalam permainan, kartu-kartu tersebut bisa diletakkan dalam kotak secara acak dan tidak perlu disusun. Kemudian, siswa diminta untuk mencari gambar atau kata tertentu, seperti "traktor". Dalam hal ini, siswa berlomba untuk mengambil kartu yang sesuai dengan gambar atau

tulisan yang diminta, misalnya mencari gambar traktor dan tulisan "traktor".

Keempat hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media flash card dalam proses pembelajaran, baik secara individual maupun dalam konteks permainan yang melibatkan siswa secara aktif.³²

6. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting di negara Republik Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia menjadi lambang kebanggaan dan identitas nasional, serta alat pemersatu seluruh bangsa Indonesia. Selain itu, Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai alat penghubung antar budaya dan antar daerah. Fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara mencakup peranannya sebagai bahasa resmi kenegaraan, Alat pengantar dalam dunia pendidikan sekaligus berfungsi sebagai penghubung di tingkat nasional untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional serta penyelenggaraan pemerintahan. Selain itu, bahasa Indonesia juga berperan dalam pengembangan kebudayaan nasional serta ilmu dan teknologi (IPTEK). Dengan demikian, bahasa Indonesia tidak hanya menjadi simbol identitas bangsa, tetapi juga memainkan peran penting dalam kehidupan kenegaraan dan pembangunan negara,

³² Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1). <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>

dengan ini sangat penting bagi masyarakat Indonesia belajar bahasa Indonesia dengan benar dan baik.³³

b. Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai manfaat yang sangat penting karena menjadi sarana untuk mengakses ilmu pengetahuan dan berkomunikasi secara efektif. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, perlu terus dikembangkan sejak dini, terutama bagi siswa SD/MI. Guru berperan penting dalam menerapkan prinsip, metode, dan strategi pembelajaran yang efektif agar pembelajaran bahasa Indonesia bermakna dan sesuai tujuan. Melalui pembelajaran yang baik, peserta didik dapat meningkatkan kompetensi, kreativitas, kerja sama, serta membangun karakter yang berkontribusi terhadap kemajuan bangsa.³⁴

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup keterampilan empat berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan utamanya adalah membentuk kesatuan dan persatuan bangsa, meningkatkan kemampuan berbahasa, serta melestarikan dan mengembangkan budaya Indonesia. Bagi siswa SD/MI, guru perlu memahami karakteristik setiap anak agar pembelajaran dapat berlangsung efektif. Salah satu tujuan penting pembelajaran bahasa

³³ Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.

³⁴ Oktaviani, R. E. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Pentas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.1528>

Indonesia adalah menumbuhkan sikap menghargai dan menerima bahasa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks, baik teks tertulis maupun lisan.

c. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Bahasa Indonesia dipakai di dalam segala upacara, peristiwa dan kegiatan kenegaraan, baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk tulisan. Termasuk kedalam kegiatan-kegiatan itu adalah penulisan dokumen – dokumen, keputusan putusan, surat-surat yang dikeluarkan oleh pemerintah dan badan – badan kenegaraan lainnya, serta pidato-pidato kenegaraan.
- 2) Bahasa Indonesia adalah sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan mulai taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi di seluruh Indonesia, kecuali di daerah-daerah, seperti daerah Aceh, Batak, Sunda, Jawa, Madura, Bali, dan Makassar yang menggunakan bahasa daerahnya sebagai bahasa pengantar sampai dengan tahun ketiga pendidikan dasar.
- 3) Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara adalah bahasa Indonesia sebagai alat perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional dan untuk kepentingan pelaksanaan pemerintah. Dalam fungsi ini, bahasa Indonesia dipakai bukan saja sebagai alat komunikasi timbal balik

antara pemerintah dan masyarakat luas, dan bukan saja sebagai alat perhubungan antardaerah dan antarsuku, melainkan juga sebagai alat perhubungan di dalam masyarakat yang sama latar belakang sosial budaya dan bahasanya.

- 4) Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara adalah bahasa Indonesia sebagai alat pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam hubungan ini bahasa Indonesia adalah satu-satunya alat yang memungkinkan kita membina dan mengembangkan kebudayaan nasional sedemikian rupa sehingga ia memiliki ciri-ciri dan identitasnya sendiri yang membedakannya dari kebudayaan daerah. Pada waktu yang sama, bahasa Indonesia dapat dipergunakan sebagai alat untuk menyatakan nilai-nilai sosial budaya Indonesia.³⁵

7. Materi Kebersamaan Keluargaku

kelas I Sekolah Dasar, pada buku guru dan buku peserta didik tepatnya dalam buku tema 4 “Keluargaku” subtema 4 “Kebersamaan dalam Keluarga” peserta didik melakukan kesehariannya bersama dengan keluarganya. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mendefinisikan keluarga sebagai unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah satu atap dalam keadaan saling ketergantungan. Peserta didik

³⁵ Ardianta, S., Ftik, D., & Jember, I. (2019). Pengaruh Multilingualisme dalam Dunia Pendidikan terhadap Nasionalisme peserta didik dan Kaidah Bahasa Indonesia. In *Jurnal Paramurobi* (Vol. 2, Issue 2).

diharuskan untuk melakukan pembiasaan dan penanaman nilai-nilai tentang kebaikan dan bekerja sama dalam keluarga. Hal tersebut menunjukkan pentingnya pemahaman, penghayatan, dan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari, sehingga nilai kebaikan dan keburukan bukan hanya pengetahuan serta sebagai bekal dalam kehidupan peserta didik dalam menempuh kehidupan kedepannya. Suhartono mengemukakan bahwa tradisi pendidikan keluarga berlangsung menurut kerangka asih, asah, dan asuh. Tiga kerangka ini mengakar kuat pada tiga potensi kejiwaan berupa rasa, cipta, dan karsa. Pendidikan asih (rasa) sasaran utamanya adalah pembinaan kesadaran hidup sebagai proses pendewasaan dan pematangan. Pendidikan asah (cipta) sasaran utamanya adalah pembinaan anak untuk kelak mampu hidup kreatif, cakap, dan terampil sehingga mampu melaksanakan hidup. Pendidikan asuh (karsa) sasaran utamanya adalah membimbing anak melalui pengarahan agar senantiasa berperilaku terkendali ke arah tujuan akhir kehidupan.³⁶

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

³⁶ Kurniawati, D. M., Maksum, A., & Edwita, E. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 30(1). <https://doi.org/10.17977/um035v30i12022p28-39>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media Flashcard untuk siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk tertentu serta menguji kelayakannya. Penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menghasilkan, menguji, dan mengembangkan produk baru yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, kualitas, serta kuantitas hasil yang diperoleh.³⁷

Penelitian pengembangan bertujuan untuk memperbaiki produk pendidikan yang sudah ada agar dapat meningkatkan proses pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengevaluasi perubahan produk dalam jangka waktu tertentu, lalu melakukan pembaruan atau menemukan pengetahuan baru dalam praktik pendidikan. Secara umum, penelitian dan pengembangan melibatkan serangkaian tahapan untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui proses validasi dan uji coba, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan dan digunakan secara efektif.³⁸

³⁷ Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>

³⁸ Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2). https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran).³⁹

2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/*R&D*) dengan mengadopsi model *4D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model *4D* terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *develop*, divalidasi oleh beberapa ahli, masing-masing sebagai validator materi, media dan bahasa. Subjek penelitian meliputi siswa, ahli media M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. ahli validasi materi Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd dan ahli bahasa Dr. Hartono, M.Pd. sementara objek penelitian adalah media pembelajaran.⁴⁰

- a. Pada tahap definisi adalah tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan untuk mengumpulkan informasi serta penentuan tujuan pembelajaran, tema, atau topik yang akan dikembangkan.

³⁹ Warih Handoyo, A., Studi Bimbingan dan Konseling, P., Keguruan Ilmu Pendidikan, F., Sultan Ageng Tirtayasa, U., & Serang, K. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. In *Diversity Guidance and Counseling Journal* (Vol. 1, Issue 1).

⁴⁰ Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar

- b. Pada tahap perencanaan, pada tahap ini, dilakukan proses perancangan yang meliputi pemilihan media, pemilihan format, serta penyusunan rancangan media. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran yang digunakan untuk mengajar kelompok kecil maupun secara individu.
- c. Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir. Pada tahap ini, produk yang telah dibuat akan melalui proses revisi berdasarkan masukan dari ahli atau validator, kemudian diuji coba kepada konsumen sebagai pengguna untuk memperoleh evaluasi dan perbaikan lebih lanjut.
- d. Pada tahap penyebaran, Tahap terakhir dalam model pengembangan 4D adalah tahap disseminate (penyebaran). Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan akan didistribusikan atau disebarkan kepada pengguna atau siswa sebagai target. Produk pengembangan berupa bahan ajar ini kemudian digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.⁴¹

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar penilaian kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Proses uji coba mencakup beberapa aspek, yaitu desain uji coba, penentuan subjek uji coba, teknik dan instrumen penelitian yang

⁴¹ Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>

digunakan, serta metode analisis data yang diterapkan untuk mengevaluasi hasil uji coba tersebut.

a. Desain uji coba

Desain uji coba produk bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, media, dan penilaian. Uji coba ini dilakukan dalam dua tahap guna mengetahui sejauh mana media tersebut layak digunakan. media pembelajaran, yaitu validasi ahli dan uji coba pengguna. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkatan kelayakan media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan berdasarkan dari ahli media bapak M Sholahuddin Amrullah, M.Pd. Ahli materi bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd M.Pd. Ahli Bahasa bapak Dr. Hartono, M.Pd. Dan ahli pembelajaran Ibu Lutfia Tingsih, S.Pd. Uji coba pemakaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Flashcard* bagi pengguna. Guru dan peserta didik mengisi angket penilaian setelah proses pembelajaran berakhir untuk menilai tingkat kemanfaatan dan kemenarikan media pembelajaran *Flashcard*.

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Fokus penelitian meliputi penilaian terhadap kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Kebersamaan Keluargaku.

c. Jenis data

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

- 1) Data kualitatif diperoleh peneliti melalui pengumpulan data analisis kebutuhan dengan cara melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas yaitu ibu lutfia Thiningsih S.Pd dan peserta didik kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso.
- 2) Data kuantitatif diperoleh peneliti saat melakukan uji coba dengan penyebaran angket kepada ahli media bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, ahli materi Dr. Roni Subhan, m S.Pd., M.Pd, ahli bahasa Dr. Hartono, M.Pd. ahli pembelajaran ibu Lutfia Thiningsih S.Pd dan respons pengguna dari peserta didik kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso.

d. Instrumen pengumpulan data

Penelitian adalah sebuah proses sistematis yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai suatu topik atau fenomena. Dalam proses penelitian, pengumpulan data menjadi langkah krusial untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat serta penggunaan instrumen penelitian yang valid sangat penting agar data yang

diperoleh akurat dan dapat dipercaya.⁴² Dan pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data terkait materi kebersamaan keluargaku kelas 1, penggunaan media pembelajaran, jumlah dan kualitas sarana serta prasarana, serta jumlah peserta didik dan guru kelas. Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Lutfia Tiningsih, selaku guru Bahasa Indonesia kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso. Data hasil wawancara kemudian diolah dan dianalisis secara deskriptif, serta disusun secara sistematis untuk menjawab permasalahan penelitian dan mengevaluasi keberhasilan produk yang digunakan.

2) Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi di MI At-Taqwa Bondowoso secara non-sistematis tanpa menggunakan instrumen pengamatan resmi, dengan berlangsung 7 hari dengan langsung terjun ke lapangan untuk menganalisis media pembelajaran yang digunakan.

⁴² Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

3) Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai suatu masalah. Tujuan dari penyebaran angket adalah untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat mengenai fenomena atau topik yang diteliti, dengan harapan responden dapat memberikan jawaban sesuai kenyataan tanpa merasa khawatir atau tertekan.⁴³

Kuesioner ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru kelas, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta peserta didik kelas I. Kuesioner yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media berfungsi untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran, sementara kuesioner respon digunakan untuk mengumpulkan feedback dari guru mata pelajaran, guru kelas, dan peserta didik mengenai produk media pembelajaran *Flashcard*.

Tabel 3.1
Angket untuk guru

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Penyajian media	Media <i>Flashcard</i> sangat menarik.
2		Pemilihan jenis huruf, ukuran, serta spasi yang digunakan disesuaikan dengan baik agar memudahkan siswa dalam membaca kartu <i>Flashcard</i> .
3		Perpaduan warna, gambar, dan tulisan pada kartu <i>flashcard</i> dirancang sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa.
4		Penataan tata letak seperti judul, pengertian, gambar, dan penggunaan warna pada kartu <i>Flashcard</i> disusun dengan rapi.

⁴³ SYARIFUDDIN, S., ILYAS, J. B., & SANI, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2). *Ojs.Stieamkop.Ac.Id*.

5		Media Flashcard memudahkan siswa dalam belajar.
6		Penerapan media Flashcard dapat meningkatkan belajar.
7		Media ini terkesan baru karena belum pernah digunakan sebelumnya.

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Penyajian materi	Setiap gambar ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan materi dalam kartu <i>flashcard</i>
2		Kartu <i>flashcard</i> menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat siswa sekolah dasar
3		Kartu <i>flashcard</i> menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda
4		Penempatan tata letak (judul, pengertian gambar, Warna dalam gambar)
5		Media kartu tidak menyulitkan siswa dalam belajar
6		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar Siswa
7		Media terkesan baru karena belum pernah digunakan Sebelumnya

Tabel 3.2
Angket untuk peserta didik

No	Pernyataan
A. Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media	
1	penerapan media <i>Flashcard</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar.
2	Saya yakin bisa memahami seluruh materi yang terdapat dalam media kartu <i>Flashcard</i> ini dengan baik.
3	Belajar dengan media kartu <i>Flashcard</i> membuat saya lebih mudah berdiskusi secara efektif dalam kelompok.
4	Belajar menggunakan media kartu <i>Flashcard</i> membuat saya lebih mudah menghafal materi.
5	Belajar dengan media kartu <i>Flashcard</i> membuat saya tetap semangat dan tidak merasa bosan selama proses belajar.

No	Pernyataan
B. Penilaian terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran	
1	Tampilan media kartu <i>Flashcard</i> dapat terlihat menarik bagi sebagian siswa, namun ada juga yang menganggapnya kurang menarik.
2	Kalimat dalam media kartu <i>Flashcard</i> mudah dipahami.
3	Kartu media kartu <i>flashcard</i> mudah untuk dibawa-bawa.
4	Materi yang terdapat dalam media kartu <i>flashcard</i> sudah mencakup

	materi yang ada dalam buku.
5	Media kartu <i>Flashcard</i> ini sangat bermanfaat bagi saya dalam menunjang kegiatan belajar.

Pada teknik ini peneliti Pada teknik ini, peneliti menggunakan skala Likert untuk mengumpulkan data dari ahli materi, ahli media, guru kelas, guru mata pelajaran, serta peserta didik. Kuesioner yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, apakah berupa tanggapan positif atau negatif.

e. Teknis analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Proses analisis data kuantitatif

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *Flashcard*, data diperoleh dari hasil pengisian lembar penilaian oleh ahli media dan materi, guru kelas, guru mata pelajaran, serta peserta didik menggunakan skala Likert yang disajikan dalam bentuk tabel kelayakan produk dan uraian saran. Selanjutnya, data tersebut dijadikan dasar untuk melakukan revisi pada setiap komponen media pembelajaran *Flashcard* yang telah dibuat.

Lembar penilaian yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, guru kelas, guru mata pelajaran, serta peserta didik selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis. Berikut adalah langkah-langkah dalam menganalisis hasil data validasi

dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan peserta didik. Langkah pertama adalah memberikan skor pada setiap kriteria berdasarkan ketentuan sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 3.3
Pedoman Skor Penilaian Ahli Media,
Ahli Materi dan Guru Mata Pelajaran

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

Selanjutnya, dilakukan perhitungan untuk setiap butir pernyataan dengan menggunakan rumus berikut:⁴⁵

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: persentase kelayakan

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil

perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel dibawah ini:

Tabel 3.4
Tingkat Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan (%)	Tingkat Validitas
1,00% - 20,9%	Tidak Layak
21,00% - 40,9%	Kurang
41,00% - 60,9%	Cukup Layak
61,00% - 80,9%	Layak
81,00% - 100	Sangat Layak

⁴⁴ Sugiyono, P., & Alfabeta, C. v. (2003). Metode Penelitian Administrasi, CV. Alfabeta, Bandung.

Penulis menggunakan kategori "layak" untuk validasi dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk respon guru mata pelajaran menggunakan kategori "baik". Untuk menentukan kelayakan produk, jika hasil validasi menunjukkan nilai $\leq 61\%$, maka produk tersebut dinyatakan belum layak dan perlu dilakukan revisi. Sebaliknya, jika hasil validasi $\geq 61\%$, produk dinyatakan layak dan revisi hanya dilakukan pada bagian-bagian yang dianggap perlu.

Tabel 3.5
Pedoman Penskoran Angket Peserta Didik

Skor	Kriteria Penilaian
1	Ya
0	Tidak

Selanjutnya dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut:

Jumlah seluruh responden

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah Skor Kriterion}} \times 100\%$$

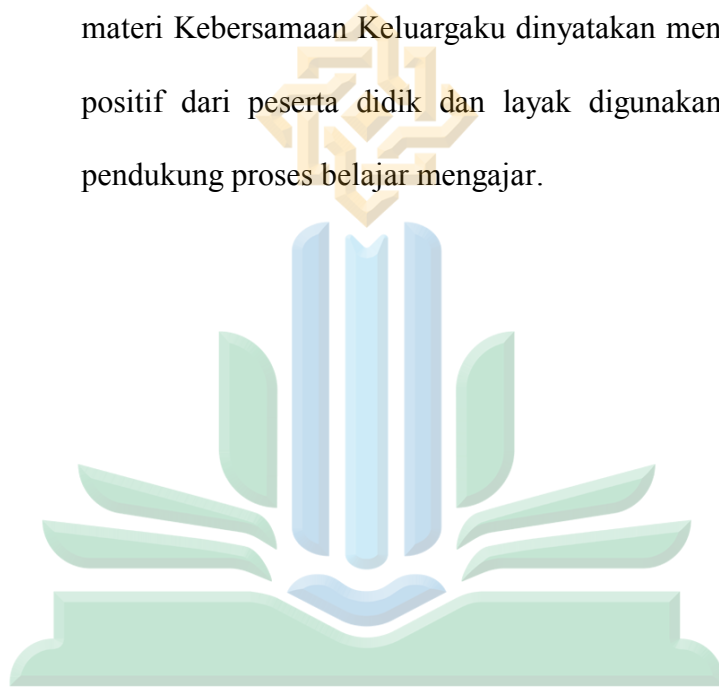
Keterangan:

P: persentase kelayakan

Tabel 3.6
Tingkat Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan (%)	Tingkat Validitas
1,00% - 20,9%	Tidak Layak
21,00% - 40,9%	Kurang
41,00% - 60,9%	Cukup Layak
61,00% - 80,9%	Layak
81,00% - 100	Sangat Layak

Jika respon peserta didik menunjukkan nilai $\leq 61\%$, maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan yang diperoleh dari peserta didik. Namun, jika hasil persentase menunjukkan nilai $\geq 61\%$, maka media pembelajaran Flashcard dengan pokok bahasan materi Kebersamaan Keluargaku dinyatakan mendapatkan respon positif dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media pendukung proses belajar mengajar.



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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Hasil Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 ibu Lutfia Thiningsih, S.Pd serta siswa kelas 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yakni media pembelajaran *Flashcard* untuk materi kebersamaan keluargaku. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebersamaan Keluargaku serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Pengembangan media ini menggunakan model 4D, yang meliputi tahapan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran), Berikut merupakan penjabaran dari setiap tahapan yang ada pada model 4D.

1. Pendefinisian (*Define*)

Pendefinisian merupakan tahap awal dalam model pengembangan 4D, yang dilaksanakan peneliti sebelum melaksanakan rancangan media pembelajaran *Flashcard*. Langkah yang dilaksanakan pada tahap *define* adalah.

a. Analisis Ujung Depan (*front-end Analysis*)

Pada tahap ini untuk menentukan permasalahan yang mendasar didalam kelas yang dialami guru dan siswa dalam proses pembelajaran

Bahasa Indonesia terkhusus pada materi Kebersamaan Keluargaku. Maka dalam hal ini mengkaji kurikulum dan permasalahan yang ada disekolah, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* sebagai solusi terbaik untuk permasalahan yang dihadapi. Pada langkah analisis ujung depan dilaksanakan observasi di sekolah guna memperoleh informasi yang dibutuhkan. Selanjutnya, peneliti juga melaksanakan wawancara kepada ibu Lutfia Thingsih, S.Pd pada tanggal 25 Oktober 2024 yang menjabat sebagai guru Bahasa Indonesiadi MI At-Taqwa Bondowoso dan melaksanakan wawancara tidak terstruktur kepada siswa. Hasil yang diperoleh secara keseluruhan dalam melaksanakan wawancara dan observasi kepada guru Bahasa Indonesia dan siswa yaitu.

- 1) Terjadinya penurunan semangat belajar terhadap siswa kelas 1 karena pembelajaran yang monoton.
- 2) Untuk media pembelajaran hanya buku dan guru menggunakan metode ceramah, hal itu yang menyebabkan siswa cepat bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan ketika pembelajaran
- 3) Bagi guru juga merasa kurang memiliki kreativitas untuk membuat media pembelajaran, bahkan aplikasi untuk membuat media yang menarik berupa media pembelajaran digital guru masih merasa kesulitan.

b. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Pada tahap analisis siswa ini memiliki tujuan menganalisis siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso. Hasil observasi kepada siswa kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso yaitu bahwa siswa masih banyak yang kurang bersemangat ketika melaksanakan proses pembelajaran terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan berisikan materi yang penyampaian nya secara singkat, padat, dan jelas serta berisikan elemen-elemen gambar yang menarik. Siswa merasa kesulitan belajar terutama pada materi Kebersamaan Keluragaku karena materi yang disampaikan membosankan. Berdasarkan hasil observasi kepada siswa sangat perlu mengembangkan media *Flashcard* di gunakan sebagai media pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan gabungan dari beberapa prosedur untuk menetapkan isi dalam suatu sumber belajar untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Pada analisis ini mempunyai tujuan untuk menentukan tugas-tugas pokok yang nanti akan diberikan kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis yang didapat adalah gambaran mengenai garis besar materi yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan CP yang akan dijadikan acuan dalam mendesain media pembelajaran *Flashcard*.

d. Analisis Konsep

Pada tahap analisis konsep ini berdasarkan acuan CP dan ATP pada kurikulum merdeka pada materi Kebersamaan Keluargaku.

Tabel 4.1
Capaian Pembelajaran

No	Capaian Pembelajaran	Pengertian
1	Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran adalah proses untuk memastikan keterkaitan antara tujuan pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, perumusan tujuan pembelajaran tersebut mengacu pada fase A dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, dipilih materi Kebersamaan Keluargaku, yang kemudian diselaraskan dengan media pembelajaran Media *Flashcard*.

2. Perancangan (*Design*)

Tahapan yang kedua pada pengembangan model 4D yaitu perancangan, hal yang dilakukan pada tahapan ini yaitu menyusun modul

ajar, membuat media pembelajaran *Flashcard*. Berikut merupakan beberapa langkah yang dilakukan peneliti pada saat proses perancangan dan pembuatan desain sebagai berikut:

a. Pembuatan Model Ajar Serta Menyusun Materi

Pada tahapan ini, peneliti merancang modul ajar berbasis kurikulum merdeka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kebersamaan Keluargaku, materi pada modul ajar ini telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Flashcard* untuk kelas 1. Modul ajar tersebut telah mendapatkan persetujuan dari dosen ahli materi bapak Roni Subhan.

b. Perancangan Awal

Pada tahap perancangan awal ini, peneliti menyiapkan rancangan awal pada media *Flashcard*. Pembuatan media *Flashcard* ini memanfaatkan cerita bergambar dan triplek. Langkah pertama setelah menentukan materi dan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan mendesain. Pengembangan media ini disajikan dalam bentuk papan yang nanti terdapat gambar yang membentuk cerita sebagai membantu peserta didik memahami materi Kebersamaan Keluargaku. Tahap perancangan awal media *Flashcard* sebagai berikut :

1) Penentuan Desain

- a) Ukuran, peneliti mengambil ukuran *Flashcard* 2 x 4cm dan papan 30 x 30cm karena disesuaikan dengan ruang kelas yang

ada di sana agar peserta didik mudah melihat ketika pendidik mempraktekkan media pembelajaran.

- b) Pemilihan warna, peneliti memilih warna yang cerah agar media pembelajaran ini bernuansa menyenangkan, agar cerita didalam *Flashcard* mudah dipahami

2) Pemilihan Bahan

- a) Bahan yang digunakan dalam media ini adalah cerita bergambar dan triplek yang dilapisi kertas manila. Pemilihan bahan media pembelajaran dari triplek yang dilapisi kertas manila dikarenakan triplek merupakan bahan yang kuat dan tahan lama, tidak mudah melengkung atau patah, sehingga cocok digunakan untuk media yang bersifat permanen atau digunakan secara berulang. Pelapisan kertas manila pada permukaan triplek memberikan perlindungan tambahan terhadap air, kelembaban, dan goresan, sehingga media menjadi lebih tahan lama dan mudah dirawat. Selain itu, kertas manila membuat permukaan triplek menjadi lebih halus dan mengilap, yang dapat menambah daya tarik visual dan meningkatkan minat peserta didik, selain itu bahan lain yang perlu disiapkan adalah lem, gantungan, gergaji, gunting, kertas manila, lakban sebagai bahan pelengkap dalam media ini. Berikut ini desain media *Flashcard*.



Gambar 4.1

- b) Papan digunakan untuk menaruh *Flascard* agar terlihat rapi dan menarik.



Gambar 4.2

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan yang ketiga dari penelitian model 4D ialah *development* atau pengembangan. Pada tahap ini, desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diimplementasikan ke dalam bentuk

produk nyata. Proses pengembangan ini mencakup kegiatan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaian isi dan tampilan produk, serta uji coba skala kecil guna mengevaluasi kelayakan dan efektivitas produk media pembelajaran *Flashcard*. Selama proses validasi, produk akan direvisi sesuai dengan saran, serta masukan yang diberikan oleh para validator, sehingga dihasilkan produk yang layak dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengembangan ini dapat diperinci sebagai berikut :

a. Pemilihan Bahan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Flashcard*, selain disesuaikan dengan materi pembelajaran, media tersebut juga harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Adapun bahan-bahan yang dipilih dalam pembuatan media pembelajaran *Flashcard* antara lain sebagai berikut:

- a. Cerita bergambar yang membentuk cerita dengan bentuk persegi kotak.
- b. Triplek sebagai bahan dasar papan *Flashcard*.
- c. Double tip agar tidak mudah lepas.
- d. Gantungan untuk menggantungkan di *Flashcard*.
- e. Kertas Manila.

b. Pembuatan Media Pembelajaran

Berikut merupakan beberapa langkah yang dilakukan dalam membuat media pembelajaran *Flashcard*:

- 1) Menyiapkan gambar yang berisi cerita tentang materi Kebersamaan Keluargaku
- 2) Cetak gambar tersebut dengan ukuran 2 x 4 cm
- 3) Tambahkan pelindung pada media Flashcard agar kuat
- 4) Siapkan triplek lalu potong berbentuk persegi kotak
- 5) Sesuaikan triplek dengan ukuran 3 Flashcard kesamping
- 6) Beri triplek double tip untuk merekatkan kertas manila
- 7) Tempelkan kertas manila ke permukaan triplek
- 8) Potong kertas manila sesuai triplek
- 9) Beri gantungan pada permukaan triplek
- 10) Tempel gantungan dengan sesuai urutan Flashcard
- 11) Lubangi Flashcard untuk memasukkan nya di gantungan
- 12) Media Flashcard siap digunakan

c. Validasi Para Ahli

Proses validasi produk dilakukan oleh empat orang validator, yaitu validator angket, validator media, validator materi, validator bahasa dan validator pembelajaran. Validasi angket diberikan pada Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Validasi media *Flashcard* dilakukan oleh Bapak M Sholahuddin Amrullah, M.Pd. validasi materi dilakukan oleh bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd M.Pd. validasi bahasa di lakukan oleh bapak Dr.

Hartono, M.Pd. sedangkan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas I MI At-Taqwa Bondowoso, yaitu Ibu Lutfia Tingsih, S.Pd. Kegiatan validasi oleh para ahli ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Flashcard* agar dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik Kebersamaan keluargaku.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian media pembelajaran oleh ahli media memiliki tujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media dari berbagai aspek, seperti kepraktisan penggunaan, tampilan visual, kelayakan unsur grafis, serta keamanan dalam penggunaannya. Proses validasi media ini dilakukan oleh Bapak M Sholahuddin Amrullah, M.Pd, yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang mengajar media pembelajaran di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.2
Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Alternatif jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Presentase
1	Kualitas media pembelajaran <i>Flashcard</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					√	5	5	100%

2	Ketepatan media <i>Flashcard</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				√	5	5	100%
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi				√	5	5	100%
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i> tidak mudah hancur			√		4	5	80%
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media			√		4	5	80%
6	Media pembelajaran <i>Flashcard</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.			√		4	5	80%
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				√	5	5	100%
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Kebersamaan Keluargaku.			√		4	5	80%
9	Penyajian media <i>Flashcard</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.			√		4	5	80%
10	Mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				√	5	5	100%
11	Penyajian materi pada media <i>Flashcard</i> runtut dan sistematis.				√	5	5	100%

12	Desain media teratur dan konsisten			√		4	5	80%
13	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik			√		4	5	80%
14	Tulisan atau gambar mudah dibaca			√		4	5	80%
15	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.			√		4	5	80%
16	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi				√	5	5	100%
Jumlah Skor						71	80	1420%
Presentase						88,75%		

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

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

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Hasil presentasi validasi ahli media diperoleh sebesar 88,75%% dengan kategori sangat layak dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi materi, khususnya pada topik penjumlahan dan pengurangan bilangan, berdasarkan kesesuaiannya dengan kurikulum, ketepatan penyajian materi, serta relevansinya

dengan karakteristik peserta didik. Validasi materi ini dilakukan oleh bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Tabel 4.3
Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Presentase
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					√	5	5	100%
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.					√	5	5	100%
3	Materi yang disajikan dalam <i>Flashcard</i> sesuai dengan pembelajaran					√	5	5	100%
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>Flashcard</i> sudah jelas.				√		4	5	80%
5	Materi yang disajikan mudah dipahami				√		4	5	80%
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				√		4	5	80%
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>Flashcard</i> sesuai dengan perkembangan saat ini					√	5	5	100%
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi Kebersamaan Keluargaku.					√	5	5	100%
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.					√	5	5	100%
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan					√	5	5	100%

	konsep.								
11	Materi dalam media <i>Flashcard</i> memenuhi ketercapaian pembelajaran.				√		4	5	80%
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				√		4	5	80%
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti.					√	5	5	100%
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik kelas I.				√		4	5	80%
15	Menggunakan bahasa yang komunikatif.				√		4	5	80%
16	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku di daerah setempat.				√		4	5	80%
Jumlah Skor							72	80	1462%
Presentase							90%		

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

$$V = \frac{72}{80} \times 100\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

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

3) Validasi Ahli Bahasa

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

Tabel 4.4
Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Presentase
1	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan EYD			√			3	5	60%
2	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah difahami oleh peserta didik			√			3	5	60%
3	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EYD			√			3	5	60%
4	Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran			√			3	5	60%
5	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√		4	5	80%
6	Ejaan yang digunakan tepat dan sesuai dengan EYD				√		4	5	80%
7	Ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD				√		4	5	80%
8	Menggunakan bahasa yang efektif				√		4	5	80%
9	Konsisten dalam penggunaan ikon/symbol			√			3	5	60%
10	Konsisten dalam penggunaan istilah				√		4	5	80%
Jumlah Skor							35	50	700%
Presentase							70%		

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

$$V = \frac{35}{50} \times 100\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

Hasil presentasi validasi ahli bahasa diperoleh sebesar 70% dengan kategori layak dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan.

4) Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media dan materi dari sudut pandang kesesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Lutfia Tiningsih,

S.Pd., yang merupakan guru kelas I di MI At-Taqwa Bondowoso.

Tabel 4.5
Validasi Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Presentase
1	Materi pada media sudah sesuai untuk di gunakan dalam pembelajaran				√		4	5	80%
2	Tujuan media menjadikan siswa aktif saat pembelajaran				√		4	5	80%
3	Kemampuan media dapat					√	5	5	100%

	mengkonduisikan kelas								
4	Media membuat siswa menjadi interaktif saat pembelajaran				√		4	5	80%
5	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa				√		4	5	80%
6	Media menggambarkan materi pembelajaran				√		4	5	80%
7	Media mencantumkan materi yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran				√		4	5	80%
8	Penggunaan media mudah dipahami guru dan siswa				√		4	5	80%
9	Gambar dan teks pada media terlihat jelas					√	5	5	100%
10	Gambar dan permainan yang di gunakan sudah sesuai untuk di gunakan siswa				√		4	5	80%
Jumlah Skor							42	50	840%
Presentase							84%		

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad V = \frac{42}{50} \times 100\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

Hasil presentasi validasi ahli pembelajaran diperoleh sebesar 84% dengan kategori sangat atau sangat layak dengan syarat memperbaiki dan merevisi saran-saran yang telah diberikan.

4. Penyebaran (*Dissiminate*)

Pada tahap penyebaran merupakan tahapan untuk penyebaran produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti pada skala lebih luas untuk tujuan supaya produk yang dikembangkan dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh orang lain. Melalui jurnal yang akan dipublikasikan oleh peneliti dan media sosial seperti you tube, instagram dan tiktok.

B. Analisis Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini diperkuat melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli, yakni ahli angket, ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru kelas) di MI At-Taqwa Bondowoso. Validasi angket di berikan pada Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Validasi media dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., dosen mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar di UIN KHAS Jember. Validasi materi diberikan oleh Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di UIN KHAS Jember. Validasi bahasa pada bapak Dr. Hartono, M.Pd., dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di UIN KHAS Jember. Sementara itu, validasi dari sisi pengguna dilakukan oleh Ibu Lutfia Tiningsih, S.Pd., selaku guru kelas I di MI At-Taqwa Bondowoso.

1. Analisis Proses Pengembangan Media

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Flashcard*, data dianalisis melalui beberapa tahap untuk menjamin kualitas media yang dihasilkan. Penelitian ini menerapkan model 4D, yang meliputi empat tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

peneliti memilih model 4D karena model 4D mempunyai keunggulan lebih untuk digunakan sebagai dasar guna mengembangkan perangkat atau media pembelajaran, model 4D ini tersusun secara sistematis yang diikuti secara bertahap dari langkah awal sampai langkah akhir sehingga sangat memungkinkan untuk menghasilkan media pembelajaran *Flashcard*.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dapat diperoleh dari hasil validasi ahli angket, ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Validator ahli angket pada penelitian ini adalah bapak Erisy syawiril Ammah, M.Pd. Validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak M Sholahuddin Amrullah, M.Pd. Ahli materi pada penelitian ini adalah bapak Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. Ahli bahasa pada penelitian ini Dr. Hartono, M.Pd. Sedangkan ahli pembelajaran adalah Lutfia Tiningsih. S.Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Validasi Ahli

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1	Ahli Media	88,75%	Sangat valid
2	Ahli Materi	90%	Sangat valid
3	Ahli Bahasa	70%	Valid
4	Ahli Pembelajaran	84%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		83,18%	Sangat valid

Berdasarkan analisis data pada tabel validasi dari validator media menunjukkan skor 88,75%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Sedangkan, validasi dari validator materi menunjukkan skor 90%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Validasi dari validator bahasa

menunjukkan skor 70%, yang termasuk kategori “Valid”. Dan validasi dari validator ahli pembelajaran menunjukkan skor 84%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Sehingga di dapatkan skor presentase 83,18% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* “Sangat Valid”. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji coba lapangan setelah melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari validator sebagai dasar pengembangan lebih lanjut agar media ini semakin optimal untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3. Analisis Hasil Lembar Observasi Pengamatan

Pemberian angket lembar observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat minat dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Flashcard* melalui hasil pengamatan. Adapun hasil uji lembar observasi disajikan dalam tabel berikut berdasarkan penilaian dari pengamat.

Tabel 4.7
Data Hasil Lembar Observasi Pengamatan

Data	Skor	Kategori Lembar observasi
Ketertarikan siswa	92%	Sangat menarik

Sumber: *Dari Angket Lembar observasi Kelas I MI At-Taqwa Bondowoso*

Dengan perolehan skornya sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

Berdasarkan hasil rata-rata lembar observasi yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media *Flashcard* mendapatkan respons yang sangat baik dari pengamat dengan persentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *Flashcard* dikategorikan sangat menarik.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator. Adapun perumusan produk media pembelajaran *Flashcard* sebelum dan sesudah revisi disajikan berikut:

1. Analisis Produk Sebelum Revisi

- a. Penggunaan media *Flashcard* yang hanya mengandalkan media kertas gambar yang dilapisi pelindung agar kuat memiliki potensi memudahkan dalam pembelajaran, namun, belum tentu mudah untuk di praktekkan karena sifatnya fisik yang mengharuskan untuk selalu dipegang, dengan itu memungkinkan pengguna media *Flashcard* juga susah untuk mengoprasikan media *Flashcard*.

2. Analisis Produk Sesudah Revisi

- a. Pemanfaatan papan gantung memudahkan pengguna media *Flashcard* untuk mengoprasikan media karena lebih efisien dan efektif dalam mengoprasikan media *Flashcard* agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 4.8
Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
Pada awalnya media Flashcard hanya media flashcard saja 	Setelah revisi media flashcard ditambahkan papan untuk menambah estetika media Flashcard 	Media Flashcard lebih tertata dengan bentuk alur cerita nya



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi

1. Kajian Produk Akhir

Media *Flashcard* yang dikembangkan dengan melakukan penerapan model 4D, yang mencakup empat tahapan utama, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.⁴⁶ Apabila hasil yang dicapai sesuai dengan harapan, maka setiap tahapan perlu dilaksanakan secara berurutan dan menghasilkan rekomendasi yang dapat dijadikan dasar perbaikan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diterapkan serta dimanfaatkan secara optimal.

Tahap pendefinisian dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam hasil belajar. Langkah ini bertujuan memahami permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, sehingga dapat ditentukan kriteria-kriteria yang perlu diperbaiki maupun ditingkatkan agar pembelajaran berlangsung lebih efektif.⁴⁷ Pada tahap ini, peneliti mengadakan observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 MI At-Taqwa Bondowoso untuk memahami kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh para peserta didik sehingga terciptalah media pembelajaran *Flashcard*,

⁴⁶ Dewi Sulastri, S., Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.117>

⁴⁷ Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1). <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

sedangkan materi yang dikembangkan adalah Bahasa Indonesia materi Kebersamaan Keluargaku.

tahap perancangan, dilakukan penyusunan rencana pengembangan produk yang didasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. "Dalam tahap ini, berbagai gagasan dan strategi dirancang secara sistematis untuk memastikan produk yang dikembangkan mampu menjawab kebutuhan serta mengatasi permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis."⁴⁸ Dalam tahap desain, peneliti mempersiapkan seluruh kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran *Flashcard*. Kegiatan yang dilakukan mencakup perumusan tujuan pembelajaran, perancangan strategi pembelajaran, penyusunan desain media, penentuan validator, serta penyusunan instrumen penelitian.

Desain media pembelajaran ini menggunakan warna warna yang cerah atau menyenangkan karena setiap warna memiliki kekuatan yang dapat memengaruhi persepsi serta citra bagi orang yang melihatnya. Setiap warna mampu menimbulkan respons psikologis yang berbeda-beda.⁴⁹ Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media ini terbukti mampu meningkatkan efektivitas pemahaman peserta didik, khususnya pada materi Kebersamaan Keluargaku. Kelayakan media telah dibuktikan

⁴⁸ Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08). <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

⁴⁹ Purnama, S. (2024). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>

melalui proses validasi oleh beberapa validator ahli serta uji coba produk yang dilakukan pada peserta didik kelas I MI At-Taqlwa Bondowoso.

Pada tahap pengembangan, media *Flashcard* diciptakan berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen validasi dengan merujuk pada sumber-sumber referensi yang relevan. peneliti mulai merealisasikan pembuatan media pembelajaran berdasarkan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Ide serta desain yang telah disusun kemudian diwujudkan dalam bentuk nyata, dengan memperhatikan detail serta kualitas, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif.⁵⁰ Pada tahapan pengembangan ini peneliti melaksanakan pemilihan bahan, pembuatan media pembelajaran, serta validasi oleh para ahli.

Dalam hal ini terdapat revisi pada validator ahli berdasarkan angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dan ahli pembelajaran, maka media pembelajaran *Flashcard* yang telah direvisi pastinya dianggap sangat layak digunakan pada proses belajar mengajar di kelas 1 khususnya di MI At-Taqlwa Bondowoso.

Dalam angket validasi ahli media, terdapat beberapa aspek penilaian. Aspek pertama adalah kepraktisan media, yang dapat dikategorikan baik apabila media tersebut mudah dipahami serta dapat

⁵⁰ Krisna, A. W., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan TKJ Di SMKN 7 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(4).

digunakan oleh pengguna tanpa menimbulkan kesulitan.⁵¹ Aspek kedua adalah tampilan media, di mana keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh desain atau visualisasi media yang mampu menarik perhatian peserta didik serta disusun secara sistematis dan terstruktur.⁵² Aspek ketiga adalah kelayakan kegrafikan, yang dapat dinilai melalui desain yang estetik, dinamis, serta menarik, dengan tata letak yang tersusun rapi sehingga dapat mempermudah pemahaman pengguna.⁵³ Aspek keempat adalah keamanan penggunaan, yakni salah satu prinsip penting dalam pemilihan media pembelajaran yang menekankan pada jaminan bahwa media tersebut aman digunakan dan tidak menimbulkan risiko bagi peserta didik.⁵⁴

Dalam angket validasi ahli materi, terdapat tiga aspek utama. Aspek pertama adalah kesesuaian dengan kurikulum, yang menekankan pentingnya peninjauan kurikulum secara berkala agar materi dan metode pembelajaran yang digunakan tetap relevan dan sejalan dengan kurikulum yang berlaku.⁵⁵ Aspek kedua adalah ketentuan materi, yaitu kriteria yang harus dipenuhi agar suatu materi layak untuk diajarkan. Aspek ini penting

⁵¹ Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2021). KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY MATA PELAJARAN SABLON UNTUK SMK. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>

⁵² Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).

⁵³ Marsela, J., Julianita, Kusriyah, M., Danil, M., Gadink, M., & Mukhlis, M. (2022). Analisis Kelayakan Kegrafikan dalam Buku Teks Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XII Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga. *Sajak: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan*, 1(1).

⁵⁴ Diana, D., Sukanti, S., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11). <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>

⁵⁵ Yunita et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar," *Jambura Journal of Educational Management*, February 3, 2023, 16–25, <https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2122>.

untuk menjamin bahwa materi yang diberikan benar-benar relevan serta bermanfaat bagi peserta didik.⁵⁶ Aspek ketiga adalah kesesuaian dengan karakter peserta didik, di mana media pembelajaran yang digunakan harus selaras dengan kebutuhan baik peserta didik maupun guru. Hal ini penting karena tidak semua jenis media sesuai untuk setiap kelompok peserta didik.⁵⁷

Tahap terakhir adalah penyebaran bertujuan untuk menyebarkan kepada pengguna lain yang lebih luas agar media pembelajaran *Flascard* dapat digunakan secara efektif dan efisien dan mencapai tujuannya, penyebaran dapat dilakukan melalui jurnal dan media sosial seperti you tube, instagram dan Tik tok.

2. Kajian Kelayakan Dan Kemenarikan

- a. Analisis kelayakan oleh validator ahli media menunjukkan hasil sebesar 88,75% yang tergolong dalam kategori sangat valid, terutama dari segi desain dan penyajian media Flashcard. Sementara itu, penilaian dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat valid, berdasarkan peninjauan terhadap buku panduan, modul ajar, dan angket. Validasi oleh ahli bahasa memberikan skor 70% yang termasuk dalam kategori valid, dilihat

⁵⁶ Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA DITINJAU DARI GAYA BELAJAR. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.45-50>

⁵⁷ Kristina Nopalita Nainggolan, Irah Kasirah, and Wuryani Wuryani, "Pengembangan Media Buku Cepat Untuk Pengenalan Lambang 1-5 Bialangan Pada Peserta Didik Hambatan Intelektual," *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* 6, no. 1 (April 12, 2022): 49–56, <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.612>.

dari penggunaan bahasa dalam buku panduan dan angket. Adapun penilaian dari ahli pembelajaran menghasilkan skor sebesar 84% dan juga masuk dalam kategori sangat valid, ditinjau dari aspek media Flashcard, modul ajar, serta buku panduan. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan memiliki kualitas yang baik.

- b. Hasil Uji Respons Peserta Didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 92%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Menurut peserta didik media *Flashcard* sangat praktis untuk digunakan. Maka pengembangan produk media *Flashcard* ini dapat digunakan dengan praktis pada proses pembelajaran baik di sekolah ataupun di rumah

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Berikut adalah cara pemanfaatan produk media pembelajaran *Flashcard*:

- a. Peneliti dapat mengembangkan media ditempat lain nya
- b. Peneliti dapat menemukan kekurangan media sehingga dapat membenahi lagi
- c. Selama proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menjaga sikap tertib.
- d. peserta didik mampu menyimak dengan seksama setiap arahan dan penjelasan terkait pemanfaatan media dalam proses pembelajaran

- e. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dan sesuai kebutuhan.
- f. Peserta didik diharapkan lebih aktif selama berlangsungnya proses pembelajaran.
- g. Guru dapat menerapkan media dengan baik dan benar kepada peserta didik
- h. Guru dapat mengembangkan media lebih baik kedepannya
- i. Sekolah dapat menjadikan media refrensi untuk pembuatan media pembelajaran selanjutnya

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dimanfaatkan oleh siswa kelas 1 di sekolah terkait, bahkan berpotensi digunakan secara lebih luas di seluruh Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Kota Bondowoso.

Namun, dalam proses penyebarluasan produk ini, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar penggunaannya dapat berlangsung secara optimal dan memberikan hasil yang maksimal.

Berikut merupakan link penyebar luasan media pembelajaran fish puzzle

- a. Youtube https

://youtu.be/fZEVV1xm370?si=43bboqXJdtEvPCBV

b. Instagram

<https://www.instagram.com/reel/DPgW393jVKB/?igsh=M3BueXhzYT FycGk1>

c. Tik tok

<https://vt.tiktok.com/ZSUFgKt8a/>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih lanjut

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas I MI At-Taqwa Bondowoso. Akan lebih bermanfaat apabila media yang dikembangkan dapat diterapkan pada jenjang kelas yang lebih tinggi maupun di Sekolah Dasar lainnya.
- b. Bagi peneliti atau pihak lain yang berminat mengembangkan produk ini lebih lanjut, dianjurkan untuk merancang media dengan tampilan yang lebih menarik serta memperluas jangkauan materi, namun tetap menjaga kemudahan pemahaman karena media ini karena media ini memiliki kekurangan seperti ukuran yang kecil sehingga tidak mudah untuk menjangkau kepada semua peserta didik.
- c. Untuk pihak yang berencana melanjutkan pengembangan produk ini, disarankan agar membuat versi digital dari *Flashcard*, misalnya dalam bentuk aplikasi edukasi berbasis permainan, sehingga selaras dengan perkembangan teknologi dan ketertarikan peserta didik terhadap media digital.

Pihak yang hendak melanjutkan pengembangan produk ini dianjurkan untuk menambahkan teknologi pada materi melalui media, sehingga lebih praktis dan efisien.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Ikmalah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media", *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1.3 (2022), 343–48 <<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>>.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ami, R. A. (2021). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI NEARPOD. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Andi Kristanto, *Media Pembelajaran, Bintang Sutabaya* (surabaya: penerbit bintang sutabaya, 2016).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ardianta, S., Ftik, D., & Jember, I. (2019). Pengaruh Multilingualisme dalam Dunia Pendidikan terhadap Nasionalisme peserta didik dan Kaidah Bahasa Indonesia. In *Jurnal Paramurobi* (Vol. 2, Issue 2).
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8).
- Astuti, M., Saputri, R., & Noviani, D. (2023). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Administrasi dan Supervisi Pendidikan. *Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII)*, 1(1).
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran

- Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.
<https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Darung, A., Setyasih, I., & Vita Romadon Ningrum, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer). *Jurnal Geoedusains*, 1(1).
- Dewi Sulastri, S., Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1).
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.117>
- Diah Aidunna, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SD* (Vol. 1).
<https://inovasipendidikankreatif.com>
- Diana, D., Sukamti, S., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11).
<https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>
- Fitriani, D. (2025). Pengembangan Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 02 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1).
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2021). KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY MATA PELAJARAN SABLON UNTUK SMK. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi*

Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1(1).
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Kementerian RI, Al-Qur'an Dan Terjemah, Jakarta: Pentashihan Lajnah, 2019.

Khumairoh, N. P. (2021). Penyusunan Media Flashcard Tentang Pentingnya Sarapan Pagi Pada Siswa (Di SDN Tegal Mijin 1 Kabupaten Bondowoso). *HARENA: Jurnal Gizi*, 1(3).

Krisna, A. W., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan TKJ Di SMKN 7 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(4).

Kristina Nopalita Nainggolan, Irah Kasirah, and Wuryani Wuryani, "Pengembangan Media Buku Cepat Untuk Pengenalan Lambang 1-5 Bialangan Pada Peserta Didik Hambatan Intelektual," *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* 6, no. 1 (April 12, 2022): 49–56, <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.612>

Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). PROBLEMATIKA DAN STRATEGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1). <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>

Kurniawati, D. M., Maksum, A., & Edwita, E. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 30(1). <https://doi.org/10.17977/um035v30i12022p28-39>

Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flascard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry*.

Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA DITINJAU DARI GAYA BELAJAR. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.45-50>

Marsela, J., Julianita, Kusriyah, M., Danil, M., Gadink, M., & Mukhlis, M. (2022). Analisis Kelayakan Kegrafikan dalam Buku Teks Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XII Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga. *Sajak: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan*, 1(1).

- Moh Rosyid Mahmudi and Sinta Alena, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), 14632–46.
- Muhammad Yaumi, 'Ragam Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Dan Workshop Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017 PPs STAIN Pare-Pare*, 2017, 274–82.
- Mukadimah *al-Qur'an dan tafsirnya*. (2010). Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2019). Manfaat Serta Kendala Menerapkan *Flashcard* Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.
- Obsevasi Wawancara MI At-Taqwa Bondowoso 18 september 2024
- Oktaviani, R. E. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Pentas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.1528>
- Padhila, N. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 KOTA BENGKULU SKRIPSI. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2).
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>
- Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* (Vol. 4, Issue 6).
- Purnama, S. (2024). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>

- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08). <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmasari, A., Mutiara, A. S., Oktavia, D., & Hidayati, S. (2022). Penerapan media flash card dalam pengenalan huruf bagi anak usia dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2). https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Sugiyono, P., & Alfabeta, C. v. (2003). Metode Penelitian Administrasi, CV. Alfabeta, Bandung.
- SYARIFUDDIN, S., ILYAS, J. B., & SANI, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2). *Ojs.Stieamkop.Ac.Id.*
- Tafonao, T., & Ristiono, Y. B. (2020). Peran Guru Agama dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran dengan Bantuan Multimedia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.459>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1). <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Ulfah, Tri Azizah., Wahyuni, Eva Ari., Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3).
- Warid Handoyo, A., Studi Bimbingan dan Konseling, P., Keguruan Ilmu Pendidikan, F., Sultan Ageng Tirtayasa, U., & Serang, K. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. In *Diversity Guidance and Counseling Journal* (Vol. 1, Issue 1).
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan*

Dan Konseling Dalam Pendidikan, 5(3).
<https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>

Yunita et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar," *Jambura Journal of Educational Management*, February 3, 2023, 16–25,
<https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2122>.

Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1). <https://doi.org/10.52849/apokalupsis.v13i1.41>



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

Lampiran 1 surat pernyataan keaslian tulisan

KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rafi Ariansyah

NIM : 2111010400013

Prodi / Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

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

Jember, 23 Oktober 2025

Saya yang menyatakan,



Rafi Ariansyah

NIM: 2111010400013

Lampiran 2: matrix

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan media <i>Flashcard</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kebersamaan keluargaku kelas 1 MI At-Taqlwa Bondowoso	1. Bagaimana Pengembangan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MI At – Taqlwa Bondowoso? 2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MI At – Taqlwa Bondowoso?	1. pengembangan media pembelajaran 2. hasil kelayakan dan observasi terhadap media <i>Flashcard</i>	1. Hasil Kelayakan oleh para ahli yang meliputi: a. Kelayakan ahli media. b. Kelayakan ahli materi. c. Kelayakan ahli bahasa. d. Kelayakan ahli pembelajaran. 2. Hasil lembar observasi oleh peserta didik.	1. Observasi 2. Hasil angket validasi ahli media, materi, bahasa, dan pembelajaran. 3. Hasil angket peserta didik.	1. Jenis penelitian Research and development model 4D 2. Prosedur penelitian: Model Pengembanagn 4D 3. Tahapan Penelitian: a. <i>Define</i> (Pendefinisian) b. <i>Design</i> (Perancangan) c. <i>Develop</i> (Pengembangan) d. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)

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

Lampiran 3 ijin penelitian



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

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

Nomor : B-13233/In.20/3.a/PP.009/08/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI AT - TAQWA BONDOWOSO

Jl. HOS Cokroaminto, Kademangan Kulon, Kademangan, Kec. Bondowoso, Kabupaten Bono

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

NIM : 211101040013
Nama : RAFI ARIANSYAH
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MI At - Taqwa Bondowoso" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu H. Mohammad Zakariyah.S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Agustus 2025

Dekan,

Ki Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 modul

MODUL AJAR
**BAHASA
INDONESIA**

UNTUK KELAS 1



DISUSUN OLEH :
RAFI ARIANSYAH

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Rafi
ariasnyah
Nama Sekolah : MI At-Taqwa
Bondowoso
Tahun Penyusun : 2025
Modul Ajar : Bahasa Indonesia
Elemen : Berbicara dan mempersentasikan
Fase/Kelas : A/1
Alokasi Waktu : (2 JP x 35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu mengenali huruf abjad A sampai Z
2. Peserta didik dapat membaca teks dengan baik
3. Peserta didik dapat memahami isi dari teks dengan benar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
2. Berkebinekaan global,
3. Bergotong-royong,
4. Mandiri,
5. Bernalar kritis,
6. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Ruang kelas
2. Buku panduan siswa
3. Buku panduan guru
4. Media pembelajaran *flashcard*
5. LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler
2. Peserta didik kelas 1

F. MODEL PEMBELAJARAN

GAME BASED LEARNING

II. KOMPETENSI INTI**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik menunjukkan minat serta mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi sederhana dalam interaksi antar pribadi serta di depan banyak pendengar secara santun.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengenal ungkapan Terima kasih dan mengucapkannya dengan baik dan benar
2. Peserta didik mampu mengungkapkan ungkapan pujian, baik secara lisan maupun tulisan dengan baik.
3. Peserta didik dapat mengaplikasikan kegiatan tersebut dalam keseharian di rumah dengan baik.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui ucapan terimakasih dan maaf, peserta didik belajar bahwa setiap tindakan memiliki akibat, seperti berterimakasih itu diucapkan mendapat sesuatu dan maaf ketika berbuat salah.
- Peserta didik dapat mengucapkan kata terimakasih dan maaf dalam kegiatan sehari – hari. Dengan memahami konsep ini, siswa dapat menggunakannya dalam kehidupan nyata.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja kegiatan didalam keluarga ?
2. Ketika apa saja kita mengucapkan terima kasih ?
3. Ketika kita berbuat salah apa yang harus kita ucapkan ?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan - Sebelum peserta didik memulai pembelajaran, pendidik mengkondisikan agar peserta didik sudah duduk di kelas secara rapi. - Pendidik memberikan salam serta memimpin berdo'a sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. - Pendidik mengecek kehadiran peserta didik. - Untuk membangkitkan semangat belajar bahasa indonesia, pendidik meminta siswa Bersama-sama menyanyikan lagu	10 menit
Inti - Untuk mengawali pembelajaran pendidik menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan ini. - pendidik mengawali pembelajaran dengan tanya jawab tentang materi yang akan diajarkan. - Pendidik menjelaskan materi terkait pengucapan kata maaf dan terimakasih - Pendidik menjelaskan bagaimana cara main media <i>Flashcard</i>. - pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. - Setiap kelompok diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakan soal menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i>. - Kelompok yang dapat mengerjakan soal akan mendapatkan bintang, 1 soal bernilai 1 bintang. - Kelompok yang berhasil memperoleh jumlah bintang dengan banyak akan mendapatkan apresiasi. - Pendidik membagikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok.	50 menit

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

j. Pendidik menjelaskan tata cara mengerjakan LKPD tersebut. k. Peserta didik yang kelompoknya sudah menyelesaikan LKPD mempresentasikan hasil dari mengerjakan LKPD tersebut. l. Peserta didik yang dapat mempresentasikan hasilnya dengan baik akan diberi apresiasi	
Penutup a. Peserta didik mengerjakan evaluasi setelah selesai pembelajaran. b. Pendidik memberikan refleksi kepada peserta didik setelah pembelajaran selesai dilakukan, seperti bertanya apa pembelajaran hari ini menyenangkan?, apa ada hal yang sulit ketika mengerjakan soal tadi?. Apa masih ada yang belum paham?. c. Peserta didik dan pendidik menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan secara bersama – sama. d. Pendidik beserta peserta didik menutup pembelajaran dengan doa secara bersama – sama.	10 menit

F. REFLEKSI UNTUK PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

1. Reflesi untuk pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah semua peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara sempurna? Jika tidak, kira-kira berapa persen peserta didik yang berhasil mencapai tujuan tersebut?	
2.	Apa saja tantangan yang dihadapi oleh peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran? Lalu tindakan apa yang akan pendidik ambil untuk membantu mereka?	
3.	Apakah ada peserta didik yang kurang fokus	
No	Pertanyaan	Jawaban
	pada saat pembelajaran? Apa yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk membantu mereka tetap konsentrasi pada kegiatan selanjutnya?	

2. Refleksi untuk peserta didik

Berilah tanda centang (✓), pada jawaban yang menurut kalian sesuai dengan pembelajaran yang sudah di pelajari tadi.

No	Pertanyaan	Iya	Tidak
1.	Saya faham bahwa kata terima kasih diucapkan ketika kita telah dibantu atau diberi.		
2.	Saya faham bahwa kata maaf diucapkan ketika berbuat salah.		
3.	Saya bisa mengucapkan kata maaf dengan benar dengan bantuan melihat gambar.		
4.	Saya bisa mengucapkan kata terima kasih dengan benar dengan bantuan gambar.		
5.	Saya bisa menyelesaikan soal cerita kebersamaan keluargaku.		
6.	Saya merasa senang belajar kebersamaan keluargaku hari ini.		
7.	Saya lebih cepat faham ketika menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i> .		
8.	Saya ingin terus belajar Bahasa Indonesia agar lebih pintar.		

G. ASSESMENT / PENILAIAN

No	Jenis Assesment	Bentuk Assesment
1.	Diagnostik	Berupa pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran Dimulai
2.	Formatif	Berupa observasi kepada peserta didik ketika pembelajaran dimulai termasuk penilaian sikap, keterampilan serta keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
3.	Sumatif	Berupa tugas akhir seperti soal pilihan ganda dan uraian

H. PENGAYAAN

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan

I. REMEDIAL

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP

III. LAMPIRAN

A. MATERI

Ungkapan Permohonan maaf Pernahkan adik-adik mendengar seseorang mengucapkan "terima kasih"? Kedua pernyataan ini sangat penting digunakan dalam kehidupan sehari hari. Mengucapkan permintaan maaf dan mengucapkan terima kasih sangatlah penting. Sebab ucapan tersebut merupakan bentuk penghargaan kepada orang yang telah atau akan menolong kita. Begitu juga dengan kata "maaf".

Kita harus mengucapkan kata "maaf", seandainya kita telah berbuat salah. Manusia sebagai makhluk sosial, tidak pernah lepas dari tiga hal, yaitu minta maaf, dan ucapan terimakasih. Minta tolong adalah ungkapan meminta bantuan orang lain secara santun (bahasa yang santun).

B. ASSESMENT / PENILAIAN

1. Assesment Diagnostik

a. Diagnostik kognitif

Penilaian yang dilakukan di awal guna mengidentifikasi sejauh mana penguasaan pengetahuan atau kemampuan akademik siswa sebelum proses belajar dimulai.

No	Pertanyaan	Jawaban
----	------------	---------

1.	Apa yang dimaksud dengan kata tolong, terima kasih dan maaf?	
2.	Ibu meminta bantuan ke alif untuk menyiram tanaman di belakang rumah dan alif lupa untuk menyiramnya jadi alif harus mengucapkan kata?	
3.	Apakah kalian bisa membuat contoh dari Pengucapan kalimat maaf?	
4.	Apakah kalian bisa membuat contoh dari Pengucapan kalimat terima kasih?	
5.	Alif sedang mengerjakan tugas sekolahnya dan alif kesusahan untuk mengerjakannya lalu alif dibantu temannya, alif harus bilang?	

b. Diagnostik non kognitif

Penilaian yang dilakukan di awal guna memahami kondisi emosional, hubungan sosial, dan sikap siswa yang dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kabar kalian hari ini?	
2.	Apakah kalian masih semangat belajar?	
3.	Menurut kalian bahasa indonesia itu sulit apa tidak?	
4.	Apa ada yang tidak masuk kelas hari ini?	
5.	Apakah kalian tadi malam sudah belajar?	

20.													
21.													
22.													
23.													
24.													
25.													
26.													
27.													

Keterangan :

- 1** : kurang
2 : cukup
3 : baik baik
4 : sangat baik

b. Instrument penilaian kelompok

No	Nama	Kekompakan			Berfikir kritis			Tepat waktu		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										

Keterangan :

- 1** : Baik
2 : Cukup
3 : Kurang

c. Instrument penilaian

keterampilan Tabel

aspek penilaian

keterampilan

Aspek	B(3)	C(2)	K(1)
Kelancaran dalam menyampaikan	Peserta didik dapat menyampaikan materi dengan lancar	Peserta didik menyampaikan materi dengan sedikit kebingungan	Peserta didik menyampaikan materi dengan kebingungan dan tidak lancar
Penggunaan bahasa	Peserta didik memakai bahasa yang mudah dipahami	Peserta didik memakai bahasa yang kurang bisa dipahami	Peserta didik memakai bahasa yang sulit dipahami
Merespon pertanyaan	Peserta didik bisa merespon pertanyaan dengan tanggap	Peserta didik bisa merespon pertanyaan dengan cukup baik	Peserta didik kurang bisa merespon pertanyaan dengan baik

No	Aspek	B			C			K		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Kelancaran dalam menyampaikan									
2.	Penggunaan bahasa									
3.	Merespon pertanyaan									

keterangan :

B = berkreasi, berkarya dan belajar

C = pemahaman

K = kemampuan menghafal dan mengingat

1 = baik

2 = cukup

3 = kurang

3. Assesment Sumatif

A. Soal pilihan ganda

Berilah tanda (x) pada jawaban yang menurut kalian benar!

1. Saat kita meminjam pensil dari kakak dan mengembalikannya, kita sebaiknya berkata...
 - a. Selamat tidur
 - b. Terima kasih
 - c. maaf
 - d. ayo bermain
2. jika kita tidak bisa mengerjakan tugas kita bisa meminta.....
 - a. tolong
 - b. terima kasih
 - c. maaf
 - d. hallo
3. Setelah dibantu ibu memakai sepatu, kita mengucapkan....
 - a. sampai jumpa
 - b. maaf
 - c. terima kasih
 - d. selamat datang
4. Jika kita berbuat salah kepada ayah, kita harus mengucapkan...
 - a. ayo makan
 - b. maaf ayah
 - c. terima kasih
 - d. selamat siang
5. Ketika adik memberikan mainan kepada kita,kita harus mengucapkan...
 - a. maaf
 - b. terima kasih
 - c. tidak mau
 - d. permisi

B. Isian Singkat (Jawablah dengan angka saja)

1. Jika kita dibantu ibu memakai baju, kita harus berkata _____
2. Saat memecahkan gelas tanpa sengaja, kita sebaiknya mengucapkan _____
3. Setelah kakak membawakan tas sekolah, kita ucapkan _____ kepadanya.
4. Bila kita membuat adik menangis karena berebut mainan, kita harus berkata _____

C. Saat selesai makan, kita mengucapkan _____ kepada ibu. LKPD



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

C. LKPD

Model Make and match

A. Tujuan Pembelajaran
Bahasa Indonesia

Terimakasih Toni
karena sudah
membantu Ibu



Raka tolong
bantu ayah
menyiram
tanaman



Ibu, Dinar
berangkat
sekolah dulu
ya



Terimakasih
ibu sudah
menemaniku
belajar

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

Wali kelas

Lufia thiningsih, S.Pd.

Jember, 14 Agustus 2025

Kepala Sekolah

H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.

NIP. 19750627005011002

Lampiran 5 validasi media

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti : Rafi Ariansyah
 NIM : 211101040013
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI At – Taqwa Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Siddiq Ardianta S.Pd M.Pd
 Dosen Validator : M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

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

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

Keterangan :

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

A. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media pembelajaran <i>Flashcard</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					✓
2	Ketepatan media <i>Flashcard</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3	Desain gambar pada tampilan sudah jelas dan rapi					✓
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i> tidak mudah hancur				✓	
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.				✓	
6	Media pembelajaran <i>Flashcard</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.				✓	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					✓
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Kebersamaan Keluargaku.				✓	
9	Penyajian media <i>Flashcard</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.				✓	

10	Mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan					✓
11	Penyajian materi pada media <i>Flashcard</i> runtut dan sistematis.					✓
12	Desain media teratur dan konsisten				✓	
13	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik				✓	
14	Tulisan atau gambar mudah dibaca				✓	
15	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat.				✓	
16	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi					✓

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

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

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentaran dan Saran

- Polany baik kembangkan nama pada gambar
- Polany ditambahkan papan / papan 1m
Pate metra flashcard.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan pada materi Kebersamaan Keluargaku siswa kelas 1 Mi At – Taqwa Bondowoso. ini dinyatakan:

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

Jember, 13 Agustus 2025
Ahli Media

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

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP.1992210132019031006

Lampiran 6 validasi materi

Lembar Validasi Materi

Peneliti : Rafi Ariansyah
 NIM : 211101040013
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MI At – Taqwa Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Siddiq Ardianta S.Pd M.Pd
 Dosen Validator : Dr. Roni Subhan S.Pd M.Pd
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

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

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

Keterangan :

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

A. Penilaian

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.					✓
3	Materi yang disajikan dalam <i>Flashcard</i> sesuai dengan pembelajaran.					✓
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>Flashcard</i> sudah jelas.				✓	
5	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				✓	
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>Flashcard</i> sesuai dengan perkembangan saat ini					✓
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi Kebersamaan Keluargaku.					✓
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.					✓
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.					✓
11	Materi dalam media <i>Flashcard</i> memenuhi ketercapaian pembelajaran.				✓	
12	Bahasa yang digunakan sesuai					✓

	dengan EYD					
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti.					✓
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik kelas I.				✓	
15	Menggunakan bahasa yang komunikatif.				✓	
16	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku di daerah setempat.				✓	

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

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

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar dan Saran

Penulisan huruf. kata bhs. ludo yg baik, bntu huruf kapital diperbaiki kegunaan, tanda ktl juga. & lain-lain, kalimat terlalu panjang gejala spdyr. msh bhs asing pake miring

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Flashcard* pada materi Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas 1 Mi At – Taqwa Bondowoso ini dinyatakan:

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

Jember, 14 Agustus 2025

Ahli Materi



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



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

Lampiran 7: validasi bahasa

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Nama : Rafi Ariansyah
 NIM : 211101040013
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MI At – Taqwa Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Siddiq Ardianta S.Pd M.Pd.
 Dosen Validator : Dr. Hartono, M.Pd.
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

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

- i. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang () pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

Keterangan :

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

Instrumen Angket Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan EYD			✓		
2.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah difahami oleh peserta didik			✓		

3.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EYD			✓		
4.	Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran			✓		
5.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
6.	Ejaan yang digunakan tepat dan sesuai dengan EYD				✓	
7.	Ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD				✓	
8.	Menggunakan bahasa yang efektif				✓	
9.	Konsisten dalam penggunaan ikon/symbol			✓		
10.	Konsisten dalam penggunaan istilah				✓	
Catatan masukan untuk perbaikan media :						
<i>Revisi sesuai catatan pada produk -</i>						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

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

Jember, 27 Agustus 2025

Validator Bahasa

(Signature)
Dr. Hartono, M.Pd

NIP. 198609022015031001

Lampiran 8 validasi pembelajaran

Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti : Rafi Ariansyah
 NIM : 211101040013
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Mi At – Taqwa Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Siddiq Ardianta S.Pd., M.Pd.
 Validator : Lutfia Tiningsih S.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

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

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang () pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

Keterangan :

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

Instrumen Angket Validasi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pada media sudah sesuai untuk di gunakan dalam pembelajaran				✓	

2.	Tujuan media menjadikan siswa aktif saat pembelajaran				✓	
3.	Kemampuan media dapat mengkondusifkan kelas					✓
4.	Media membuat siswa menjadi interaktif saat pembelajaran				✓	
5.	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa				✓	
6.	Media menggambarkan materi pembelajaran				✓	
7.	Media mencantumkan materi yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran				✓	
8.	Penggunaan media mudah dipahami guru dan siswa				✓	
9.	Gambar dan teks pada media terlihat jelas					✓
10.	Gambar dan permainan yang di gunakan sudah sesuai untuk di gunakan siswa				✓	
Catatan masukan untuk perbaikan media :						
Mediannya cukup menarik dan mudah di mengerti oleh siswa - siswi						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Bondowoso, 2 September 2025

Validator Pembelajaran



Lufia Tiningsih S. Pd

Lampiran 9: Respon Peserta Didik

Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti : Rafi Ariansyah
 NIM : 211101040013
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Mi At – Taqwa Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Siddiq Ardianta S.Pd., M.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

1. Siswa mengisi pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

Keterangan :

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

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Warna media yang digunakan menarik				✓	
2.	Gambar dan tulisan terlihat jelas				✓	
3.	Media menggunakan contoh yang sesuai					✓
4.	Menyenangkan menggunakan media <i>Flashcard</i>					✓
5.	Media mudah digunakan untuk belajar					✓
6.	Pembelajaran menggunakan media menjadi lebih menarik					✓
7.	Media menambah konsentrasi belajar				✓	
8.	Permainan yang disediakan menyenangkan					✓
9.	Media menjelaskan materi yang jelas				✓	

10.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran					✓
Catatan masukan untuk perbaikan media :						



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

Lampiran 10: Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Rafi ariansyah
 Nim : 211101040013
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Siswa Kelas I MI At-Taqwa Bondowoso
 Lokasi Penelitian : MI At-Taqwa Bondowoso
 Guru Kelas : Lutfia Thiningsih S.Pd.

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	18 September 2024	Pra Observasi di MI At-Taqwa Bondowoso	
2.	18 September 2024	Interview dengan guru kelas I MI At-Taqwa Bondowoso	
3.	13 Agustus 2025	Validasi media pembelajaran oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd.	
4.	14 Agustus 2025	Validasi materi pembelajaran bahasa Indonesia oleh bapak dr. Roni Subhan, S. Pd., M. Pd.	
5.	27 Agustus 2025	Validasi bahasa oleh bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd.I. Indah Sulistyowati S.Pd.	
6.	28 Agustus 2025	Menyerahkan surat izin penelitian ke MI At-Taqwa Bondowoso	
7.	2 September 2025	Validasi pembelajaran oleh wali kelas I oleh Ibu Lutfia Thiningsih S. Pd.	
10.	2 September 2025	Pengambilan angket respon peserta didik tentang penerapan media pembelajaran <i>Flashcard</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kebersamaan Keluargaku kelas I MI At-Taqwa Bondowoso	
11.	2 September 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 17 Oktober 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Kepala Sekolah



Shiddiq Ardianta, M. Pd
 NIP. 197807162023212017



H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
 NIP. 199404202019031004

Lampiran 11: Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA

Identitas guru

Nama Sekolah : MI At-Taqwa Bondowoso

Nama Guru : Lutfia Thiningsih S.Pd.

Guru Kelas : 1

Hari/Tanggal : 18 september 2024

Waktu Wawancara : 10.00 – selesai

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bu lutfi pernah menggunakan media pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran ?	iya pernah, tapi media yang digunakan hanya buku dan alat peraga dari sekolah contohnya gambar foto pahlawan atau hanya menggunakan sound
2.	Bagaimana metode yang di terapkan oleh bu lutfi saat melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Pada pembelajaran Bahasa Indonesia saya hanya menggunakan buku saja dan ceramah lalu saya beri tugas untuk dikerjakan
3.	Apakah bu lutfi pernah menerapkan TGT saat pembelajaran dan bagaimana respon peserta didik ?	Tidak pernah, saya kurang menguasai dalam hal seperti itu
4.	Apakah kendala yang dialami oleh bu lutfi saat pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan ?	Kendala yang dialami yaitu kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda maka harus ekstra sabar saat menyampaikan materi, anak biasanya kurang bersemangat, merasa bosan saat penyampaian materi
5.	Apakah tersedia fasilitas yang biasa digunakan untuk menerapkan media media pembelajaran ?	Untuk sekarang fasilitas di sekolah sudah mendukung seperti adanya proyektor adanya pengeras suara yang biasanya digunakan oleh guru-guru juga saat melaksanakan pembelajaran
6.	Apakah bu lutfi mengetahui atau pernah menggunakan media <i>Flashcard</i> ?	Pernah mendengar tetapi belum pernah menggunakan secara langsung

Lampiran 12: Lember Pengamatan Observasi

LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI

Judul penelitian : Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Mi At – Taqwa Bondowoso

Sasaran Program : Kelas 1 Mi At – Taqwa Bondowoso

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Rafi Ariansyah

	Aspek	Indikator	Penilaian					Alternatif Jawaban		
			1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Presntase
1	Tampilan Media	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran <i>Flashcard</i>					√	5	5	100%
		Ketertarikan peserta didik terhadap gambar dalam Media				√		4	5	80%
2	Minat dan ketertarikan belajar	Peserta didik suka belajar menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i>					√	5	5	100%
		Peserta didik tertarik terhadap media <i>Flashcard</i>					√	5	5	100%
3	Kemudahan penggunaan	Peserta didik mampu menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard</i>				√		4	5	80%

		Peserta didik mudah memahami penggunaan media <i>Flashcard</i>				√		4	5	80%
4	Antusias me dan keterlibatan belajar	Pesertadidik semangat belajar menggunakan media <i>Flashcard</i>					√	5	5	100%
		Peserta didik tidak mudah bosan saat menggunakan media <i>Flashcard</i>					√	5	5	100%
5	Pemahaman	Peserta didik mudah memahami materi dengan menggunakan media <i>Flashcard</i>				√		4	5	80%
		Peserta didik termotivasi belajar Karena media <i>Flashcard</i>					√	5	5	100%
Jumlah Skor								46	50	920%
Presentase								92%		

Bondowoso, 2 September
2024

Ahli Pembelajaran

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

Lufia Thiningsih, S. Pd

Lampiran 13: dokumentasi penelitian

foto bersama guru kelas



kondisi dalam kelas



praktek media Flashcard



pengisian angket peserta didik



pengisian angket ahli pembelajaran

Lampiran 14: Selesai Penelitian



YAYASAN AT TAQWA BONDOWOSO MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA

Semi Full Day School

Status: **TERAKREDITASI A**

Alamat: Jl. Letnan Sutarman 08 Telp. & Fax. (0332) 423247 Bondowoso

Website : www.miataqwabondowoso.sch.id email : Miabond94@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 042 / YA – MIA / IX / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso:

Nama : **H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I**
NIP : 197506272005011002
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Jl. Letnan Sutarman No. 08 tlp. (0332) 423247

Menerangkan bahwa sesungguhnya :

Nama : **RAFI ARIANSYAH**
NIM : 211101040013
Asal Perg. Tinggi : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember
Prodi : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di MI At Taqwa Bondowoso tanggal 27 Agustus s/d 2 September 2025 untuk memperoleh data pendukung penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kebersamaan Keluargaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Mi At Taqwa Bondowoso**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Bondowoso, 2 September 2025
Kepala Madrasah,

H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
NIP. 197506272005011002

Lampiran 15: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



❖ DATA PRIBADI

Nama : Rafi Ariansyah
 Tempat Lahir : Banyuwangi
 Tanggal Lahir : 8 November 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Dsn. Wadungdolah
 RT/RW : 016/004
 Kel/Des : Kaligondo
 Kecamatan : Genteng
 Kabupaten : Banyuwangi
 No. Telephon : 085855525232

❖ RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Khadijah 45
2. SDN 7 Kaligondo
3. SMP Hadi Wijaya
4. MAN 2 Banyuwangi
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember